

Roland®

GROOVEBOX

MC-303

MODE D'EMPLOI

Avant d'utiliser cette unité, lisez attentivement les sections intitulées : «EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITÉ» et «REMARQUES IMPORTANTES» (p. 2, p. 7). Elles contiennent des informations importantes concernant le bon fonctionnement de l'unité. De plus, pour vous assurer une parfaite compréhension de chaque fonction offerte par votre nouvel instrument, ce manuel doit être lu dans sa totalité. Il doit ensuite être conservé à proximité pour référence ultérieure.

Fonctions de la MC-303

Source sonore de haute qualité

La MC-303 dispose d'un total de 448 types de son adaptés à la scène Dance actuelle, dont 40 de basse synthé, 35 de synthé solo et 33 de nappes de synthé. 12 ensembles rythmiques sont aussi présents.

Une riche variété de Patterns puissants

En plus des 133 Patterns Presets de haute qualité pour emploi immédiat, 300 variations vous assurent une diversité supplémentaire. Vous pouvez stocker 50 Patterns que vous aurez créés (User).

Un séquenceur pour vos idées

Vous pouvez arranger en temps réel un morceau en décidant des Patterns reproduits. A l'enregistrement, vous pouvez même changer la partie enregistrée pour un enregistrement non stop.

RPS (séquence de phrases en temps réel)

En pressant simplement les touches du clavier intégré, vous pouvez faire reproduire des phrases préenregistrées. Ces phrases peuvent également être reproduites en même temps que les Patterns

Fonction arpégiateur pour une création simple

Des arpèges peuvent être joués de la façon la plus simple - en jouant sur le clavier intégré. Les arpèges peuvent être joués conjointement aux Patterns et peuvent aussi être enregistrés.

La fonction de quantification change la cadence («Groove») en temps réel

Trois types de quantification sont fournis : grid, groove et shuffle. Même durant la reproduction d'un Pattern, vous pouvez créer une variété de cadence et d'interprétation groove à l'aide d'un seul bouton

Modification en temps réel pour changer librement le son

Avec des boutons tels que Filter, LFO et Env, vous pouvez créer des changements en temps réel du son même pendant le jeu d'un Pattern. Les mouvements des boutons peuvent également être enregistrés.

Emploi simple pour le jeu en direct

Les fonctions et procédures sont spécifiquement conçues pour le jeu en direct; vous pouvez couper la reproduction de parties ou instruments rythmiques spécifiques et même transposer en temps réel les Patterns pendant leur jeu.

Fonction Low Boost pour un son puissant

Le circuit Low Boost accentue les graves, donnant au son une puissance satisfaisante même au casque.

Copyright © 1996

ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme sans la permission écrite de ROLAND CORPORATION

EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITÉ

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

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

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

A propos des symboles

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

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

⚠ AVERTISSEMENT	
• Avant d'utiliser cette unité, lisez les instructions suivantes et le mode d'emploi. ⚠	
• N'ouvrez et ne modifiez pas cette unité ni son adaptateur secteur. ⊘	
• N'essayez pas de réparer l'unité, ni de remplacer ses éléments internes (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour cela). Faites faire toute intervention par votre revendeur ou un service de maintenance qualifié. ⊘	
• N'utilisez et ne stockez pas l'unité dans des lieux : ⊘ <ul style="list-style-type: none"> • Sujets à des températures extrêmes (comme au soleil dans un véhicule fermé, près d'un conduit de chauffage ou encore sur un appareil de chauffage) • Moites (salles de bains, buanderies, sur des sols mouillés) • Humides • Poussiéreux • Sujets à de hauts niveaux de vibration. 	
• Cette unité ne doit être employée qu'avec un rack ou un stand préconisé par Roland. ⚠	
• Quand vous utilisez cette unité avec un rack ou un stand préconisé par Roland, ce rack ou ce stand doit être placé de façon à être plan et stable. Si vous n'employez ni stand, ni rack, vous devez quand même vous assurer que l'emplacement choisi pour l'unité a une surface plane qui supportera son poids et l'empêchera de basculer. ⚠	
• N'utilisez que l'adaptateur secteur fourni avec cette unité. Assurez-vous que la tension électrique de votre installation correspond bien à celle indiquée sur l'adaptateur. D'autres adaptateurs peuvent employer une polarité différente ou bien être conçus pour une autre tension et leur emploi pourrait causer mauvais fonctionnements, dommages ou chocs électriques. ⚠	
• Evitez d'endommager le cordon d'alimentation. Ne le tordez pas excessivement, ne marchez pas dessus, ne placez aucun objet lourd dessus, etc. Un cordon endommagé peut facilement devenir la cause d'un choc ou d'un incendie. N'employez jamais un cordon après qu'il ait été endommagé. ⊘	

⚠ AVERTISSEMENT	
• Cette unité, seule ou en combinaison avec un ampli et des écouteurs ou des enceintes, peut produire des niveaux sonores risquant d'entraîner une perte auditive permanente. Ne l'employez pas durant de longues périodes à fort niveau de volume ni à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une perte auditive ou des bourdonnements d'oreille, cessez immédiatement toute utilisation et consultez un spécialiste de l'audition. ⊘	
• Ne laissez aucun objet (élément inflammable, pièce, épingle, etc) ou liquide d'aucune sorte (eau, soda, etc) pénétrer dans l'unité. ⊘	
• Eteignez immédiatement l'unité, débranchez de la prise murale l'adaptateur et contactez le SAV de votre revendeur ou un service de maintenance Roland qualifié lorsque : ⚠ <ul style="list-style-type: none"> • L'adaptateur, le cordon d'alimentation ou la fiche a été endommagé • Des objets sont tombés dans l'unité ou du liquide s'est répandu à l'intérieur • L'unité a été exposé à la pluie (ou d'une façon ou d'une autre a été mouillée) • L'unité ne semble pas fonctionner normalement ou montre une altération de ses performances 	
• Dans les maisons où vivent de petits enfants, un adulte doit veiller à ce que ceux-ci puissent suivre les règles essentielles au fonctionnement sans danger de cette unité. ⚠	
• Protégez l'unité des chocs violents. (Ne la faites pas tomber !) ⚠	
• Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de l'unité une prise alimentant déjà un nombre excessif d'autres appareils. Soyez particulièrement attentif si vous utilisez des multi-prises – la puissance totale réclamée par tous les appareils qui y sont connectés ne doit pas excéder la valeur (Watts/ Ampères) permise pour la rallonge. Des charges excessives risquent d'entraîner une surchauffe du cordon et même sa fusion. ⊘	
• Avant d'utiliser cette unité dans un pays étranger, consultez votre revendeur ou un service de maintenance Roland qualifié. ⚠	

Mise sous tension

1. Avant de mettre sous tension, assurez-vous des points suivants:

- Que la MC-303 est correctement connectée aux autres appareils.
- Que les commandes de volume de la MC-303 et de votre système d'amplification sont baissés au minimum.

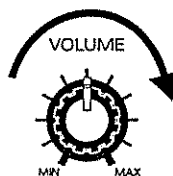
2. Pressez le commutateur POWER situé en face arrière de la MC-303.

- * Cette unité est dotée d'un circuit de protection. Un bref intervalle (quelques secondes) après la mise sous tension est donc nécessaire avant qu'elle ne fonctionne normalement.



3. Alimentez votre système d'amplification.

4. En pressant le clavier pour produire du son, tournez la molette VOLUME pour ajuster le volume. Ajustez le volume de votre système d'amplification à un niveau approprié.



5. Tournez le bouton LOW BOOST pour ajuster la tonalité des graves. Le tourner dans le sens des aiguilles d'une montre accentue la plage de graves.

- * Si vous tournez excessivement le bouton dans ce sens, les graves peuvent souffrir de distorsion. Si cela se produit, baissez le volume de l'amplificateur ou de la MC-303, ou ramenez le bouton LOW BOOST vers la gauche jusqu'à ce que le son soit correct.



Extinction

1. Avant d'éteindre assurez-vous des points suivants.

- Les commandes de volume de la MC-303 et de votre système d'amplification sont baissées au minimum.

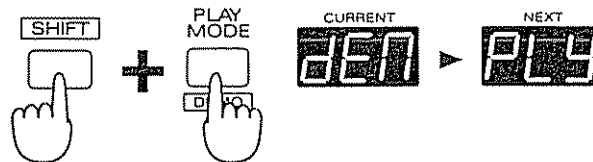
2. Eteignez votre système d'amplification.

3. Pressez le commutateur POWER de la MC-303

Ecoute de la démonstration

D'abord, écoutons un morceau de démonstration qui utilise les sonorités de haute qualité et les motifs impressionnants de la MC-303.

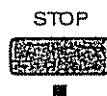
1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PLAY MODE] pour passer en mode de démonstration. L'affichage suivant apparaîtra.



2. Pressez [PLAY] et la démonstration commence, jouée en boucle.



3. Pour stopper la reproduction de la démonstration, pressez [STOP].



Pour quitter le mode de démonstration, pressez [EXIT].



* Tous droits réservés. L'emploi non autorisé de ces éléments pour d'autres applications que votre plaisir personnel est une violation des lois en vigueur.

* Aucune donnée concernant cette musique n'est reproduite par la prise MIDI OUT.

Biographies

Masayuki Kurihara (MASA)

Masayuki est un artiste techno résidant à Tokyo. Ses activités comprennent de la programmation musicale, de la création de bandes originales et d'effets spéciaux, et de la production de musique pour publicités télévisées. Autrement, ses travaux ont été édités sur disques 12 pouces et CDs par Gaia Records (Allemagne), et Psy-harmonics (Australie) entre autres. Il s'est produit dans divers clubs et scènes extérieures à Tokyo, Berlin, Hamburg et Paris. En mai 1995, il a fondé la société I T T Records avec DJ Kuni et d'autres partenaires. Il cherche actuellement à promouvoir au niveau mondial une nouvelle variété d'éléments musicaux.

Ryeland Allison

Ryeland conçoit des cadences électronique à la vitesse du son incluant des rythmiques gérées par ordinateur. Il est honoré de vous les présenter.

Naoki Matsuura (GigBag)

Durant ses 10 années passées aux USA, il a commencé à jouer comme bassiste professionnel. Il s'est principalement produit, en direct et en studio, dans la région de Nouvelle Angleterre. Comme musicien free lance, Naoki a participé à de nombreuses sessions avec Paquito De Rivera, Claudio Roditti, Tommy Campbell, Steve Hunt (actuellement avec Alan Holdsworth) etc. Il a rejoint le groupe de Tiger Okoshi (label JVC) : Tiger's Baku. Depuis 1991, Naoki travaille chez Roland comme directeur musical des données SMF et morceaux de démonstration.

Shigeyoshi Kawagoe (Shige Kawagoe)

Shigeyoshi est entré au Berklee College of Music en 1985, et a été diplômé en composition jazz et arrangement. Il a étudié avec Bret Willmotte (guitare) et Hal Crook (composition, arrangement et improvisation). A l'école, avec Jeff Ramsey, Chris Parks, Dave Delhomme et Zack Alford, il a formé le groupe : "One Mind, One Soul". Il se sont principalement produits dans la région de Boston, et ont à plusieurs occasions fait la première partie de Roy Ayers et Stacy Lausaw. Parti à New York après son diplôme en décembre 1988, il a poursuivi son travail d'instrumentiste sur la côte Est. Il est revenu au Japon en mars 1993. Depuis, il se produit comme guitariste, compositeur, arrangeur et programmeur MIDI.

Kazuhiro Terada (Terra)

Kazuhiro Terada est l'employé de Roland responsable de l'esthétique et du son de la MC-303.

Bien qu'il ne joue pas d'un instrument de musique, il collabore comme un membre à l'unité "Techno Heaven" et à l'unité "Techno Polaris". Son souhait est que la MC-303 apporte une nouvelle contribution dans le domaine du club.

Kazumi Sagawa (Sagawa)

Dans "94 Maniac Love", Kazumi Sagawa était responsable d'un grand nombre de sonorités en direct avec "White Room", organisé par Manabu Yamazaki (puis de Sublime Records). En mars 1996, son 12" "Can You Swim In Frequency?" a été produit par Bold Recordings.

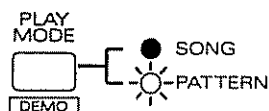
Reproduction de différents motifs (Patterns)

La MC-303 contient un grand nombre de motifs que nous nommerons Patterns. Ces Patterns sont organisés en trois banques (A-C). En utilisant la procédure suivante pour sélectionner les Patterns, vous pouvez bénéficier d'une grande variété d'accompagnements. Voici comment faire reproduire et sélectionner ces Patterns.

* Pour des détails sur les Patterns intégrés, référez-vous à "Liste des Patterns Presets" (Mode d'emploi; p.94).

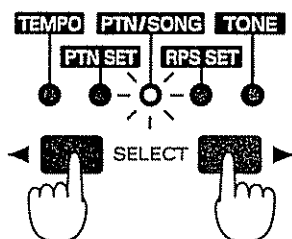
1. Assurez-vous que l'indicateur PATTERN de PLAY MODE est allumé.

Sinon, pressez [PLAY MODE] pour l'allumer.



2. Pressez SELECT [◀] [▶] pour allumer l'indicateur PTN/SONG.

La banque et le numéro du Pattern actuellement sélectionné s'affichent.



3. Tournez la molette VALUE pour sélectionner un Pattern.



4. Pressez [PLAY], et le Pattern commencera à jouer.



5. Pour changer de Pattern, tournez la molette VALUE. Si vous sélectionnez un autre Pattern durant la reproduction, la banque et le numéro du Pattern sélectionné apparaîtront à l'affichage suivant.

Une fois que le Pattern a fini de jouer, la reproduction passe automatiquement au Pattern sélectionné.

Sélectionnez et faites reproduire différents Patterns.



6. Pour stopper la reproduction d'un Pattern, pressez [STOP].



Jeu de différents sons

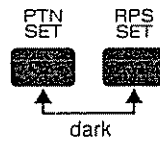
La MC-303 a sept Parties, de 1 à 7. Une "Partie" est analogue à un musicien jouant d'un instrument. Cela signifie que la MC-303 peut simuler un groupe de 7 personnes. En plus de ces Parties, il y a une Partie rythmique pour produire les instruments rythmiques. Les instruments joués par les Parties 1-7 sont appelés Tones, et l'instrument utilisé par la Partie 8 est appelé ensemble rythmique. Vous pouvez sélectionner différents Tones et ensembles rythmiques pour entendre différents sons.

■ Changement de son (Tone)

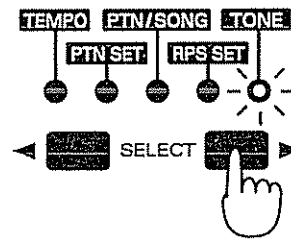
Changeons le Tone de la Partie 1 pour écouter la variété de sons dont dispose la MC-303.

* Pour une liste des Tones de la MC-303, référez-vous à "Liste des Tones" (Mode d'emploi; p.85).

1. Vérifiez que les indicateurs [PTN SET] et [RPS SET] sont éteints. S'ils sont allumés, pressez leur bouton pour les éteindre.

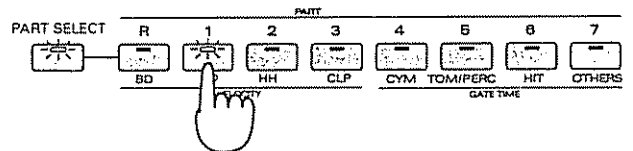


2. Pressez SELECT [◀] [▶] pour allumer l'indicateur TONE.

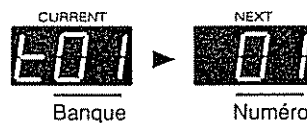


3. Assurez-vous que l'indicateur [PART SELECT] est allumé et pressez PART [1] pour sélectionner la Partie 1.

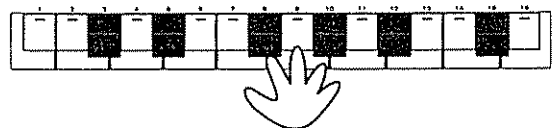
L'indicateur du bouton pressé s'allume.



La banque et le numéro du Tone sélectionné pour la partie 1 apparaissent dans l'afficheur.



4. Jouez sur le clavier de la MC-303 ou de votre instrument MIDI pour écouter le son.



Vous pouvez changer la tessiture du clavier interne en utilisant les boutons OCTAVE [-] [+] Pour baisser la tessiture, pressez OCTAVE [-]. Pour la monter, pressez OCTAVE [+].



5. Tournez la molette VALUE pour sélectionner d'autres Tones.



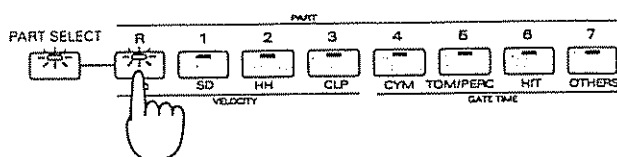
■ Changement d'ensemble rythmique

Un "ensemble rythmique" est une collection de différents instruments rythmiques (instruments de percussion et effets sonores). Contrairement à un Tone, un ensemble rythmique produit un son différent pour chaque touche que vous pressez. Voici comment sélectionner un ensemble rythmique et faire jouer ses sons

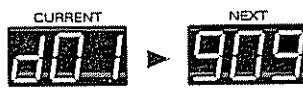
Pour des détails sur les instruments rythmiques inclus dans chaque ensemble rythmique, référez-vous à "Liste des ensembles rythmiques" (Mode d'emploi; p 90)

1. Comme pour sélectionner les Tones, vérifiez que [PTN SET] et [RPS SET] sont éteints et que l'indicateur TONE (situé au-dessus de SELECT [◀][▶]) est allumé.

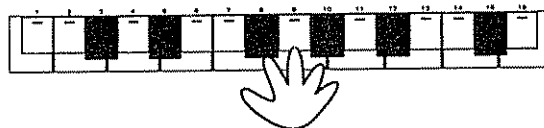
2. Assurez-vous que l'indicateur [PART SELECT] est allumé et pressez PART [R] pour sélectionner la partie rythmique. L'indicateur du bouton pressé s'allumera.



Le numéro de l'ensemble rythmique actuellement sélectionné pour la partie rythmique s'affichera dans l'écran CURRENT.



3. Jouez sur le clavier interne ou sur votre clavier MIDI pour écouter les sons. Jouez différentes touches pour entendre différents instruments rythmiques.



Vous pouvez changer la tessiture du clavier interne en utilisant les boutons OCTAVE [-] [+] Pour baisser la tessiture, pressez OCTAVE [-]. Pour la monter, pressez OCTAVE [+].



4. Tournez la molette VALUE pour sélectionner d'autres ensembles rythmiques

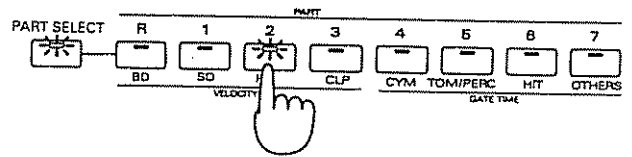


Emploi des boutons pour modifier le son (en temps réel)

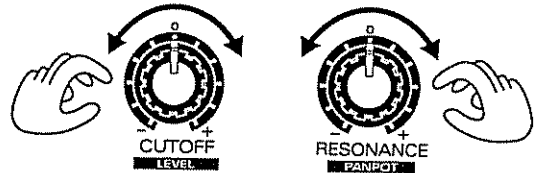
La fonction de modification en temps réel de la MC-303 vous permet d'utiliser les boutons pour modifier la façon dont le Tone de la Partie sélectionnée jouera — pendant que le Pattern est reproduit! Utilisons le Pattern A11 et modifions le son de basse synthé (Synth Bass) pour la Partie 2.

1. Suivez la procédure donnée dans "Reproduction de divers Patterns" pour sélectionner et reproduire le Pattern A11.

2. Assurez-vous que l'indicateur [PART SELECT] est allumé et pressez PART [2] pour sélectionner la Partie 2.



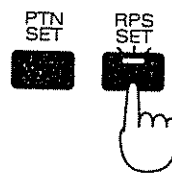
3. Tournez les boutons CUTOFF et RESONANCE pour modifier la tonalité. Le son de basse synthé de la Partie 2 changera quand vous tournerez ces boutons.



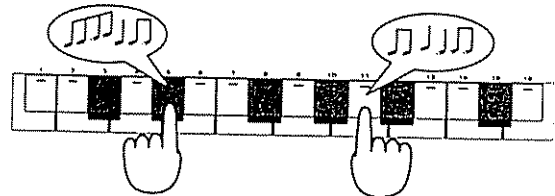
Reproduction de phrases depuis le clavier (RPS)

Normalement, les Tones ou instruments rythmiques joueront lorsque vous presserez le clavier interne. Toutefois, la fonction RPS (Realtime Phrase Sequence/séquence de phrase en temps réel) vous permet de faire jouer non seulement des Tones ou instruments rythmiques, mais des phrases entières en pressant une touche du clavier interne. Une "Phrase" indique ici la reproduction d'une Partie de Pattern. Comme vous pouvez faire reproduire différentes phrases en pressant différentes touches, cette fonction est une méthode pratique pour ajouter des transitions durant une prestation en direct, ainsi que pour combiner deux phrases ou plus afin de créer un Pattern.

1. Pressez [RPS SET] pour allumer son indicateur.
Cela active la fonction RPS



2. Pressez une touche ou plus sur le clavier interne pour faire reproduire les phrases
Jusqu'à 8 phrases peuvent être reproduites simultanément. Vous pouvez utiliser la fonction RPS pour reproduire des phrases même si un Pattern est en cours de jeu



3. Pour désactiver la fonction, pressez [RPS SET] pour éteindre son indicateur

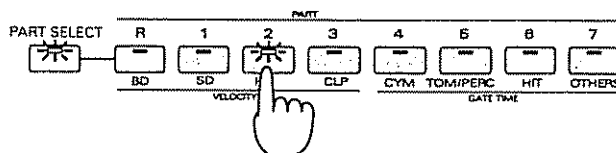
Emploi de l'arpégiateur

La MC-303 vous permet de produire des arpèges de façon simple en tenant enfoncé un accord. Voici comment utiliser l'arpégiateur.

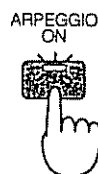
1. Assurez-vous que les indicateurs [PTN SET] et [RPS SET] sont éteints. S'ils sont allumés, pressez le bouton correspondant pour l'éteindre.



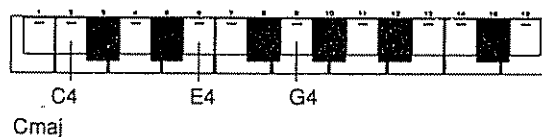
2. Assurez-vous que l'indicateur [PART SELECT] est allumé et pressez PART [2] pour sélectionner la Partie 2.



3. Pressez [ARPEGGIO] pour allumer son indicateur.



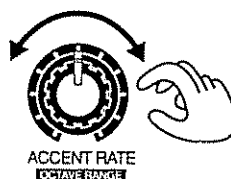
4. Jouez un accord sur le clavier interne ou sur le clavier MIDI. Dans cet exemple, jouez l'accord suivant.



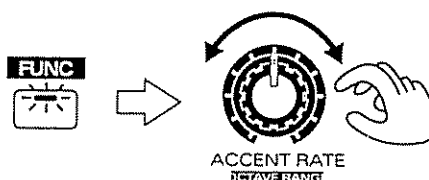
L'accord pressé sera joué en arpège. Pressez différents accords et écoutez les résultats. Vous pouvez utiliser l'arpégiateur même pendant qu'un Pattern est reproduit.



Vous pouvez ajuster la cadence de l'arpège en tournant le bouton ACCENT RATE.



Pour changer la tessiture sur laquelle est arpégié l'accord, pressez [FUNC] pour faire clignoter son indicateur et tournez le bouton OCTAVE RANGE.

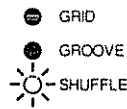


Modification de la cadence (groove) d'un Pattern (Play Quantize)

Play Quantize est une fonction qui vous permet de modifier le groove (la cadence rythmique) d'un Pattern pendant que ce dernier est reproduit. Utilisons le Pattern A12 et modifions le groove de la batterie et de la basse

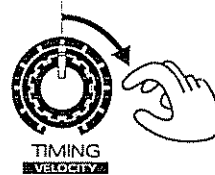
1. Sélectionnez le Pattern A12 et faites-le reproduire (p.5).

2. Pressez [QUANTIZE] pour allumer l'indicateur SHUFFLE



3. Tournez le bouton TIMING pour ajuster le groove de reproduction.

Lorsque le bouton est tourné à gauche ou à droite, c'est-à-dire éloigné de la position centrale, le groove de batterie et de basse change



Transposition (en temps réel)

La transposition en temps réel est une fonction qui vous permet de changer la tonalité (hauteur) du Pattern. Vous pouvez transposer le Pattern non seulement quand il est arrêté, mais même pendant qu'il est reproduit. Avec le Pattern A01, essayons de transposer le Pattern.

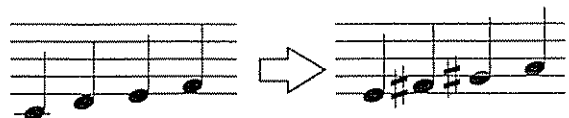
1. Sélectionnez le Pattern A01 et faites-le reproduire (p.5).

2. Pressez [TRANPOSE] pour allumer l'indicateur de son bouton.

Quand vous pressez le bouton, le Pattern est immédiatement transposé.












Avec les réglages d'usine, la hauteur est transposée d'une tierce majeure vers le haut. L'affichage indiquera 4

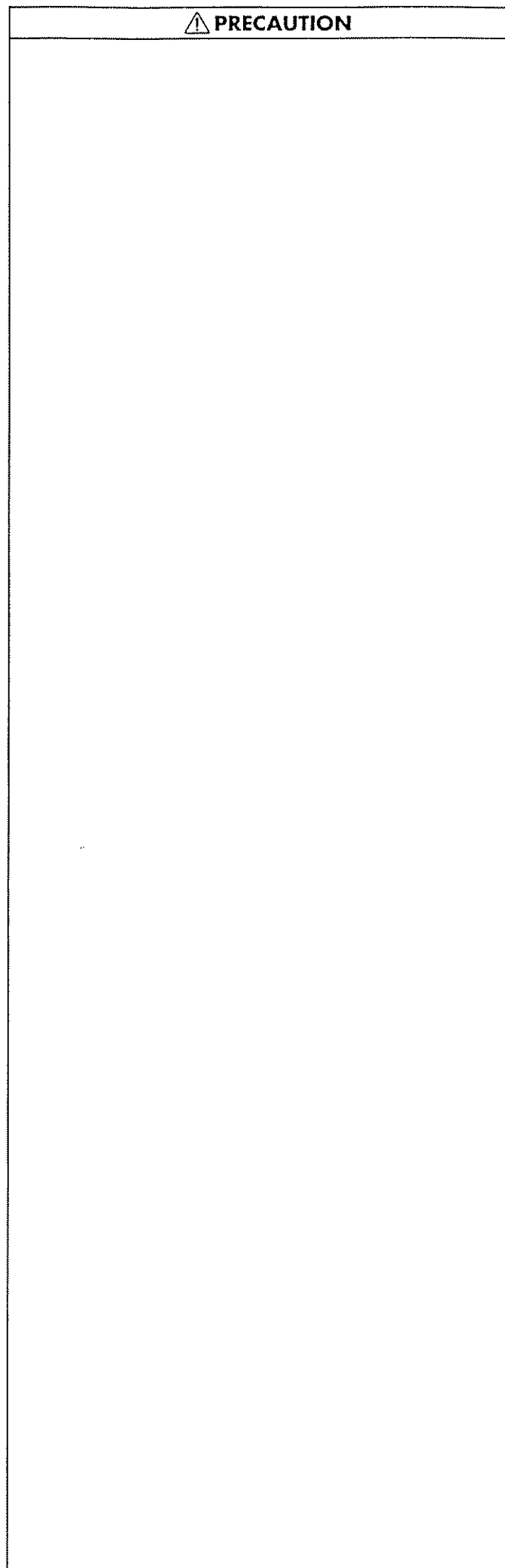


3. Pour retourner à la tonalité d'origine, pressez [TRANPOSE] pour éteindre son indicateur

 **PRECAUTION**

- L'unité et l'adaptateur secteur doivent être placés de façon à ce que leur position n'interfère pas avec leur propre ventilation. 
- Ne saisissez toujours que la fiche de l'adaptateur lorsque vous le branchez ou débranchez d'une prise murale ou de l'unité. 
- Si l'unité doit rester inutilisée durant une longue période, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise murale. 
- Essayez d'éviter que les cordons et câbles soient pincés. De même, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants. 
- Ne marchez pas sur l'unité et ne la surchargez pas avec un objet lourd. 
- Ne saisissez jamais l'adaptateur ou ses fiches avec les mains humides pour le brancher/débrancher de la prise murale ou de l'unité. 
- Avant de déplacer l'unité, déconnectez son adaptateur et tous les cordons d'appareils externes. 
- Avant de nettoyer l'unité, éteignez-la et débranchez l'adaptateur secteur de la prise murale (p. III). 
- Si vous suspectez l'arrivée d'un orage dans votre région, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise murale. 

 **PRECAUTION**



Fonctions de la MC-303	1
Remarques importantes	7
Faces avant et arrière	8
Chapitre 1. Présentation de la MC-303	
Organisation de la MC-303	12
La source sonore	12
Le séquenceur	13
Chapitre 2. Reproduction de Patterns	
Reproduction d'un Pattern	14
Changement du tempo	15
Visualisation du nombre de mesures d'un Pattern	15
Coupure d'un Pattern	16
Transposition durant la reproduction (Transposition en temps réel)	17
Reproduction correcte en cours de Pattern (MIDI Update)	17
Sélection de Patterns depuis le clavier intégré (PTN Set)	17
Création d'une variation d'un Pattern	19
Chapitre 3. Modification du son	
Jeu de sons	20
Décalage du clavier par octave (Octave Shift)	20
Sélection des sons	21
Paramètres qui changent le son (Paramètres de Partie)	21
Paramètres réglés par mouvement des boutons	22
Paramètres réglés par menu	26
Emploi des boutons pour changer le son en temps réel (Realtime Modify)	29
Effets	30
Delay/Reverb	30
Flanger/Chorus	32
Stockage dans un Pattern des réglages de Partie	35
Chapitre 4. Reproduction de phrases au clavier (RPS)	
Emploi de la RPS pour reproduire une phrase	36
Référencement de phrases dans un RPS set	36
Chapitre 5. Emploi de l'arpégiateur	
Emploi de l'arpégiateur	38
Création d'un motif de reproduction d'arpège	38
Sélection du style d'arpège (Arpeggio Style)	38
Ajout d'expression à l'arpège (Accent Rate)	39
Changement de la plage d'exécution de l'arpège (Octave Range)	39
Réglages détaillés	40
Séquence des notes dans l'accord (Motif)	40
Beat Pattern	41
Jeu ternaire (Shuffle Rate)	41
Chapitre 6. Changement de cadence d'un Pattern (Quantification)	
Sélection de la Partie pour la quantification de reproduction (Play Quantize)	42
Correction des inexactitudes rythmiques (Grid Quantize)	42
Choix de la résolution	42
Application de grid quantize	43
Ajout de swing au rythme (Shuffle Quantize)	43
Choix de la résolution	43
Application de shuffle quantize	44
Ajout d'une cadence au rythme (Groove Quantize)	44
Choix d'un modèle (template)	44
Application de groove quantize	45

Chapitre 7. Enregistrement d'un Pattern	
Enregistrement direct de votre jeu (Enregistrement en temps réel)	46
Procédure d'enregistrement	46
Changement de Partie à enregistrer durant l'enregistrement	48
Enregistrement d'arpèges	48
Enregistrement des mouvements de boutons (Données de modification)	48
Enregistrement sans rupture entre Patterns	49
Effacement de données indésirables durant l'enregistrement (Effacement en temps réel)	49
Enregistrement des notes une à une depuis la clavier (Enregistrement pas à pas)	50
Procédure d'enregistrement	50
Enregistrement de notes une à une (Enregistrement pas à pas 1)	51
Enregistrement d'instruments rythmiques individuels (Enregistrement pas à pas 2)	53
Edition individuelle de notes programmées (Micro-édition)	54
Création d'un Pattern	58
Enregistrement de batterie et basse en pas à pas	58
Enregistrement des autres instruments en temps réel	59
Chapitre 8. Edition d'un Pattern	
Copie d'un Pattern	61
Copie d'une Partie d'un Pattern	61
Effacement de données indésirables	63
Suppression de mesures indésirables	63
Insertion de mesures vierges	64
Changement de tonalité (Transposition)	65
Changement de dynamique des notes	65
Modification de la durée des notes (Gate Time)	66
Décalage dans le temps	66
Réduction des données inutiles	67
Modification d'un Pattern selon les réglages Play Quantize	67
Chapitre 9. Création d'un morceau	
Sélection d'un morceau	68
Enregistrement d'un morceau	68
Reproduction d'un morceau	69
Stockage des réglages modifiés d'un morceau	69
Chapitre 10. Edition d'un morceau	
Copie d'un morceau	70
Suppression de Patterns indésirables	71
Insertion d'un Pattern	71
Chapitre 11. Réglages de système	
Accord de la MC-303	72
Reproduction d'un morceau en boucle	72
Changement de fonction de la pédale	72
Réglages de synchronisation	72
Transmission de signaux pour synchronisation externe	73
Réglage de production du métronome	73
Réglage du volume du métronome	73
Réglage de la dynamique produite quand vous pressez une touche du clavier intégré	73
Visualisation de l'espace mémoire restant disponible	73

Chapitre 12. Emploi du MIDI	
Qu'est-ce que le MIDI ?	74
Contrôle du MS-1	76
Sélection des Tones depuis un appareil MIDI externe	76
Synchronisation d'un séquenceur externe sur la MC-303	77
Synchronisation de la MC-303 sur un séquenceur externe	77
Sauvegarde de données (Bulk Dump)	78
Emploi de la MC-303 comme module de sons	80
Appendices	
Mauvais fonctionnement	82
Messages d'erreur	83
Retour aux réglages d'usine	84
Liste des Tones	85
Liste des ensembles rythmiques	90
Liste des Patterns Presets	94
Liste des styles d'arpège	98
Liste des modèles Groove quantize	99
Équipement MIDI	101
Index thématique	117
Caractéristiques	121
Index	122

Remarques importantes

En plus des éléments donnés dans "EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITÉ" en page 2, veuillez lire et suivre les conseils suivants:

Alimentation:

- N'utilisez pas pour cette unité un circuit d'alimentation servant déjà à tout appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière)
- L'adaptateur secteur générera de la chaleur après plusieurs heures d'emploi consécutives. C'est normal et ne doit pas vous inquiéter
- Avant de connecter cette unité à d'autres appareils, éteignez toutes les unités. Cela aidera à prévenir mauvais fonctionnement et/ou dommages causés aux enceintes ou autres appareils

Emplacement

- Cet appareil peut interférer avec la réception de radio et de télévision. Ne l'utilisez pas à proximité de tels récepteurs

Maintenance

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'unité avec un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent léger, non abrasif. Ensuite, essuyez l'unité soigneusement avec un chiffon sec et doux.
- N'utilisez jamais d'essence, diluant, alcool ou solvant d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation

Réparations et données

- Sachez que toutes les données contenues dans la mémoire de l'unité peuvent être perdues lorsque l'unité est envoyée pour réparation. Des données importantes doivent donc toujours être sauvegardées dans un autre appareil MIDI (tel qu'un séquenceur) ou écrites sur papier (si possible). Durant les réparations, tout le soin nécessaire est apporté à la conservation des données. Toutefois, dans certains cas (notamment lorsqu'un circuit relatif à la mémoire elle-même est hors service), nous regrettons qu'il ne puisse être possible de restaurer les données, et Roland n'assume aucune responsabilité concernant une telle perte

Sauvegarde de la mémoire

- Cette unité contient une pile qui alimente les circuits mémoire de l'unité quand l'alimentation principale est coupée. Quand cette pile s'affaiblit, le message ci-dessous apparaît dans l'afficheur. Quand vous voyez ce message, faites remplacer la pile dès que possible pour éviter la perte des données de la mémoire. Pour remplacer la pile, contactez votre revendeur ou un service de maintenance Roland qualifié

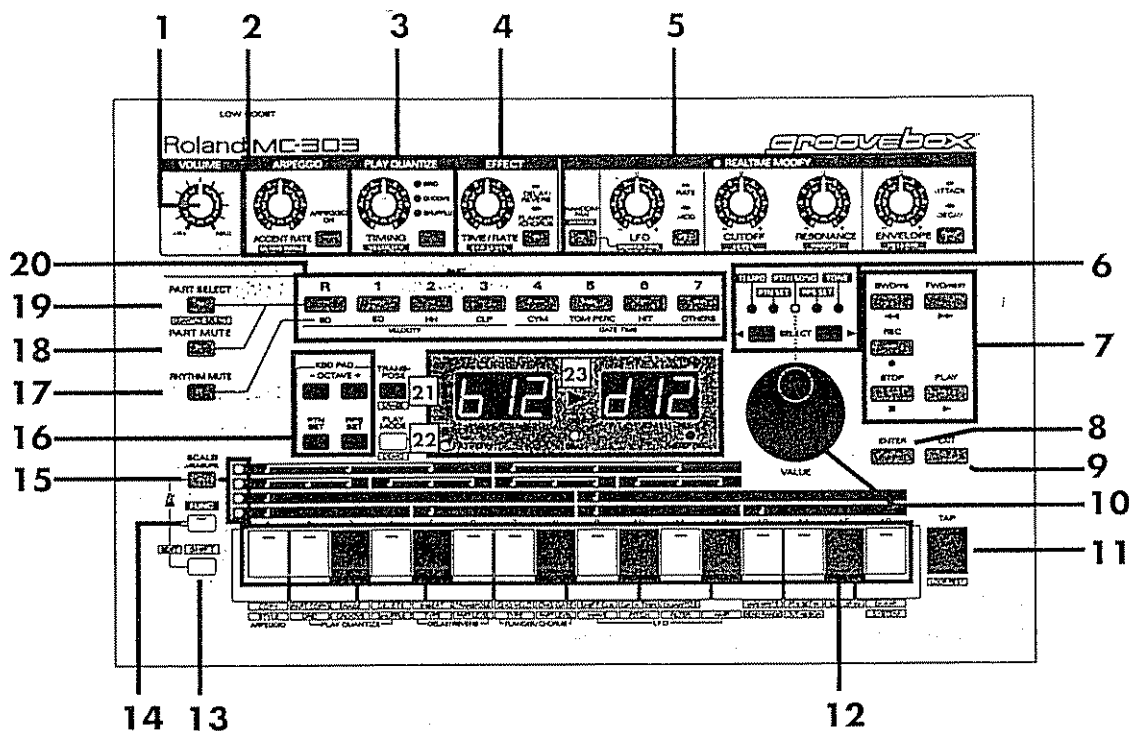


Précautions additionnelles

- Sachez que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou à un emploi incorrect de l'unité. Pour protéger vos données contre le risque de perte, nous vous recommandons de périodiquement sauvegarder les données importantes dans un autre appareil MIDI (tel qu'un séquenceur).
- Malheureusement, il peut être impossible de restaurer le contenu de données qui ont été stockées dans la mémoire de l'unité et ensuite perdues. Roland Corporation n'assume aucune responsabilité concernant une telle perte de données.
- Utilisez le soin nécessaire lors de l'emploi des boutons, curseurs ou autres commandes de l'unité et quand vous utilisez ses prises et connecteurs. Un maniement brutal peut entraîner des mauvais fonctionnements.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Un peu de bruit peut être émis par l'afficheur durant le fonctionnement normal.
- Quand vous connectez/déconnectez tous les câbles, saisissez le connecteur lui-même – ne tirez jamais sur le câble. De cette façon, vous éviterez de causer des courts-circuits ou des dommages aux éléments internes du câble.
- Pour éviter de déranger votre voisinage, conservez le volume à des niveaux raisonnables. Vous pouvez préférer utiliser un casque aussi vous n'aurez plus à vous soucier de ceux qui vous entourent (particulièrement tard la nuit).
- Lorsqu'il vous faut transporter l'unité, emballez-la dans son carton d'origine (y compris les protections) si possible. Autrement, vous devrez utiliser des matériaux d'emballage équivalents.

Faces avant et face arrière

Face avant



1. Bouton VOLUME

Ajuste le volume général (Prise en mains; p.III)

2. ARPEGGIO (arpégiateur)

● Bouton ACCENT RATE/OCTAVE RANGE

Ajuste l'effet arpégiateur (p 39).

● Bouton ARPEGGIO

Règle On/Off l'arpégiateur (p 38).

3. PLAY QUANTIZE

● Bouton TIMING/VELOCITY

Ajuste l'amplitude de l'effet de quantification (p 43, 44, 45).

● Bouton QUANTIZE / Indicateur QUANTIZE

Règle On/Off la quantification et sélectionne le type de quantification utilisé (p 43, 44, 45).

4. EFFECT

● Bouton TIME/RATE/EFX LEVEL

Ajuste la façon dont les effets s'appliquent (p 30, 31, 33, 34)

● Bouton EFFECT

Sélectionne le type d'effet ajusté par le bouton TIME/RATE/EFX LEVEL (p 30, 31, 33)

5. REALTIME MODIFY

(modification en temps réel)

● Indicateur REAL TIME MODIFY

S'allume quand la modification en temps réel est activée (p 29)

● Bouton RND PAN/PORTAMENTO

Le panoramique (position stéréo) de la partie spécifiée changera aléatoirement (p 22)

Quand l'indicateur du bouton FUNC clignote, ce bouton commute On/Off le Portamento (p 23)

● Bouton LFO/PORTA TIME (durée de portamento)

Ajuste l'effet LFO pour chaque partie (p 23)

Quand l'indicateur du bouton FUNC clignote, ce bouton ajuste la durée de Portamento pour la partie spécifiée (p 23)

● Bouton LFO

Sélectionne le paramètre ajusté par le bouton LFO (p 23, 24)

- **Bouton CUTOFF/LEVEL**

Ajuste la fréquence de coupure de la partie spécifiée (p 24)
Quand l'indicateur du bouton FUNC clignote, cela ajuste le niveau (volume) de la partie spécifiée (p 22)

- **Bouton RESONANCE/PANPOT**

Ajuste la résonance de la partie spécifiée (p 24)
Quand l'indicateur du bouton FUNC clignote, cela ajuste le panoramique de la partie spécifiée (p 22)

- **Bouton ENVELOPE/RELEASE**

Ajuste la durée d'attaque et de première chute (Decay) de l'enveloppe pour la partie spécifiée (p 25).
Quand l'indicateur du bouton FUNC clignote, cela ajuste le temps de relâchement de la partie spécifiée (p 26).

- **Bouton ENVELOPE**

Sélectionne le paramètre qui sera ajusté par le potentiomètre ENVELOPE (p 25).

6. Bouton/indicateur SELECT

Sélectionne le paramètre ajusté par la molette VALUE (p 14, 15, 17, 21, 36, 68).

7. Section séquenceur

- **Bouton BWD/TIE**

Ramène en arrière dans le Pattern ou le morceau (p 15, 69).
Durant l'enregistrement, le presser programme une liaison (p 52).

- **Bouton FWD/REST**

Fait avancer dans le Pattern ou le morceau (p 15, 69)
Durant l'enregistrement, le presser programme un silence (p 52).

- **Bouton REC (record)**

Pressez-le pour enregistrer un Pattern ou un morceau (p 46, 48, 50, 68)

- **Bouton STOP**

Arrête la reproduction d'un Pattern ou d'un morceau (p 14, 69)

- **Bouton PLAY**

Fait reproduire un Pattern ou un morceau (p 14, 69)

8. Bouton ENTER

Pressez-le pour exécuter une procédure

9. Bouton EXIT

Pressez-le pour annuler une procédure ou pour quitter l'affichage actuel

10. Molette VALUE

Utilisez cette molette pour modifier les valeurs de paramètre

11. Bouton TAP / LOOP REST

Le tempo peut être fixé en battant en mesure ce bouton (p.15).

Utilisé conjointement au bouton SHIFT, il commute On/Off la fonction LOOP REST (p 49).

12. Clavier interne

Utilisez-le pour faire jouer les sons, sélectionner les Patterns ou les phrases de RPS (p.17, 20, 36)

13. Bouton SHIFT

Ce bouton sert en conjonction avec les autres boutons.

Utilisé avec les touches du clavier interne, il donne accès à différents réglages de paramètres.

Certains boutons de la façade et les touches du clavier ont des caractères imprimés dans un cadre noir. Ce sont les noms des fonctions accessibles en tenant enfoncé le bouton SHIFT.

14. Bouton FUNC (fonction)

Quand l'indicateur clignote, les différents boutons changent de fonction.

Utilisé en conjonction avec le bouton SHIFT et les touches du clavier, ce bouton donne accès à différentes commandes d'édition. Certaines touches du clavier interne ont des caractères imprimés au-dessous d'elles dans un cadre blanc. Ce sont les commandes d'édition.

15. Bouton SCALE/MEASURE /indicateur SCALE

Sélectionne la durée des notes enregistrées (p 51).

Quand il est pressé durant la reproduction ou à l'arrêt, la position actuelle de reproduction dans le Pattern est affichée (p 15)

Utilisé avec le bouton FUNC, il sert à commuter On/Off le métronome (p 47)

16. KBD PAD (keyboard pad/clavier interne)

- **Boutons OCTAVE -/+**

Ces boutons transposent la tessiture du clavier interne par octave (p 20)

● Bouton PTN SET (Pattern Set)

Quand l'indicateur est allumé, les touches du clavier interne peuvent servir à sélectionner les Patterns (p 17)

● Bouton RPS SET

Cela règle On/Off la fonction RPS (p 36)

17. Bouton RHYTHM MUTE

Quand l'indicateur est allumé, les boutons PART peuvent servir à couper la reproduction d'un Pattern pour chaque instrument rythmique (p.16)

18. Bouton PART MUTE

Quand l'indicateur est allumé, les boutons Part peuvent servir à couper la reproduction d'un Pattern pour chaque Partie (p 16).

19. Bouton PART SELECT / QUANTIZE SELECT

Quand l'indicateur est allumé, les boutons PART peuvent servir à sélectionner les Parties (p.20).

Utilisé avec le bouton SHIFT pour faire clignoter l'indicateur, il sert à sélectionner la Partie à laquelle vous désirez appliquer la quantification (p 42).

20. Boutons PART

Pressez ces boutons pour sélectionner ou couper une Partie (p.16, 20).

21. Bouton TRANSPOSE / ERASE

A presser pour transposer (p 17). Durant l'enregistrement, il peut être pressé avec le bouton SHIFT pour commuter On/Off l'effacement en temps réel (p.49)

22. Bouton/indicateur PLAY MODE

Fait alterner entre mode Song (morceau) et mode Pattern (p.14, 68).

Utilisé avec le bouton SHIFT, il fait passer en mode de démonstration.

23. Afficheurs

Différentes informations concernant le fonctionnement s'affichent ici.

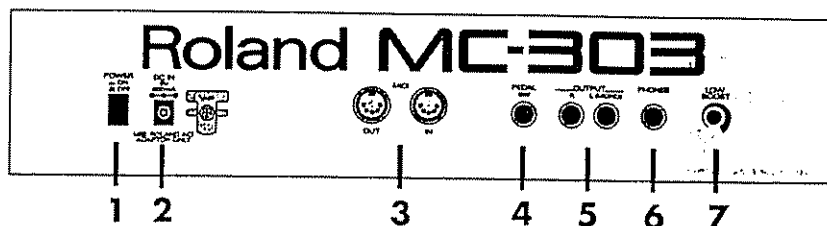
● Indicateur STEP REC

S'allume durant l'enregistrement pas à pas (p 51)

● Indicateur BEAT

S'allume sur chaque temps, indiquant le tempo et le format de mesure (p 15)

Face arrière



1. Commutateur POWER

Commute On/Off l'alimentation.

Prise DC IN

Connectez ici l'adaptateur secteur.

Veillez à n'utiliser que l'adaptateur secteur fourni

3. Prises MIDI

● OUT

Transmet les messages MIDI de la MC-303 vers les autres appareils MIDI.

● IN

Reçoit les messages MIDI des autres appareils MIDI.

4. Prise PEDAL SWITCH

Une pédale commutateur (optionnelle) peut y être connectée

5. Prises OUTPUT R/L (MONO)

Ce sont les prises de sortie du signal audio. Connectez-les à un amplificateur pour clavier, une sonorisation, une table de mixage ou équivalent.

6. Prise PHONES

Des écouteurs (casque) peuvent y être connectés.

7. Bouton LOW BOOST

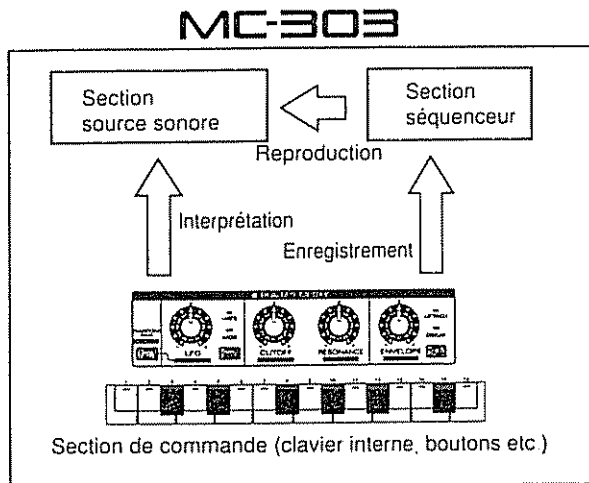
Ajuste l'amplification des graves (Prise en mains; p III).

Chapitre 1. Présentation de la MC-303

Organisation de la MC-303

Structure de base

La MC-303 est constituée d'une section de commande, d'une section source sonore et d'une section séquenceur.



Commandes

Les commandes concernent le clavier intégré, les boutons de la façade et les pédales commutateur connectées en face arrière. En utilisant ces commandes, vous pouvez faire jouer les sons ou les modifier.

Source sonore

La source sonore est la section qui produit le son. Les messages des commandes du MC-303 et de la section séquenceur entraînent la production du son. La source sonore produit également du son en réponse aux messages MIDI reçus d'appareils MIDI externes.

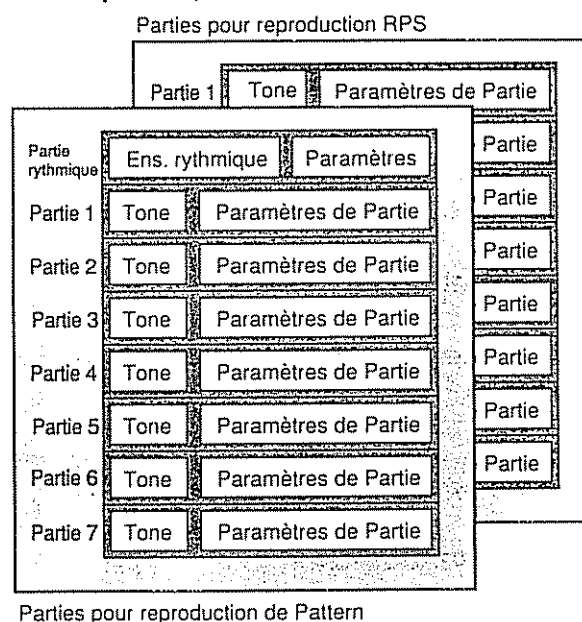
Séquenceur

Le séquenceur enregistre les mouvements des commandes (mouvements des boutons) sous forme de messages MIDI et reproduit ces messages MIDI tels qu'ils ont été enregistrés. Les messages MIDI enregistrés dans le séquenceur peuvent également être transmis par la prise MIDI OUT pour piloter des appareils MIDI externes tels que le MS-1.

La source sonore

Parties et Tones

Dans la MC-303, les Parties sont les unités sonore de base utilisées dans une interprétation et sont comparables à un musicien jouant d'un instrument. Vous pouvez sélectionner un son (Tone) pour chaque Partie et régler différents paramètres pour modifier le son ou l'interprétation. La MC-303 a 8 Parties pour la reproduction de Patterns et 8 Parties pour la reproduction par RPS. Cela signifie que 16 Tones différents peuvent jouer simultanément.



Il y a 2 types de Parties : Parties 1-7 et Partie rythmique.

Parties 1-7

Ces Parties servent principalement à jouer la mélodie ou la basse, etc., et offrent une sélection de 448 Tones différents. Vous pouvez également sélectionner individuellement des instruments rythmiques.

Parties rythmiques (R)

Cette Partie sert au jeu d'instruments rythmiques (instruments de percussion ou effets sonores, etc.) et permet de choisir parmi 12 ensembles rythmiques différents. Dans un ensemble rythmique, un instrument différent est assigné à chaque note, vous permettant de jouer simultanément d'un grand nombre d'instruments rythmiques.

Possibilités de notes simultanées

La source sonore de la MC-303 peut produire jusqu'à 28 notes (voix) simultanément. Si les données reçues demandent plus, certaines notes disparaîtront. De plus, comme certains Tones font jouer en réalité deux voix pour chaque note, le nombre de notes simultanées sera inférieur lorsque de tels Tones sont utilisés.

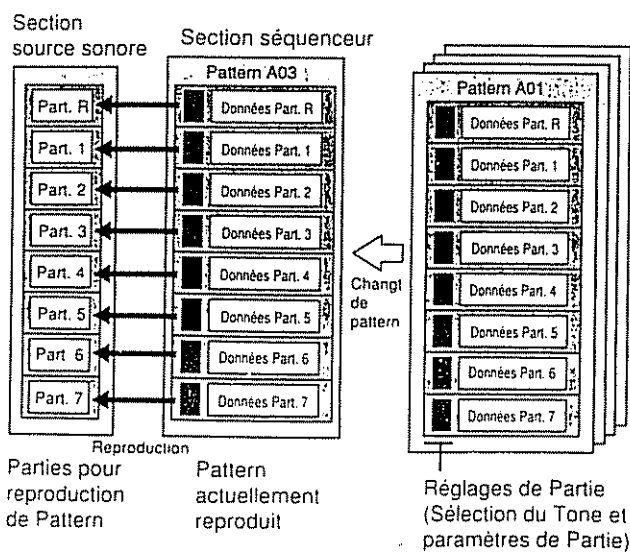
Si plus de 28 voix sont demandées à la fois, la MC-303 donne priorité à la dernière note jouée, les plus anciennes disparaissant une à une au fur et à mesure des besoins. Avec des Tones à une voix, vous pourrez jouer 28 notes. Avec des Tones à deux voix, les notes simultanées seront inférieures à 28 (car divisées par 2). Avec des Tones à chute longue ou la fonction RPS, gardez ceci à l'esprit. Pour connaître le nombre de voix utilisées par chaque Tone, référez-vous à la "Liste des Tones" (p 85).

Le séquenceur

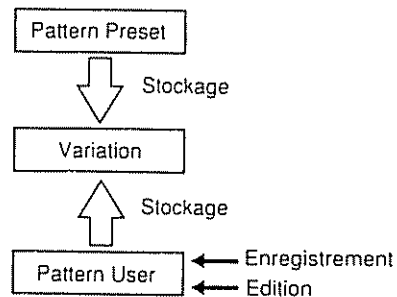
Le séquenceur enregistre l'interprétation et les mouvements de commandes sous forme de messages MIDI. Il peut être utilisé en reproduction pour transmettre à la source sonore les messages enregistrés, lui faisant produire du son. Le séquenceur joue de l'instrument à la place du musicien. Il est un peu comme un magnétophone en cela qu'il enregistre et reproduit une interprétation, mais dispose d'avantages importants tels que la possibilité de changer le tempo sans affecter la hauteur, la possibilité de reproduire un nombre illimité de fois une prise sans changement de la qualité sonore et la possibilité de faire une édition incroyablement détaillée, pour même atteindre le niveau d'une seule note.

Patterns

Les Patterns sont des unités de données musicales que le séquenceur reproduit. Avec la MC-303, vous pouvez même changer de Pattern pendant le jeu. Un Pattern contient des données musicales indépendantes pour chaque Partie et vous pouvez enregistrer, reproduire ou éditer des données musicales indépendamment pour chaque Partie.



Il y a 3 types de Patterns : Preset, User et Variation. Chaque Pattern contient des données pour spécifier le Tone et les différents autres paramètres pour chaque Partie.



Patterns Presets

Ce sont des Patterns préprogrammés en mémoire. Il n'est pas possible d'éditer ou d'enregistrer leurs données musicales. En copiant un Pattern Preset dans un Pattern User puis en modifiant ses réglages, vous pouvez créer de nouveaux Patterns.

Les banques de Patterns A-C et E-I contiennent les Patterns Preset (E-I servent au stockage de RPS).

Patterns User

Vous pouvez enregistrer et éditer les données musicales de ces Patterns, vous pouvez utiliser les Patterns Presets comme base à la création de vos propres Patterns, ou créer vos propres Patterns sans base de départ. Jusqu'à 50 Patterns User peuvent être créés, mais si les Patterns que vous créez contiennent de trop grandes quantités de données musicales, le nombre maximal de Patterns peut être inférieur.

La banque de Patterns U sert aux Patterns User.

Variations

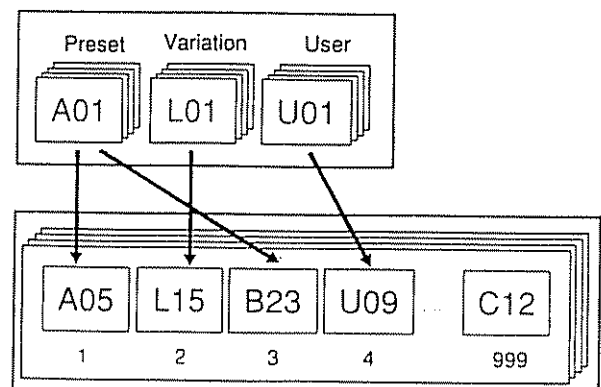
Ce sont des Patterns basés sur des Patterns Preset ou User, mais qui vous permettent de modifier juste les réglages de coupure.

Pour faire reproduire un Pattern, utilisez le mode Pattern.

Les banques de Patterns L-Q contiennent les Variations.

Morceaux (Songs)

Dans la MC-303, une séquence de Patterns est appelée un morceau (Song). Quand vous faites reproduire un morceau, les Patterns sont joués en séquence. Un morceau peut contenir 999 Patterns. Pour cela, utilisez le mode Song.



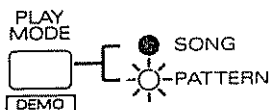
Chapitre 2. Reproduction de Patterns

Reproduction d'un Pattern

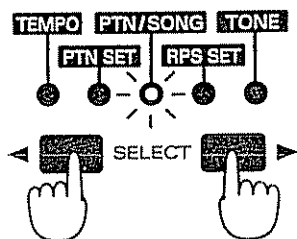
Les Patterns Presets sont organisés en 8 banques. Pour des détails, référez-vous à "Liste des Patterns Presets" (p 94)

1. Assurez-vous l'indicateur PATTERN de PLAY MODE est allumé (mode Pattern)

Si il est éteint, pressez [PLAY MODE] pour allumer l'indicateur

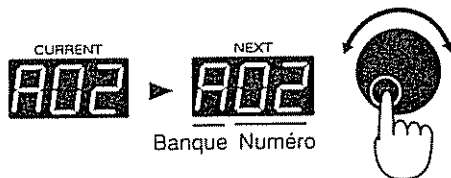


2. Utilisez SELECT [◀][▶] pour allumer l'indicateur PTN/SONG



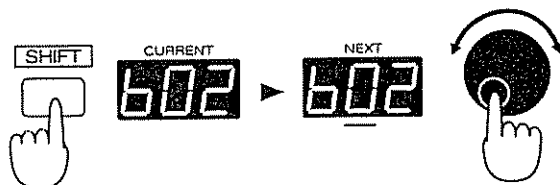
3. Tournez la molette VALUE pour sélectionner le Pattern que vous désirez faire reproduire.

L'affichage CURRENT et l'affichage NEXT indiqueront la banque et le numéro du Pattern sélectionnés.



Plage de réglages : A01-C33, E01-I11, L01-Q50

En tenant enfoncé [SHIFT] pendant que vous tournez la molette VALUE, vous pouvez rapidement changer les dizaines de la valeur affichée.



4. Pressez [PLAY] et le Pattern commencera à jouer



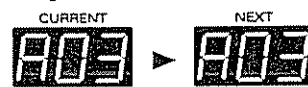
L'affichage CURRENT représentera la banque et le numéro du Pattern actuellement reproduit (Pattern «actuel») L'affichage NEXT donne la banque et le numéro du Pattern qui sera joué ensuite (Pattern suivant)

Quand vous commencez la reproduction d'un Pattern, l'affichage PATTERN et l'affichage NEXT indiquent la même valeur; ce Pattern sera reproduit alors répétitivement

5. Si vous tournez la molette VALUE alors qu'un Pattern est reproduit, la banque et le numéro du Pattern sélectionné apparaissent dans l'affichage NEXT



Quand le Pattern actuel finit de jouer, le Pattern affiché en écran NEXT apparaît à son tour en affichage CURRENT, et la reproduction de ce nouveau Pattern commence.

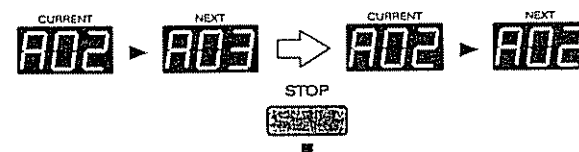


* Quand la reproduction approche du point auquel le Pattern change, ou lorsque le Pattern reprend, l'affichage NEXT clignote. Quand il clignote, il n'est pas possible de choisir le Pattern suivant.

5. Pressez [STOP] pour stopper la reproduction du Pattern.



* Si, après avoir choisi le Pattern suivant, vous pressez [STOP] pour stopper la reproduction du Pattern actuel, la sélection du Pattern suivant est annulée.



Quand la MC-303 sort d'usine, les Patterns User ne contiennent pas de données musicales. Les Patterns sans données musicales sont affichés comme suit et ne peuvent être reproduits. Cela signifie que si vous spécifiez un Pattern ne contenant pas de données musicales comme Pattern à suivre durant la reproduction de Patterns, la reproduction s'arrêtera au moment où ce nouveau Pattern sera appelé.



Lorsque la reproduction d'un Pattern est stoppée, un point apparaît quelquefois en bas à droite du numéro de Pattern en affichage NEXT. Cela signifie que le Pattern a été interrompu en cours d'une mesure.



Pour revenir en arrière dans un Pattern, pressez [BWD]. Pour retourner au début d'un Pattern, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [BWD].

Pour avancer rapidement dans un Pattern, pressez [FWD]. Pour accéder à la fin d'un Pattern, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [FWD].

Ces fonctions peuvent également servir durant la reproduction d'un Pattern.

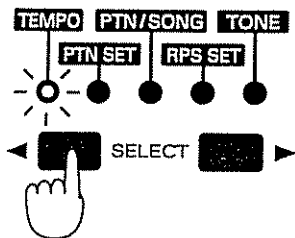
Changement du tempo

La valeur de tempo la plus adaptée (vitesse de reproduction) est préprogrammée pour chaque Pattern. Elle se nomme « Tempo standard ». Si vous sélectionnez un nouveau Pattern alors que la reproduction de Pattern est stoppée, le tempo change pour le tempo standard du Pattern sélectionné. Si vous sélectionnez un nouveau Pattern alors que la reproduction de Pattern est en cours, la valeur de tempo actuelle du Pattern est maintenue.

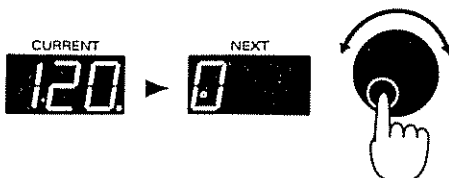
Le tempo peut être changé à l'aide de la molette VALUE ou en utilisant [TAP]. Il peut être changé durant la reproduction de Pattern.

Emploi de la molette VALUE pour changer le tempo

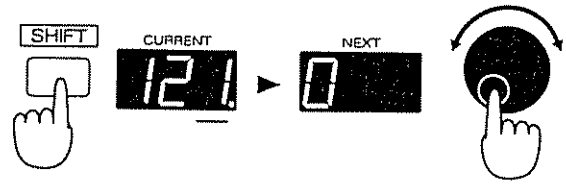
1. Avec SELECT [◀][▶], allumez l'indicateur TEMPO. L'affichage indiquera la valeur de tempo actuel.



2. Tournez la molette VALUE pour changer le tempo. Le tempo peut être réglé par palier de 0,1 BPM (battements par minute) dans une plage de 20,0 à 240,0.



Si vous tenez enfoncé [SHIFT] et tournez la molette VALUE, la valeur de tempo peut être modifiée par paliers de 1 BPM.

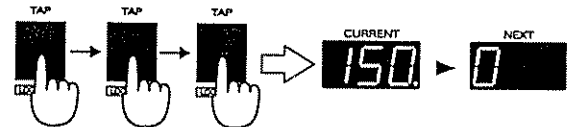


La valeur de tempo et le format de mesure sont indiqués par l'indicateur BEAT. L'indicateur clignote en rouge sur le premier temps et en vert sur les temps suivants.

* BPM signifie Battements Par Minute, et correspond au nombre de noires jouées en une minute.

Frappe du bouton TAP pour changer le tempo

1. Pressez [TAP] au moins trois fois, à des intervalles d'une noire selon le tempo désiré. Le tempo sera automatiquement calculé et changera en fonction de l'intervalle de vos frappes.



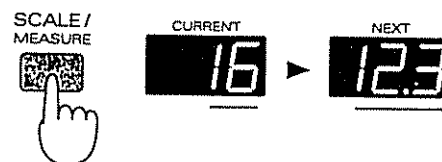
* Vous pouvez utiliser [TAP] pour changer le tempo même lorsque la valeur de tempo n'apparaît pas dans l'afficheur.

Visualisation du nombre de mesures d'un Pattern

Vous pouvez utiliser le bouton SCALE/MEASURE pour visualiser le nombre total de mesures d'un Pattern et l'emplacement actuel dans ce Pattern.

1. Quand le Pattern est reproduit ou stoppé, pressez [SCALE/MEASURE].

Tant que vous gardez enfoncé le bouton, l'affichage CURRENT donne le nombre total de mesures du Pattern et l'affichage NEXT l'emplacement actuel (mesure et temps) dans le Pattern. Dans l'exemple suivant le Pattern actuellement sélectionné a 16 mesures et vous vous trouvez au 3ème temps de la 12ème mesure de ce Pattern.



Coupure d'un Pattern

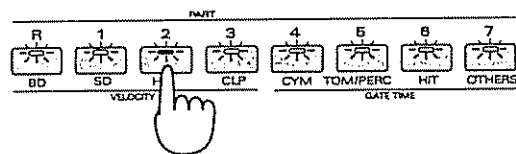
Vous pouvez couper (rendre silencieux) des Parties spécifiques durant la reproduction d'un Pattern. Pour une Partie rythmique, vous pouvez couper des instruments rythmiques spécifiques.

Coupure individuelle de Parties (Part Mute)

1. Pressez [PART MUTE] pour allumer son indicateur. L'indicateur du bouton PART s'allumera pour les Parties qui contiennent des données musicales.



2. Pressez le bouton [PART] de la Partie que vous désirez couper pour faire clignoter son indicateur. Dans cet exemple, pressons PART [2]. Quand vous faites reproduire le Pattern, les données musicales de la Partie 2 sont coupées et ne sont donc pas entendues.



Durant la reproduction du Pattern, les données musicales de la Partie sélectionnée seront coupées à l'instant où vous presserez le bouton PART.

Vous pouvez couper plusieurs Parties.

Pour annuler une telle coupure, pressez à nouveau le bouton PART concerné pour allumer son indicateur.

- * Si l'indicateur ne s'allume pas quand vous pressez un bouton PART, c'est que cette Partie ne contient pas de données musicales.
- * Le statut coupé ou non de Partie et de rythmique peut être stocké dans une Variation ou un Pattern User. Pour des détails, voir "Création d'une Variation de Pattern" (p. 19) et "Stockage des réglages de Partie dans un Pattern" (p. 35).

Coupure individuelle d'instruments rythmiques (Rhythm Mute)

Vous pouvez couper la reproduction d'instruments rythmiques spécifiques dans les données musicales de la Partie rythmique.

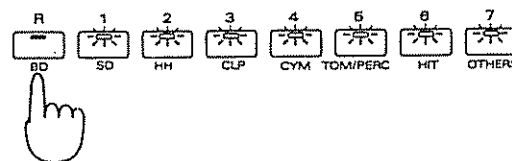
1. Pressez [RHYTHM MUTE] pour allumer l'indicateur de son bouton.

L'indicateur de chaque bouton PART s'allumera.



2. Pressez le bouton PART de l'instrument rythmique que vous désirez couper, éteignant ainsi son indicateur. Dans cet exemple, pressons PART [R].

Lorsque le Pattern est reproduit, la grosse caisse de la partie rythmique sera coupée et non entendue.



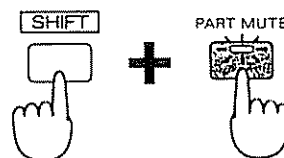
Si vous pressez un bouton PART durant la reproduction de Pattern, l'instrument rythmique de la partie sélectionnée sera immédiatement coupé.

Pour annuler cette coupure, pressez à nouveau le bouton PART correspondant pour allumer son indicateur.

- * Si Part Mute est utilisé pour couper la partie rythmique entière, les réglages Rhythm Mute n'ont pas d'effet.
- * Pour des détails sur la façon dont chaque instrument rythmique de la Partie rythmique est coupé par chaque bouton PART, voir "Liste des ensembles rythmiques" (p. 90).

Coupure de toutes les parties (All Mute)

Durant la reproduction d'un Pattern, vous pouvez simultanément couper la reproduction de toutes les Parties soit en pressant PART [R]-[7] d'un coup, soit en tenant enfoncé [SHIFT] et en pressant [PART MUTE].



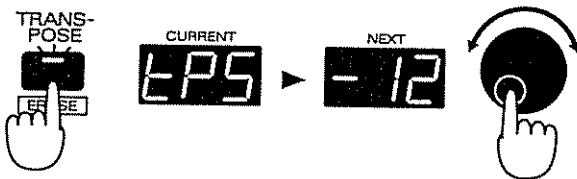
Transposition durant la reproduction (Transposition en temps réel)

Vous pouvez librement transposer dans une autre tonalité durant la reproduction d'un Pattern. La transposition peut se faire dans une plage de -24 à +24 demi-tons.

1. Pressez [TRANSPPOSE] pour allumer l'indicateur de son bouton. La reproduction sera transposée dès que vous aurez pressé le bouton.



2. Pour fixer la valeur de transposition, tenez enfoncé [TRANSPPOSE] et tournez la molette VALUE. Pendant que vous tenez enfoncé le bouton, l'afficheur indique le réglage actuel. Avec les réglages d'usine, la valeur est 4 (une tierce majeure vers le haut).



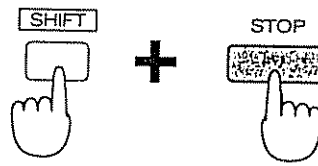
3. Pour retourner à la tonalité d'origine, pressez [TRANSPPOSE] une fois encore pour éteindre son indicateur

* A la mise sous tension, la fonction de transposition en temps réel est ramenée sur Off.

Reproduction correcte en cours de Pattern (MIDI Update)

Si vous faites reproduire un Pattern après une avance ou un retour rapide à l'intérieur de celui-ci, la reproduction peut être incorrecte, avec des problèmes tels qu'un volume changé ou une hauteur incorrecte. Cela est dû au fait que les messages MIDI de la section que vous avez ainsi sautée n'ont pas été envoyés à la source sonore. Dans de tels cas, utilisez la fonction de mise à jour MIDI (MIDI Update). Cette fonction envoie à la source sonore tous les messages MIDI (exceptés les messages de note) existants depuis le début du Pattern jusqu'à l'emplacement auquel vous avez accédé. Cela assure une reproduction correcte.

1. Assurez-vous que le Pattern est arrêté
2. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [STOP]



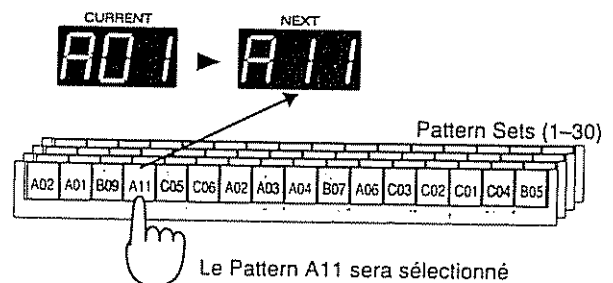
Pendant la mise à jour, l'afficheur apparaît ainsi



Sélection de Patterns depuis le clavier intégré (PTN SET)

Normalement, vous utiliserez la molette VALUE pour sélectionner les Patterns. Mais si le Pattern que vous désirez reproduire ensuite a une banque ou un numéro éloigné, il n'est pas facile de faire une sélection rapide à l'aide de la molette VALUE. Dans de tels cas, vous pouvez faire des réglages pour que les Patterns puissent être sélectionnés à l'aide des touches du clavier. Une collection de Patterns ainsi référencés comme assignés aux 16 touches du clavier est appelée ensemble de Patterns ou «Pattern Set».

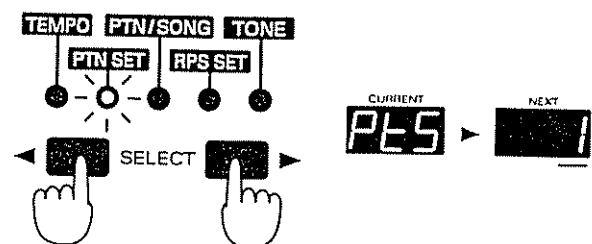
La MC-303 contient 30 Pattern Sets, et ils peuvent être sélectionnés durant la reproduction de Pattern.



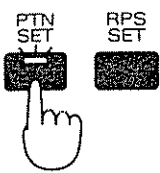
Emploi d'un Pattern Set pour sélectionner un Pattern

1. Utilisez SELECT [◀][▶] pour allumer l'indicateur PTN SET

L'afficheur NEXT indiquera le numéro du Pattern Set actuellement sélectionné

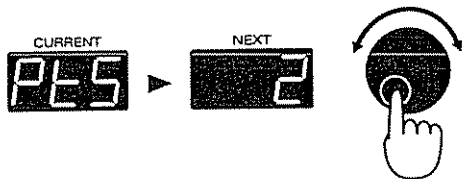


2. Pressez [PTN SET] pour allumer son indicateur



3. Tournez la molette VALUE pour sélectionner un Pattern Set (1-30).

Quand l'indicateur [PTN SET] est allumé, vous pouvez utiliser OCTAVE [-][+] pour sélectionner le Pattern set



4. Pressez une touche du clavier et le Pattern qui lui est associé sera sélectionné.

* Vous pouvez sélectionner les Patterns à l'aide du clavier même durant la reproduction de Pattern.

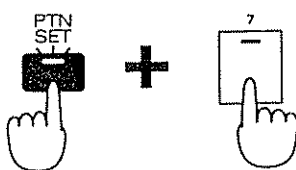
Référencement de Patterns dans un Pattern Set

Vous pouvez librement changer le référencement des Patterns d'un Pattern Set. Il est pratique d'enregistrer vos Patterns favoris ou les plus fréquemment utilisés dans un même Pattern Set. La procédure suivante est un exemple de référencement du Pattern B07 dans un Pattern Set. Sélectionnez d'abord un Pattern Set dans lequel vous référencerez le Pattern.

1. Sélectionnez le Pattern B07 (p.14)
2. Assurez-vous que l'indicateur [PTN SET] est allumé.



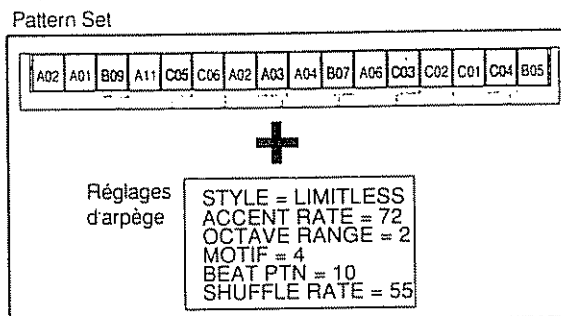
3. En tenant enfoncé [PTN SET], pressez la touche du clavier à laquelle vous désirez associer ce Pattern. Le Pattern sera référencé pour la touche de clavier pressée. Dans l'exemple suivant, l'afficheur indique que le Pattern B07 a été associé à la touche 7 du clavier.



* Les Patterns peuvent être référencés (associés à une touche) même durant la reproduction de Pattern

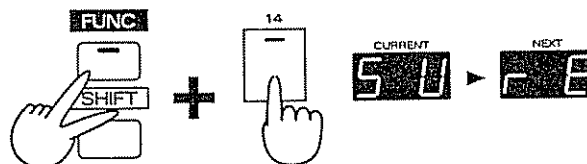
Stockage des réglages d'arpège dans un Pattern Set (Ecriture de Pattern Set)

Chaque Pattern Set peut contenir des réglages d'arpège tels que "Arpeggio Style" (style d'arpège), "Accent Rate" (cadence des accents) et "Octave Range" (tessiture de l'octave). C'est pratique pour stocker les réglages d'arpèges fréquemment utilisés dans chaque Pattern Set.



D'abord, sélectionnez un Pattern Set dans lequel vous désirez écrire les réglages d'arpège.

1. Avec la procédure de "Création d'un Pattern pour reproduction d'arpège" (p.38), réglez les paramètres tels "Arpeggio Style", "Accent Rate", et "Octave Range".
2. En tenant enfoncé [SHIFT] et [FUNC], pressez la touche [14] pour sélectionner l'affichage d'écriture de Pattern Set. L'affichage vous demandera de confirmer la procédure.



3. Pressez [ENTER], et les réglages d'arpèges seront écrits



Quand la procédure est terminée, vous retournez au fonctionnement normal.

Pour annuler la procédure, pressez [EXIT]

* Le réglage On/Off d'arpège n'est pas mémorisé

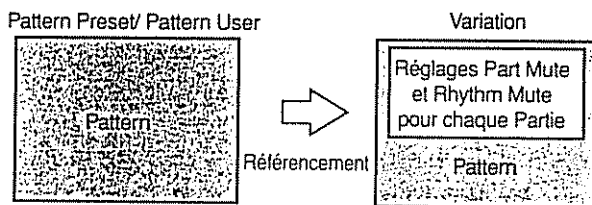
Création d'une variation d'un Pattern

Avec un Pattern Preset ou un Pattern User, vous pouvez juste changer les réglages de coupure de Partie (Part Mute) et d'instrument rythmique (Rhythm Mute) pour chaque Partie afin de créer une nouvelle variation de ce Pattern. Ces variations sont constituées des réglages Part Mute et Rhythm Mute pour chaque Partie, ainsi que du couple banque/numéro du Pattern d'origine.

Comme les variations ne contiennent pas les données musicales elles-mêmes, elles occupent bien moins de mémoire que les Patterns User. Cela vous permet d'utiliser plus efficacement la mémoire de la MC-303

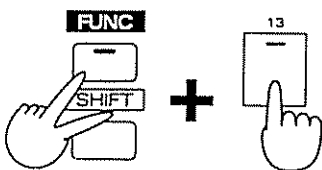
Si après avoir enregistré une variation basée sur un Pattern User, vous modifiez les données musicales de ce Pattern User, la variation qui y fait référence reflète bien entendu le même changement. Par exemple, si vous supprimez toutes les données musicales du Pattern User d'origine, toute variation basée sur ce Pattern User ne pourra plus être reproduite.

Les variations peuvent être enregistrées dans les banques de Patterns L-Q. Comme chaque banque peut contenir 50 variations, vous pouvez créer un total de 300 variations. N'importe quel nombre de variations peut être basé sur un même Pattern Preset ou User.

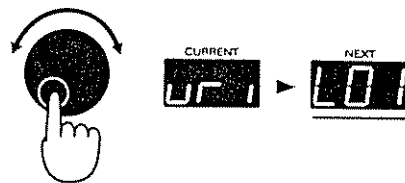


* Il n'est pas possible d'enregistrer une variation basée sur elle-même

1. Sélectionnez le Pattern que vous désirez référencer comme variation (p. 14).
2. Coupez les Parties et instruments rythmiques qui doivent l'être quand ce Pattern est sélectionné (p. 16)
3. En tenant enfoncé [SHIFT] et [FUNC], pressez la touche [13] du clavier pour accéder à l'affichage d'écriture de variation.



4. Tournez la molette VALUE pour spécifier la banque et le numéro de la variation devant être nouvellement référencée.



5. Pressez [ENTER], et l'affichage vous demandera confirmation.



6. Pressez [ENTER] une fois encore et la variation sera enregistrée.



Pour annuler, pressez [EXIT]

Quand la mémorisation est terminée, l'affichage normal réapparaît.

Chapitre 3. Modification du son

Jeu de sons

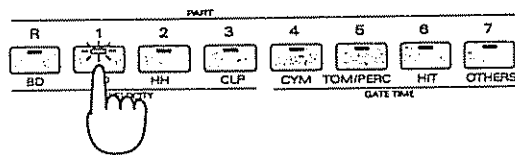
1. Assurez-vous que les indicateurs [PTN SET] et [RPS SET] sont tous les deux éteints



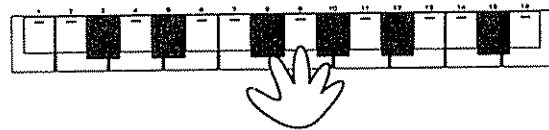
2. Pressez [PART SELECT] pour allumer son indicateur



3. Pressez le bouton PART de la Partie que vous désirez faire jouer

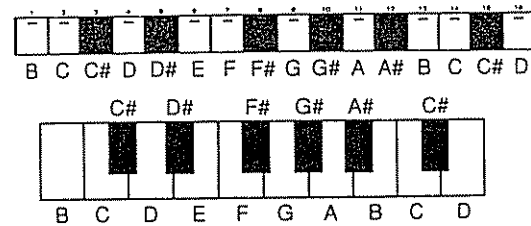


4. Pressez les touches du clavier pour faire jouer le son



Si un clavier MIDI est connecté, vous pouvez jouer sur son clavier pour produire le son.

Les touches du clavier correspondent à un clavier conventionnel comme suit.



* Rappelons qu'en notation anglo-saxonne, A = *la*, B = *si*, C = *do*, D = *ré*, E = *mi*, F = *fa*, G = *sol*

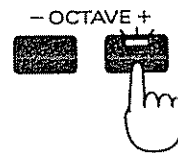
* La Partie sélectionnée par le bouton PART SELECT et les boutons PART est appelée Partie active

Décalage du clavier par octave (Octave Shift)

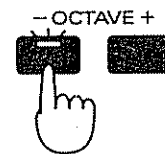
Cette fonction décale la hauteur des touches du clavier par unités d'une octave. La plage de réglage va de -4 à +4 octaves. Quand vous jouez des Tones tels qu'une basse qui est normalement jouée dans une tessiture plus basse, ou lorsque vous désirez jouer d'instruments rythmiques situés hors de la tessiture du clavier, vous pouvez utiliser cette fonction pour décaler la position des pads du clavier jusqu'à la tessiture désirée.

* Octave Shift est une fonction qui n'affecte que le clavier. Elle n'affecte pas la hauteur d'un clavier MIDI connecté

1. Utilisez les boutons OCTAVE [-][+] pour décaler la tessiture. Pour la monter, pressez OCTAVE [+]. L'indicateur OCTAVE [+] s'allumera



Pour la baisser, pressez OCTAVE [-]. L'indicateur OCTAVE [-] s'allumera.



Si aucun des deux boutons OCTAVE n'est allumé, presser le pad 2 du clavier fera jouer le do médian (C4 ou do4).

Quand vous pressez un bouton OCTAVE, l'afficheur indique la valeur du réglage. Par exemple, si vous pressez le bouton OCTAVE [+] une fois pour monter le clavier d'une octave, l'affichage est le suivant. Avec ce réglage, la note do5 (C5) sera produite quand vous presserez la deuxième touche du clavier.

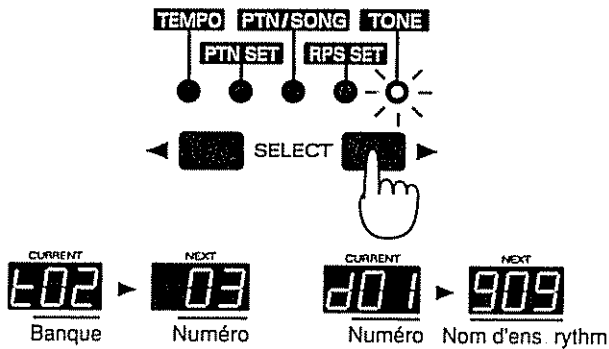


Sélection des sons

Si vous avez utilisé les boutons PART pour sélectionner une Partie 1-7, vous pouvez sélectionner des Tones, et si vous avez sélectionné la partie rythmique, vous pouvez sélectionner des ensembles rythmiques (Rhythm Sets). Les Tones sont organisés en 29 banques par types d'instruments. Pour des détails, référez-vous à la "Liste des Tones" (p 85). L'instrument rythmique produit par chaque touche de la Partie rythmique dépendra de l'ensemble rythmique sélectionné. Pour des détails, référez-vous à "Liste des ensembles rythmiques" (p 90).

1. Utilisez SELECT [◀][▶] pour allumer l'indicateur TONE

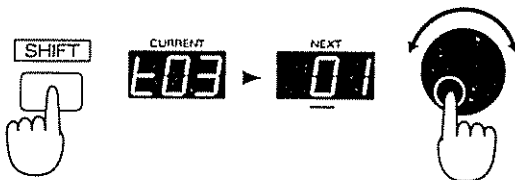
L'afficheur indiquera la banque et le numéro du Tone actuellement sélectionné (si la Partie rythmique est sélectionnée, le numéro d'ensemble rythmique s'affichera).



2. Tournez la molette VALUE pour sélectionner un Tone ou ensemble rythmique.



En tenant enfoncé [SHIFT] tout en tournant la molette VALUE, vous pouvez rapidement changer les dizaines du nombre



Paramètres qui changent le son (Paramètres de Partie)

La MC-303 vous permet de modifier le réglage de différents paramètres pour le Tone sélectionné, afin de créer le son le plus adapté à vos besoins. Les paramètres sont des réglages qui déterminent les caractéristiques d'un son et la façon dont il est entendu. La procédure de modification des valeurs des paramètres pour changer le son est appelée «édition». Les paramètres suivants peuvent être édités.

Paramètres réglés par mouvement des boutons

- LEVEL: volume
- PANPOT: panoramique (position stéréo)
- PORTAMENTO: portamento On/Off
- PORTA TIME: durée de portamento
- LFO RATE: vitesse du LFO
- LFO MOD: amplitude du LFO
- CUTOFF: fréquence de coupure
- RESONANCE: résonance
- ENVELOPE ATTACK: durée d'attaque de l'enveloppe
- ENVELOPE DECAY: durée de première chute de l'enveloppe
- ENVELOPE RELEASE: durée de relâchement de l'enveloppe

Paramètres réglables par l'emploi d'un menu

- LFO WAVE: sélection de la forme d'onde du LFO
- LFO PITCH: degré d'action du LFO sur la hauteur
- LFO FILTER: degré d'action du LFO sur le timbre
- LFO AMP: degré d'action du LFO sur le volume
- BEND RANGE: plage d'action du Pitch Bend
- OUT ASSIGN: destination de sortie des données musicales

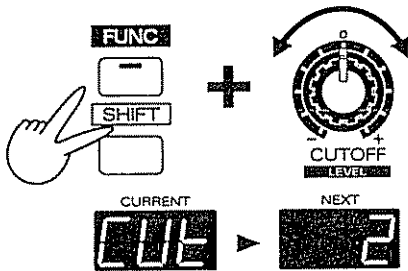
Ces paramètres sont appelés "Paramètres de Partie". La MC-303 mémorise la sélection du Tone et les paramètres de Partie pour chaque Partie sous forme de données de configuration de Pattern (Pattern Setup). Les éditions apportées aux paramètres de Partie sont temporaires et vos réglages modifiés seront perdus si vous sélectionnez un autre Tone pour cette Partie ou si vous changez de Pattern. Si vous désirez conserver les réglages édités, utilisez la procédure d'écriture de configuration de Pattern (p 35).

Il n'est pas possible de changer et réécrire les réglages de Patterns Presets ou de Variations. Si vous désirez modifier des réglages de Pattern Preset et ensuite les sauvegarder, vous devez les copier dans un Pattern User (p 61) puis éditer ce Pattern User. Utilisez ensuite la procédure d'écriture de configuration de Pattern.

Avant de commencer l'édition, utilisez le bouton PART SELECT et les boutons PART pour sélectionner la Partie que vous désirez éditer.

Paramètres réglés par mouvement des boutons

< Pour confirmer la valeur numérique du réglage d'un bouton >
 Normalement, la valeur du paramètre n'est pas affichée quand vous utilisez un bouton de façade pour la modifier. Si vous désirez vérifier la valeur numérique du paramètre pendant l'édition, tenez enfoncé [SHIFT] et [FUNC] pendant que vous tournez le bouton. Par exemple, si vous désirez connaître le réglage numérique de la fréquence de coupure (Cutoff), utilisez la procédure ci-dessous.



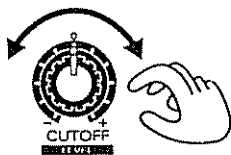
Changement du volume (Level)

Le niveau de volume de chaque Partie peut être ajusté dans une plage de 0 à 127.

1. Pressez [FUNC] pour faire clignoter son indicateur

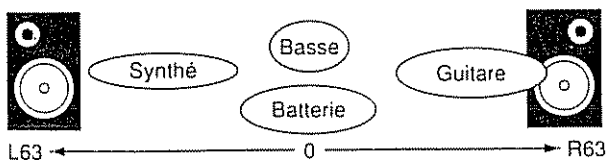


2. Tournez le bouton LEVEL pour ajuster le niveau de volume. Tourner le bouton vers la droite augmente le volume



Changement de position stéréo (Panoramique)

Le panoramique de chaque Partie peut être ajusté dans une plage RND/L63-0-R63. Le panoramique détermine la position du son dans l'espace stéréo. Par exemple, vous pouvez placer batterie et basse au centre, guitare à droite et nappe de synthé à gauche.



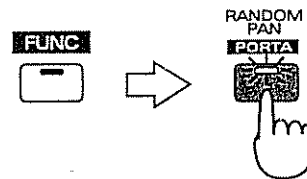
1. Pressez [FUNC] pour faire clignoter son indicateur



2. Tournez le bouton PANPOI pour ajuster la position panoramique



Tourner le bouton vers la droite déplace le son vers la droite et tourner vers la gauche le déplace vers la gauche. Quand le bouton est en position centrale, le son est situé au centre. Un réglage RND (random/aléatoire) produit un effet spécial par lequel l'emplacement stéréo est différent et choisi aléatoirement chaque fois que le son est joué. Pour sélectionner le panoramique aléatoire, désactivez le bouton [FUNC] et pressez [RND PAN].



- * Dans un ensemble rythmique, la position stéréo de chaque instrument rythmique est fixe. Changer le réglage panoramique de la Partie rythmique déplace de façon globale la position stéréo de la totalité de l'ensemble rythmique.
- * Pour certains Tones, un peu de son peut se faire entendre d'une enceinte même si le réglage de panoramique est à fond du côté opposé.
- * Si vous écoutez en mono, les réglages de panoramique n'ont pas d'effet.

Changement progressif de hauteur (Portamento)

Le Portamento est une fonction qui crée des changements progressifs de hauteur entre une note et la suivante. Lorsque le Portamento est activé, le Tone de la Partie concernée est réglé en mode mono (c'est-à-dire qu'il ne peut produire qu'une seule note à la fois). Le Portamento est particulièrement efficace lorsqu'il s'applique à une basse synthé ou à des sons de synthés solo.

PORTAMENTO ON/OFF

Voici comment régler On/Off le Portamento pour chaque Partie.

1. Presez [FUNC] pour faire clignoter l'indicateur du bouton



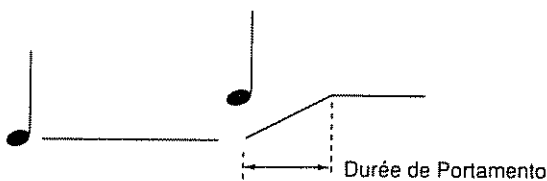
2. Pressez [PORTAMENTO] pour allumer l'indicateur du bouton et le Portamento sera activé.



- * Pour la Partie rythmique, le son n'est pas affecté même si le Portamento est activé.
- * Quand la durée de Portamento (Portamento Time) est réglée sur "0", activer le Portamento fera simplement passer le Tone en mode mono et aucun effet Portamento ne se fera entendre.

PORTA TIME (Durée de Portamento)

Quand le Portamento est activé, ce réglage ajuste la durée du changement progressif de hauteur (0-127).



1. Pressez [FUNC] pour faire clignoter l'indicateur du bouton



2. Tournez le bouton PORTA TIME pour ajuster la durée de Portamento

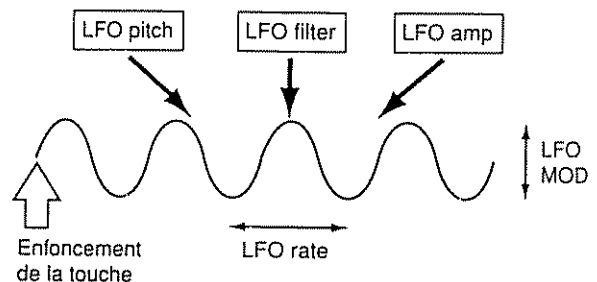
Tourner le bouton vers la droite allonge la durée. Avec un réglage "0", il n'y a pas d'effet Portamento même si celui-ci a été activé.

Création de changements cycliques du son (LFO)

Le LFO (Low Frequency Oscillator/oscillateur basse fréquence) crée des changements cycliques du Tone. Il peut affecter la hauteur, le timbre (filtre) et le volume (amplitude).

< A propos du LFO >

Vous pouvez ajuster la vitesse du LFO (LFO Rate) et son amplitude (LFO MOD). Appliquer un LFO à la hauteur produit un effet vibrato. L'appliquer au filtre produit un effet wah-wah. L'appliquer à l'amplitude produit un effet tremolo. Le degré d'action du LFO sur chacun de ces 3 éléments est déterminé par les réglages LFO PITCH, LFO FILTER, et LFO AMP (p.27). Pour faire les réglages de LFO, ajustez d'abord le degré d'action du LFO sur ces 3 éléments (hauteur, filtre et amplitude) puis ajustez LFO Rate et LFO MOD.



LFO RATE

C'est la vitesse à laquelle le LFO oscille, qui peut être réglée dans une plage de -50 à +50.

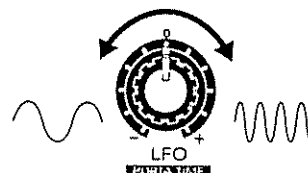
1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint



2. Pressez [LFO] pour éteindre l'indicateur du bouton. Maintenant, vous pouvez ajuster le réglage de vitesse (RATE).



3. Tournez le bouton LFO pour ajuster la vitesse du LFO. Tourner le bouton vers la droite accélère les oscillations et le tourner vers la gauche les ralentit.



LFO MOD (amplitude de modulation du LFO)

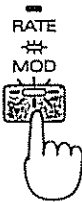
L'amplitude de l'effet LFO peut être ajustée dans une plage de 0 à 127.

1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint

[FUNC]



2. Pressez [LFO] pour allumer l'indicateur du bouton. Maintenant, vous pouvez ajuster le réglage MOD.



3. Tournez le bouton LFO pour ajuster l'amplitude de modulation du LFO.

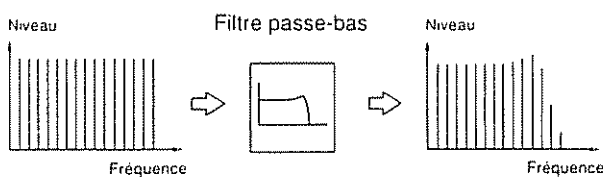
Quand vous tournez le bouton vers la droite, l'effet LFO s'accroît. Avec un réglage "0", le LFO n'a pas d'effet.



* Si les réglages LFO PITCH, LFO FILTER, et LFO AMP sont tous à "0", il n'y a pas d'effet du LFO même si le paramètre LFO MOD est augmenté.

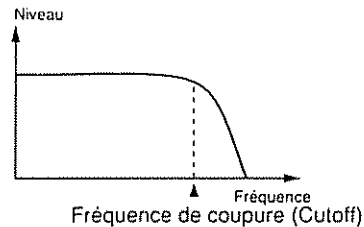
Changement du timbre (Filtre)

Vous pouvez modifier le timbre en changeant le réglage du filtre. Les filtres de la MC-303 sont de type passe-bas, ne laissant passer que les fréquences inférieures à une fréquence spécifiée. Cette fréquence est appelée fréquence de coupure (Cutoff). En changeant la fréquence de coupure, vous pouvez rendre le son plus brillant ou plus feutré. La fréquence de coupure sera pilotée par l'enveloppe pour changer au cours du temps. En ajustant le filtre et l'enveloppe, vous pouvez créer des sons qui évoluent et ont de l'expression.



CUTOFF (fréquence de coupure)

Ajuste la valeur de fréquence de coupure dans une plage de -50 à +50. Si cette fréquence est montée, plus d'harmoniques peuvent passer, rendant le son plus brillant (plus dur). Si elle est baissée, moins d'harmoniques sont autorisées à passer, ce qui rend le son plus feutré (plus doux).



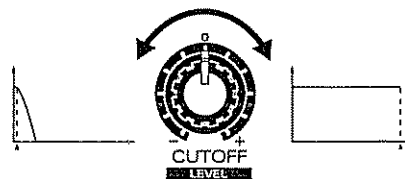
1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint. S'il ne l'est pas, pressez le bouton pour l'éteindre.

[FUNC]



2. Tournez le bouton CUTOFF pour ajuster la fréquence de coupure.

Tourner le bouton sur la droite augmente la fréquence de coupure et le tourner sur la gauche la diminue.



* Pour certains Tones, monter la fréquence de coupure ne produira pas de changements audibles.

RESONANCE

Ajuste les harmoniques présentes dans la région de la fréquence de coupure, dans une plage de -50 à +50.

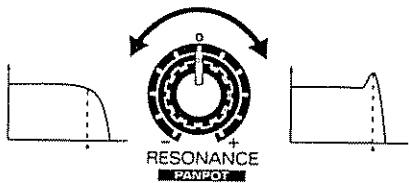
1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint. Sinon, pressez le bouton pour l'éteindre.

[FUNC]



2. Tournez le bouton RESONANCE pour ajuster la valeur de résonance.

Tourner le bouton vers la droite accroît la résonance, ce qui produit un son plus caractéristique.



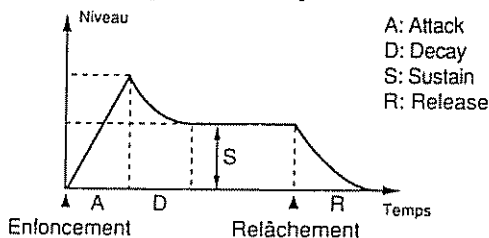
- * Pour certains Tones, augmenter la résonance ne produira pas de changements audibles.

Changement des aspects sonores variant dans le temps (Enveloppe)

Le volume d'un instrument de musique change au cours du temps, entre l'instant où le son commence et celui où il s'évanouit. Le schéma ci-dessous montre les changements au cours du temps sous forme de graphique. Le tracé de ce changement est différent pour chaque instrument, et c'est un facteur important par lequel nous distinguons le son d'un instrument par rapport à celui d'un autre. Ce tracé est appelé "enveloppe".

L'enveloppe d'un instrument de musique est également affectée par la façon dont il est joué. Sur la MC-303, vous pouvez changer l'agressivité du début du son en ajustant le temps d'attaque (Attack) de l'enveloppe. En ajustant les paramètres d'enveloppe, vous pouvez simuler les caractéristiques d'une grande variété d'instruments de musique différents.

La forme d'enveloppe que vous réglez peut également affecter la fréquence de coupure du filtre.



- * Pour certains Tones, ajuster les durées d'enveloppe peut ne pas entraîner de différences audibles.

ATTACK (Durée d'attaque de l'enveloppe)

Ajuste la pente d'attaque dans une plage de -50 à +50

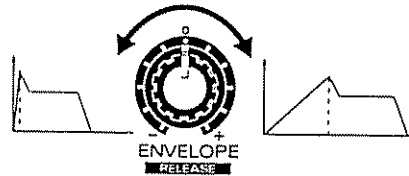
1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.



2. Pressez [ENVELOPE] pour éteindre l'indicateur du bouton. Maintenant, vous pouvez ajuster le réglage ATTACK

3. Tournez le bouton ENVELOPE pour ajuster la durée d'attaque

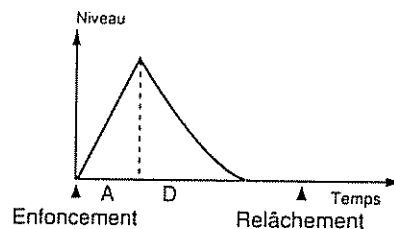
Tourner le bouton vers la droite produit une attaque plus douce et le tourner vers la gauche une attaque plus nette



DECAY (Temps de chute de l'enveloppe)

Ajuste le temps nécessaire au son pour atteindre le niveau de maintien (Sustain) à partir du moment où l'attaque est terminée, dans une plage de -50 à +50.

- * Pour certains Tones (de type piano et guitare), le niveau de maintien (Sustain) est "0"



1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint



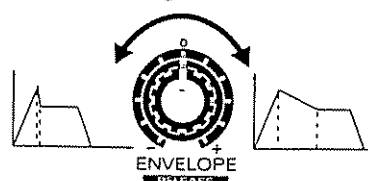
2. Pressez [ENVELOPE] pour allumer l'indicateur du bouton.

Maintenant, vous pouvez ajuster le réglage DECAY



3. Tournez le bouton ENVELOPE pour ajuster la durée de chute

Tourner le bouton vers la droite allonge cette durée et le tourner vers la gauche la raccourcit.



RELEASE (Durée de relâchement de l'enveloppe)

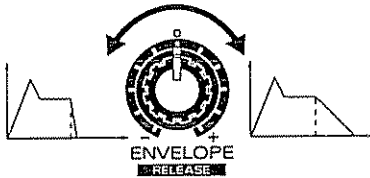
Ajuste le temps qui s'écoule entre le moment où vos doigts relâchent le clavier et celui où le son disparaît (temps de relâchement ou Release) dans une plage de -50 – +50

1. Pressez [FUNC] pour faire clignoter l'indicateur du bouton



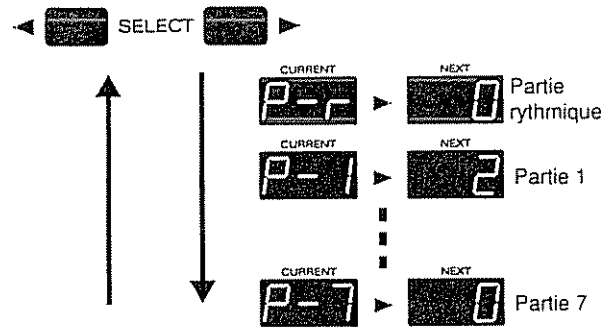
2. Tournez le bouton RELEASE pour ajuster le temps de relâchement.

Le tourner vers la droite produit un relâchement plus long et le tourner vers la gauche un relâchement plus rapide



Paramètres réglés par menu

Quand vous êtes en affichage de réglage des paramètres de Partie, vous pouvez utiliser SELECT (◀|▶) pour sélectionner la Partie à éditer (en plus d'employer les boutons PART pour sélectionner la Partie)



LFO WAVE (Forme d'onde du LFO)

Sélectionne la forme d'onde du LFO



SINE: Une onde sinusoïdale. Utilisez-la pour appliquer des effets tels que vibrato.

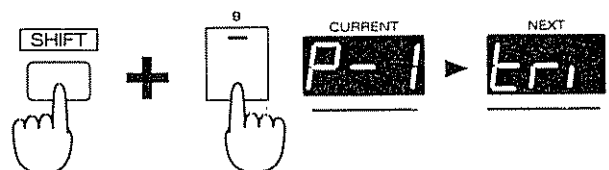
RANDOM 1, 2: Ce sont des formes d'onde dans lesquelles le niveau change aléatoirement, ce qui est utile pour des effets sonores.

SQUARE: Une onde carrée : Peut servir aux effets sonores, etc.

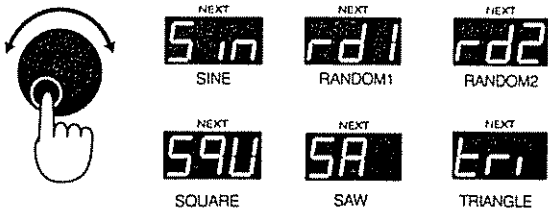
SAW: Une onde en dents de scie. Peut servir aux effets sonores, etc.

TRIANGLE: Une onde triangulaire. Plus adaptée aux effets de vibrato, etc.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche [9] pour accéder à l'affichage de réglage de forme d'onde du LFO. La Partie pour laquelle le réglage est fait apparaît dans l'affichage CURRENT et le réglage actuel apparaît dans l'affichage NEXT.



2. Tournez la molette VALUE pour sélectionner la forme d'onde



3. Pour quitter l'affichage de réglage, pressez [EXIT].

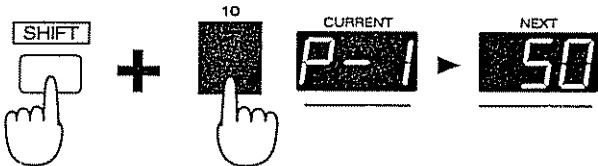


LFO PITCH (Amplitude de modulation de hauteur par le LFO)

Cela ajuste (0-127) l'amplitude de l'effet vibrato obtenu quand vous réglez LFO MOD (amplitude de modulation du LFO). Des réglages plus élevés donnent un effet vibrato plus profond lorsque l'amplitude de LFO est augmentée. Avec un réglage "0", il n'y a pas d'effet vibrato.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche [10] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage de l'amplitude de modulation de la hauteur par le LFO.

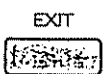
La Partie pour laquelle le réglage est fait apparaîtra dans l'affichage CURRENT et le réglage actuel apparaîtra dans l'affichage NEXT.



2. Tournez la molette VALUE pour régler la valeur d'amplitude de modulation de la hauteur par le LFO



3. Pour quitter l'affichage de réglage, pressez [EXIT].

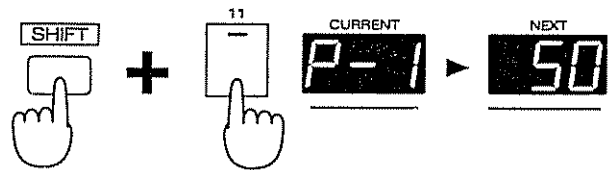


LFO FILTER (Amplitude de modulation du filtre par le LFO)

Cela ajuste (0-127) l'amplitude de l'effet wah-wah obtenu quand vous réglez LFO MOD (amplitude de modulation du LFO). Des réglages plus élevés donnent un effet wah-wah plus profond lorsque l'amplitude de LFO est augmentée. Avec un réglage "0", il n'y a pas d'effet wah-wah.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche [11] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage de l'amplitude de modulation du filtre par le LFO.

La Partie pour laquelle le réglage est fait apparaîtra dans l'affichage CURRENT et le réglage actuel apparaîtra dans l'affichage NEXT.



2. Tournez la molette VALUE pour régler la valeur d'amplitude de modulation du filtre par le LFO.



3. Pour quitter l'affichage de réglage, pressez [EXIT].

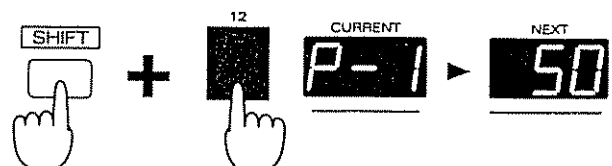


LFO AMP (Amplitude de modulation du volume par le LFO)

Cela ajuste (0-127) l'amplitude de l'effet tremolo obtenu quand vous réglez LFO MOD (amplitude de modulation du LFO). Des réglages plus élevés donnent un effet tremolo plus profond lorsque l'amplitude de LFO est augmentée. Avec un réglage "0", il n'y a pas d'effet tremolo.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche [12] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage de l'amplitude de modulation de volume par le LFO.

La Partie pour laquelle le réglage est fait apparaîtra dans l'affichage CURRENT et le réglage actuel apparaîtra dans l'affichage NEXT.



2. Tournez la molette VALUE pour régler la valeur de modulation de l'amplitude du volume de LFO



3. Pour quitter l'affichage de réglage, press [EXIT].

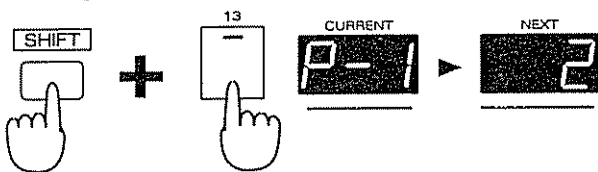


BEND RANGE (plage d'action du Pitch Bend)

Le paramètre Bend Range pour chaque Partie peut être ajusté de 0 à 24. Si un clavier MIDI est connecté, son levier ou sa molette de Pitch Bend peuvent servir à transmettre des messages de Pitch Bend, qui entraînent un changement progressif de hauteur. Le réglage Bend Range fixe le changement de hauteur maximal obtenu en réponse à ces messages. Avec un réglage de 12, le changement maximal sera d'une octave. Avec un réglage de 24, le changement maximal sera de deux octaves. Avec un réglage "0", les messages de Pitch Bend reçus ne feront pas changer la hauteur.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche [13] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage de plage d'action du Pitch Bend (Bend Range).

La Partie pour laquelle le réglage est fait apparaîtra dans l'affichage CURRENT et le réglage actuel apparaîtra dans l'affichage NEXT.



2. Tournez la molette VALUE pour régler la valeur de Bend Range



3. Pour quitter l'affichage de réglage, pressez [EXIT]

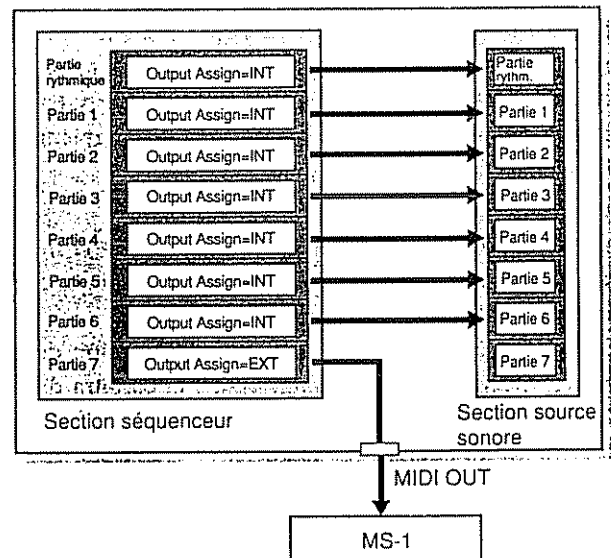


OUT ASSIGN (Assignation de sortie)

Plage de réglage : INT/EXT

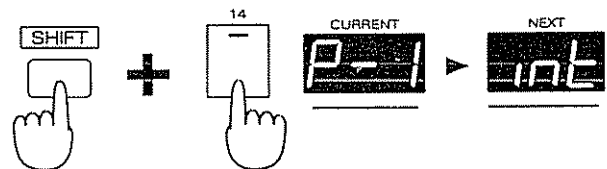
Ce réglage détermine la destination de sortie des données musicales de chaque Partie. Normalement, toutes les Parties sont réglées sur "INT" pour que les données musicales du séquenceur soient envoyées à la source sonore interne de la MC-303. Avec un réglage "EXT", les données musicales de cette Partie ne sont pas envoyées à la source sonore interne mais transmises par la prise MIDI OUT. Par exemple, si vous désirez utiliser la MC-303 avec un échantillonneur tel que le MS-1, vous pouvez régler l'assignation de sortie d'une de ces Parties sur "EXT". Cela vous permettra de faire jouer le MS-1 directement depuis le clavier de la MC-303 ou de piloter le MS-1 par les données musicales reproduites par le séquenceur. Pour des détails sur l'emploi d'un MS-1 avec la MC-303, voir "Contrôle de MS-1" (p.76).

MC-303



1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche [14] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage d'assignation de sortie.

La Partie pour laquelle le réglage est fait apparaîtra dans l'affichage CURRENT et le réglage actuel apparaîtra dans l'affichage NEXT.



2. Tournez la molette VALUE pour régler l'assignation de sortie



3. Pour quitter l'affichage de réglage, pressez [EXIT]



Les données musicales des Parties réglées sur "EXT" seront transmises sous forme de messages MIDI à un appareil externe via la prise MIDI OUT. A cet instant, chaque Partie émet sur un canal MIDI différent.

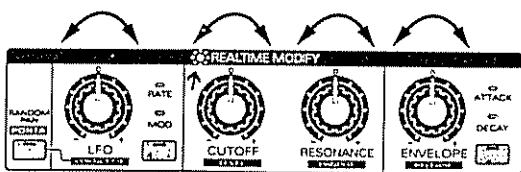
Le tableau suivant donne le canal MIDI sur lequel les données de chaque Partie sont transmises

Partie R:	canal 10
Partie 1:	canal 1
Partie 2:	canal 2
Partie 3:	canal 3
Partie 4:	canal 4
Partie 5:	canal 5
Partie 6:	canal 6
Partie 7:	canal 7

Emploi des boutons pour changer le son en temps réel (Realtime Modify)

Les paramètres de Partie qui peuvent être modifiés à l'aide des boutons peuvent être librement ajustés même durant la reproduction d'un Pattern. La possibilité d'employer ces boutons pour changer en temps réel le son est groupée sous le générique "Realtime Modify". C'est particulièrement efficace pour les prestations en direct.

1. Sélectionnez un Pattern et faites-le reproduire.
2. Utilisez [PART SELECT] et les boutons PART pour sélectionner la Partie dont vous désirez modifier le son.
3. Utilisez les boutons pour modifier le son. L'indicateur REALTIME MODIFY s'allume.

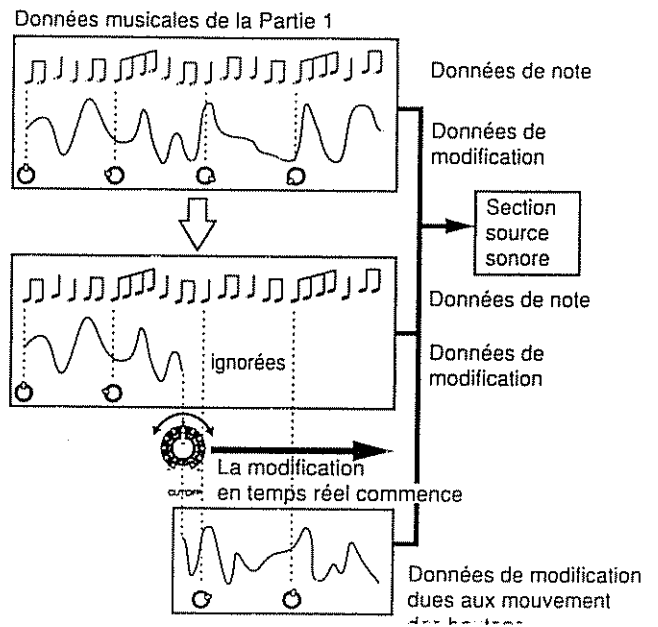


Même durant la reproduction, vous pouvez utiliser [PART SELECT] et les boutons PART pour changer de Partie à modifier en temps réel.

Quand vous changez de Partie ou de Pattern, l'indicateur REALTIME MODIFY s'éteint.

Les données produites quand vous bougez les boutons sont appelées "données de modification" et peuvent être enregistrées dans un Pattern User. Pour des détails, référez-vous à "Enregistrement des mouvements de bouton" (p 48)

Si vous utilisez la fonction de modification en temps réel durant la reproduction d'une Partie pour laquelle des données de modification ont déjà été enregistrées, les mouvements des boutons ont priorité et les données de modification contenues dans les données musicales de cette Partie ne seront pas transmises à la source sonore (les messages de note contenus par les données musicales seront transmis quels que soient les mouvements de bouton). Si les données de modification sont ainsi ignorées dans les données musicales, l'indicateur du bouton PART correspondant à la Partie visée clignote.



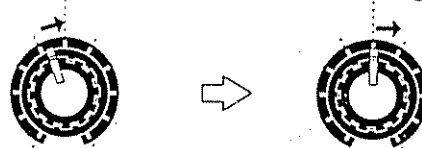
Si les procédures suivantes sont accomplies pour éteindre l'indicateur REALTIME MODIFY, les données de modification contenues par les données musicales sont à nouveau transmises à la source sonore.

Pression d'un bouton PART clignotant pour le faire s'allumer de façon fixe.

Retour au début du Pattern ou changement de Pattern

- Chaque bouton a 11 positions référencées. Quand le bouton est déplacé jusqu'à une position autre, les données de modification contenues par les données musicales sont annulées.

Position référencée Les données de modification du Pattern sont ignorées



Effets

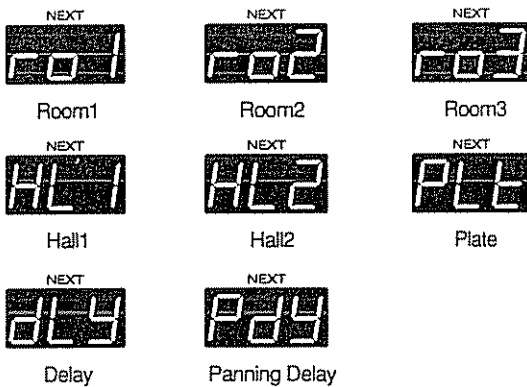
La MC-303 dispose de deux systèmes d'effet : Delay/Reverb et Flanger/Chorus. Pour chaque effet, vous pouvez faire des réglages tels que type, vitesse (Rate) et durée (Time). Vous pouvez également ajuster le niveau général d'effet pour toutes les Parties ainsi que le niveau d'effet individuel pour chaque Partie.

Delay/Reverb

Le Delay est un effet qui retarde le son pour créer de l'écho. La Reverb est un effet qui ajoute une réverbération au son, produisant l'ampleur et la profondeur acoustique caractéristiques d'une prestation dans une salle de concert.

Sélection du type de Delay/Reverb

Vous pouvez sélectionner un des 8 types suivants d'effet Delay/Reverb.



Room 1-3: Ce sont des Reverbs qui simulent l'acoustique d'une pièce, offrant une réverbération spacieuse et bien définie.

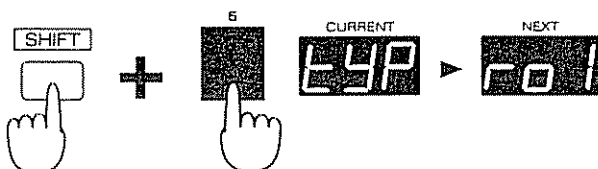
Hall 1, 2: Ce sont des Reverbs qui simulent l'acoustique d'une salle de concert, donnant un espace acoustique plus grand que Room.

Plate: Simule une réverbération à plaque (une unité qui utilise la vibration d'une plaque de métal pour créer de la réverbération).

Delay: Retard conventionnel produisant un effet d'écho.

Panning Delay: C'est un retard particulier dans lequel le son retardé alterne entre droite et gauche. Il est efficace lorsque vous écoutez le son en stéréo.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche [5] du clavier pour accéder au réglage du type de Delay/Reverb. L'affichage suivant apparaîtra :



2. Tournez la molette VALUE pour sélectionner le type



3. Pour quitter l'affichage de réglage, pressez [EXIT]



Quand vous changez le type de Delay/Reverb, les paramètres autres que le niveau de Delay/Reverb pour la Partie sont automatiquement réglés aux valeurs les plus adaptées. Pour faire les réglages de Delay/Reverb, vous devez donc d'abord sélectionner le type de Delay/Reverb. Utilisez ensuite les boutons de la façade pour ajuster durée, niveau, etc de l'effet Delay/Reverb selon votre goût. Si désiré, vous pouvez également faire des réglages plus détaillés (p. 32).

< Pour confirmer le réglage numérique d'un bouton >

Normalement, la valeur de réglage du paramètre n'est pas affichée lorsque vous utilisez un bouton de la façade pour la modifier. Si vous désirez confirmer la valeur numérique d'un paramètre quand vous l'éдитеz, tenez enfoncé [SHIFT] et [FUNC] pendant que vous tournez le bouton.

Réglage de durée de Delay/Reverb

Si un effet Delay est sélectionné, cela règle le temps fixé par le son d'origine du son retardé (Delay Time: 0-127). Si un effet Reverb est sélectionné, cela règle la durée de la Reverb (Reverb Time: 0-127). Des réglages plus élevés donnent un Delay (une Reverb) plus long.

1. Pressez [EFFECT] pour éteindre l'indicateur du bouton. Maintenant, vous pouvez faire des réglages de DELAY/REVERB.



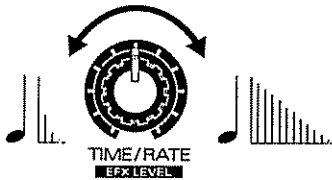
2. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint



3. Tournez le bouton TIME/RATE pour ajuster la durée de Delay/Reverb

Tourner le bouton vers la droite allonge la durée de Delay/Reverb

Tourner le bouton vers la gauche, raccourcit la durée de Delay/Reverb



Réglage de niveau général de Delay/Reverb

Le niveau général du son d'effet peut être ajusté dans une plage de 0 à 127. Des réglages plus élevés rendent l'effet plus présent.

1. Pressez [EFFECT] pour éteindre l'indicateur du bouton. Maintenant, vous pouvez faire les réglages de DELAY/REVERB



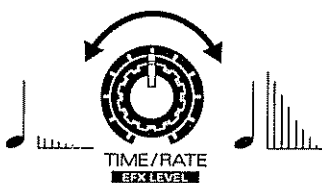
2. Pressez [FUNC] pour faire clignoter l'indicateur du bouton.



3. Tournez le bouton EFX LEVEL pour ajuster le niveau de Delay/Reverb.

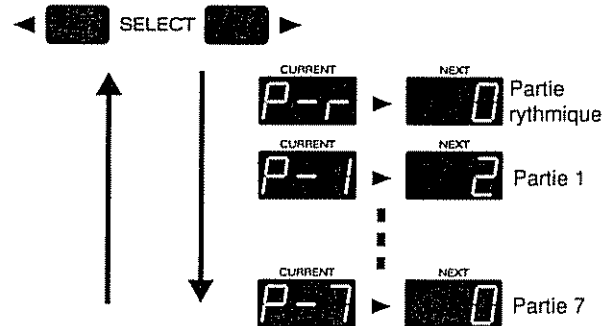
Tourner le bouton sur la droite rend l'effet plus présent.

Tourner le bouton vers la gauche rend l'effet plus doux



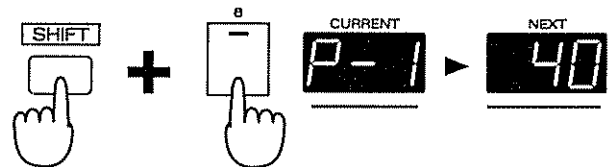
Ajustement du son de Delay/Reverb pour chaque Partie

Le niveau d'effet de chaque Partie peut être ajusté dans une plage de 0 à 127. Des réglages plus élevés rendent l'effet plus fort. Quand vous êtes en affichage de sélection, vous pouvez sélectionner la Partie à éditer soit avec les boutons PART, soit en utilisant SELECT [◀ || ▶]



1. Tenez enfoncé [SHIFT] and pressez la touche [6] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage du niveau de Delay/Reverb pour la Partie.

La Partie pour laquelle le réglage est fait apparaîtra dans l'affichage CURRENT et le réglage actuel apparaîtra dans l'affichage NEXT.



2. Tournez la molette VALUE pour fixer la valeur.



3. Pour quitter l'affichage de réglage, pressez [EXIT].



* Si le réglage général de niveau Delay/Reverb est à "0", il n'y aura pas d'effet même si vous montez les réglages de niveau de Delay/Reverb pour la Partie

Réglages détaillés

Normalement, vous faites les réglages de Delay/Reverb en ajustant les 4 paramètres "Delay/Reverb Type" (type) "Delay/Reverb Time" (durée), "Delay/Reverb Level" (niveau) et "Delay/Reverb Part Level" (niveau pour la Partie). Toutefois, en ajustant les paramètres suivants, vous pouvez faire des réglages encore plus fins de vos effets.

REVERB CHARACTER (Style de Reverb)

Sélectionnez un des 8 réglages pour déterminer le style de base de Delay/Reverb. 0-5 sont des types de Reverb et 6, 7 sont des types de Delay.

REVERB Pre-LPF (Pré-filtrage passe-bas de Reverb)

Cela applique un filtre passe-bas au son pénétrant dans la Reverb, atténuant ainsi les hautes fréquences. Spécifiez la quantité d'atténuation dans une plage de 0 à 7. Des réglages plus élevés donnent une plus grande atténuation des hautes fréquences, ce qui donne une réverbération plus feutrée.

REVERB DELAY FEEDBACK

(Réinjection dans l'effet)

Ce paramètre est disponible quand Reverb Character est réglé sur 6, 7 ou lorsque le type de Reverb est réglé sur Delay ou Panning Delay. Il fixe la quantité de répétitions du retard dans une plage de 0 à 127. Des réglages plus élevés donnent plus de répétitions.

REVERB Pre-DELAY TIME (Pré-retard de Reverb)

Spécifie le temps (pré-retard) qui sépare le son d'origine des réverbérations tardives, dans une plage de 0 à 127 ms. Des réglages plus élevés allongent le temps de pré-retard, ce qui donne la sensation d'un plus grand espace acoustique.

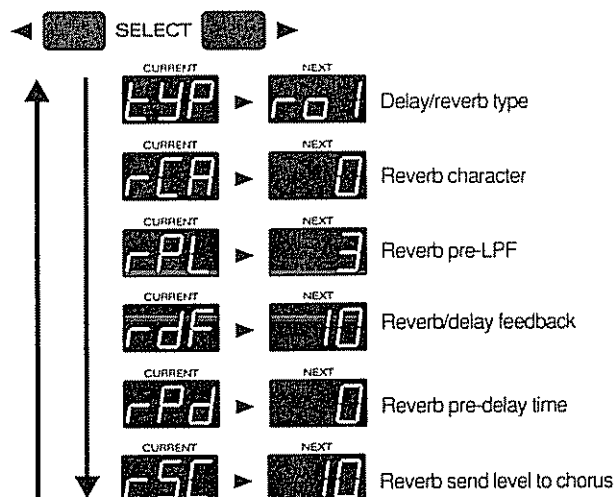
REVERB SEND LEVEL TO CHORUS

(Niveau d'envoi de la Reverb au Chorus)

Ajuste la quantité de son de Reverb qui est envoyée au Chorus dans une plage de 0 à 127. Des réglages plus élevés augmentent la quantité envoyée.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche [5] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage du type de Delay/Reverb.

2. Utilisez SELECT [◀][▶] pour accéder à l'affichage de paramètre. Pressez répétitivement les boutons pour accéder à l'affichage de réglage du paramètre désiré.



3. Tournez la molette VALUE pour régler la valeur du paramètre.



4. Pour quitter l'affichage de réglage, pressez [EXIT].

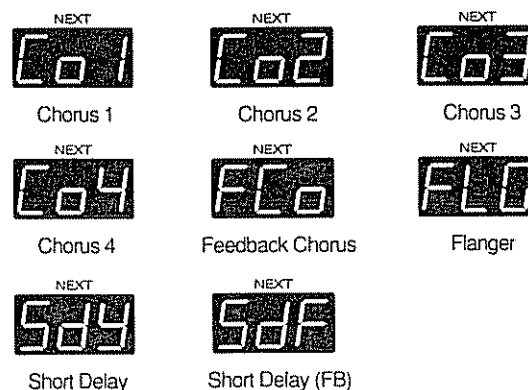


Flanger/Chorus

L'effet Flanger donne une résonance métallique au son pour produire une tonalité unique. L'effet Chorus donne de la profondeur et de la richesse au son.

Sélection du type de Flanger/Chorus

Sélectionnez le type d'effet Flanger/Chorus parmi les 8 choix suivants.



Chorus 1-4: Ce sont des effets Chorus conventionnels apportant ampleur et profondeur au son

Feedback Chorus: C'est un Chorus avec un effet de type Flanger, produisant un son plus doux.

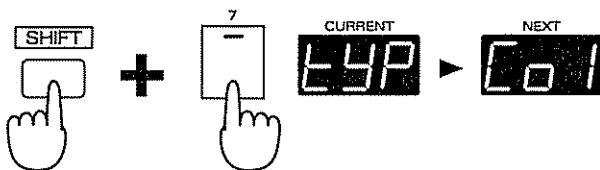
Flanger: Cela produit un effet rappelant le décollage et l'atterrissage d'un avion à réaction.

Short Delay: C'est un delay avec temps de retard court.

Short Delay (FB): C'est un delay (retard) court avec de nombreuses répétitions

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche [7] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage du type de Flanger/Chorus.

L'affichage suivant apparaîtra.



2. Tournez la molette VALUE pour sélectionner le type



3. Pour quitter l'affichage de réglage, pressez [EXIT].



Quand vous changez le type de Flanger/Chorus, les paramètres autres que le niveau de Flanger/Chorus pour la Partie sont automatiquement ramenés à leur valeur optimale. Quand vous faites les réglages de Flanger/Chorus, vous devez donc d'abord sélectionner le type de Flanger/Chorus. Utilisez ensuite les boutons de la façade pour régler la vitesse (Rate), le niveau (Level), etc., pour ajuster le son selon votre goût.

Si désiré, vous pouvez faire des réglages plus détaillés (p 34).

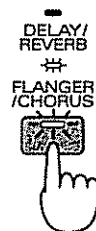
< Pour confirmer le réglage numérique d'un bouton >

Normalement, la valeur de réglage du paramètre n'est pas affichée lorsque vous utilisez un bouton de la façade pour la modifier. Si vous désirez confirmer la valeur numérique d'un paramètre quand vous l'éditez, tenez enfoncé [SHIFT] et [FUNC] pendant que vous tournez le bouton.

Réglage de la vitesse de modulation (Rate)

Fixe la vitesse de modulation (fréquence) de l'effet dans une plage de 0 à 127. Des réglages plus élevés donnent une modulation plus rapide.

1. Pressez [EFFECT] pour allumer l'indicateur du bouton. Maintenant, vous pouvez faire les réglages de FLANGER/CHORUS.

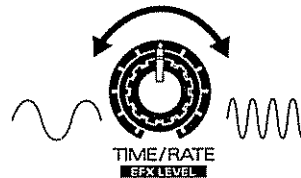


2. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.



3. Tournez le bouton TIME/RATE pour ajuster la vitesse de Flanger/Chorus.

Tourner le bouton vers la droite accélère la modulation, et le tourner vers la gauche la ralentit.



Réglage du niveau général de Flanger/Chorus (EFX Level)

Règle le niveau général de l'effet dans une plage de 0 à 127. Des réglages plus élevés augmentent l'effet.

1. Pressez [EFFECT] pour allumer l'indicateur du bouton. Maintenant, vous pouvez faire les réglages de FLANGER/CHORUS.



2. Pressez [FUNC] pour faire clignoter l'indicateur du bouton.

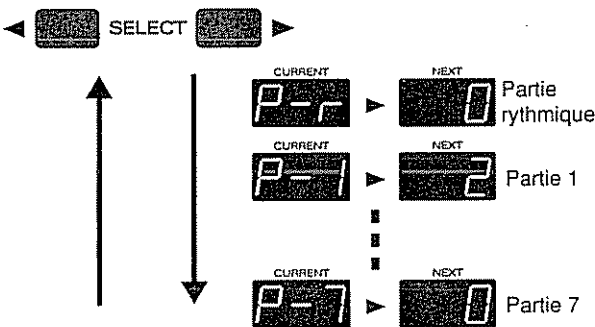


3. Tournez le bouton EFX LEVEL pour ajuster le niveau de Flanger/Chorus.
Tourner le bouton vers la droite augmente l'effet et le tourner vers la gauche le diminue



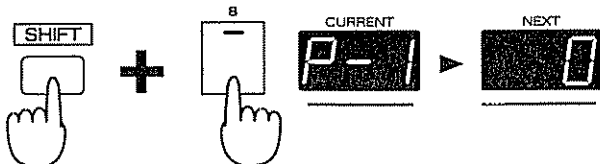
Réglage du niveau de Flanger/Chorus pour chaque Partie

Règle la quantité d'effet pour chaque Partie dans une plage de 0 à 127. Des réglages plus élevés augmentent l'effet. En affichage de réglage, vous pouvez sélectionner la Partie à éditer en utilisant les boutons PART ou SELECT [◀ || ▶].

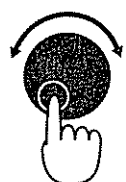


1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche [8] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage du niveau de Flanger/Chorus d'une Partie.

La Partie réglée apparaît en affichage CURRENT et son réglage apparaît en affichage NEXT.



2. Tournez la molette VALUE pour fixer la valeur



3. Pour quitter l'affichage de réglage, pressez [EXIT].



* Si le niveau général de Flanger/Chorus est réglé à "0", il n'y aura pas d'effet même si vous montez le niveau de Flanger/Chorus pour la Partie

Réglages détaillés

Normalement, vous ferez les réglages de Chorus/Flanger en ajustant les 4 paramètres "Flanger/Chorus Type" (type), "Flanger/Chorus Rate" (vitesse), "Flanger/Chorus Level" (niveau), et "Flanger/Chorus Part Level" (niveau pour la Partie). Toutefois, en ajustant les paramètres suivants, vous pouvez obtenir une variété encore plus grande d'effet.

CHORUS Pre-LPF (Pré-filtrage passe-bas du Chorus)

Un filtre passe-bas est appliqué au son entrant dans le Chorus pour atténuer les hautes fréquences. Spécifiez la quantité (0-7) d'atténuation. Des réglages plus élevés donnent une atténuation plus prononcée, pour un son de Chorus plus doux.

CHORUS FEEDBACK (Niveau de réinjection dans le Chorus)

Ajuste le niveau (0-127) du son de Chorus réinjecté à l'entrée du Chorus. En utilisant cette réinjection, un effet de Chorus plus dense peut être obtenu. Des réglages plus élevés augmentent le niveau de réinjection.

CHORUS DELAY TIME (Retard du Chorus)

Ajuste le retard (0-127) employé par l'effet Chorus. Des réglages plus élevés produiront une hauteur variable.

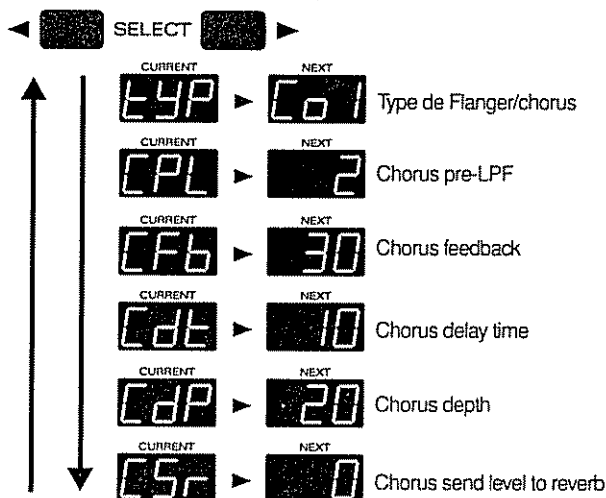
CHORUS DEPTH (Amplitude de Chorus)

Ajuste l'amplitude de modulation (0-127) du son de Chorus. Des réglages plus élevés donnent une modulation plus profonde.

CHORUS SEND LEVEL TO REVERB (Niveau d'envoi du Chorus à la Reverb)

Ajuste la quantité (0-127) du son de Chorus envoyée à la Reverb. Des réglages plus élevés envoient une plus grande quantité de son de Chorus à la Reverb.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche [7] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage du type de Flanger/Chorus.
2. Utilisez SELECT [◀||▶] pour passer en revue les affichages de paramètre. Pressez répétitivement un bouton pour accéder à l'affichage du paramètre désiré.



3. Tournez la molette VALUE pour fixer la valeur du paramètre.



4. Pressez [EXIT] pour quitter l'affichage de réglage.



Stockage dans un Pattern des réglages de Partie

Les paramètres suivants réglés pour chaque Partie avec le tempo standard du Pattern sont collectivement appelés paramètres de configuration (Setup). Ces paramètres de configuration sont stockés dans chaque Pattern comme données de configuration de Pattern. Quand vous sélectionnez un Pattern, les données de configuration emmagasinées par ce Pattern sont envoyées à chacune des Parties.

Les réglages de paramètres de configuration que vous avez édité peuvent être stockés dans les Patterns User.

Banque/numéro des Tones pour les Parties 1-7 (p.21)

Numéro d'ensemble rythmique assigné à la Partie rythmique (p.21)

Paramètres de Partie (p.21)

Niveau de Delay/Reverb pour la Partie (p.31)

Niveau de Flanger/Chorus pour la Partie (p.34)

Réglages de coupure (Mute) pour chaque Partie (p.16)

Réglages de coupure (Mute) pour la Partie rythmique (p.16)

1. Sélectionnez un Pattern.

Si vous désirez modifier les données de configuration d'un Pattern preset, vous devez d'abord le copier dans un Pattern User (p.61) puis sélectionner ce Pattern User. Il n'est pas possible de modifier les données de configuration d'une Variation.

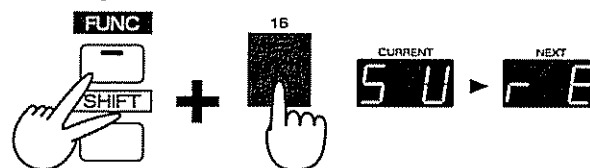
2. Sélectionnez la Partie que vous désirez éditer.

3. Editez les paramètres de configuration.

4. Si nécessaire, modifiez le tempo standard du pattern (p.15).

5. En tenant enfoncé [SHIFT] et [FUNC], pressez la touche [15] du clavier pour accéder à l'affichage d'écriture de configuration du Pattern.

L'affichage vous demandera confirmation.



6. Pressez [ENTER], et les paramètres de configuration de toutes les Parties seront écrits d'un coup.



Pour annuler, pressez [EXIT].

Quand les données ont été écrites, l'affichage normal revient

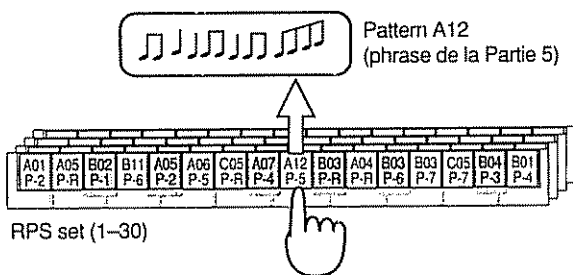
Si vous spécifiez le Pattern suivant (NEXT) pendant la reproduction d'un Pattern et si la Partie active du Pattern spécifié ne contient pas de données de reproduction, les données de configuration de cette Partie ne seront pas transmises même lorsque débutera le nouveau Pattern spécifié dans NEXT

Chapitre 4. Reproduction de phrases au clavier (RPS)

La RPS (Realtime Phrase Sequence/séquence de phrases en temps réel) est une fonction qui vous permet de faire reproduire les données musicales d'une Partie d'un Pattern en pressant une touche spécifique du clavier. Différentes phrases peuvent être reproduites en pressant différentes touches. Comme vous pouvez utiliser la reproduction RPS même durant la reproduction d'un Pattern, cette fonction est un outil très efficace pour les prestations en direct. Par exemple, si une phrase de batterie de transition est référencée avec la fonction RPS, vous pouvez la déclencher en touchant simplement la touche correspondante sur le clavier, même si cette phrase est extraite d'un motif qui n'est pas actuellement reproduit.

Emploi de la RPS pour reproduire une phrase

Sur la MC-303, une collection de phrases assignées aux 16 touches du clavier est appelée "RPS Set". La MC-303 contient 30 RPS sets, et ceux-ci peuvent être changés même durant la reproduction d'un Pattern.

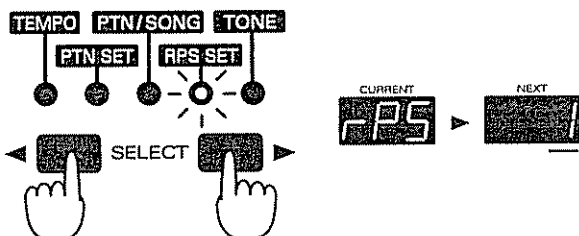


Il y a deux types de phrases; celles utilisant les Parties 1-7, et celles utilisant la Partie rythmique. Jusqu'à 8 phrases peuvent être reproduites simultanément, même durant la reproduction de Pattern. Les phrases qui utilisent la Partie rythmique seront reproduites à l'aide du Tone de la Partie rythmique du Pattern actuellement sélectionné.

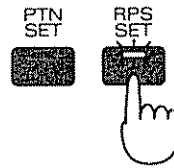
* Il n'est pas possible de faire reproduire des phrases RPS depuis un clavier MIDI.

1. Utilisez SELECT [◀][▶] pour allumer l'indicateur RPS SET.

Le numéro du RPS Set actuellement sélectionné apparaîtra dans l'affichage NEXT.

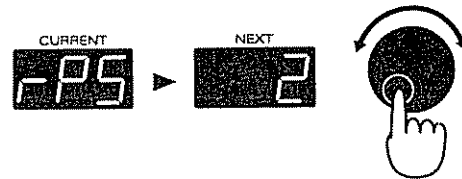


2. Pressez [RPS SET] pour allumer l'indicateur du bouton



3. Tournez la molette VALUE pour sélectionner un RPS Set (1-30)

Quand l'indicateur [RPS SET] est allumé, vous pouvez également utiliser OCTAVE [-][+] pour sélectionner le RPS Set voulu



4. Pressez une touche du clavier pour faire reproduire une phrase. La phrase jouera tant que vous garderez enfoncée la touche.

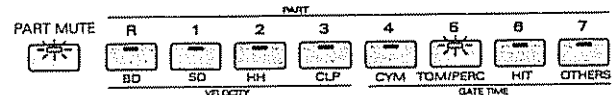
Référencement de phrases dans un RPS Set

Vous êtes libre de changer les phrases assignées à un RPS Set. Il est pratique de réunir vos phrases favorites ou fréquemment utilisées dans un même RPS Set. A titre d'exemple, voici comment assigner à un RPS Set la phrase de Partie 5 du Pattern A02.

Avant de commencer, sélectionner le RPS Set dans lequel la phrase sera référencée.

1. Sélectionnez le Pattern A02 (p 14).

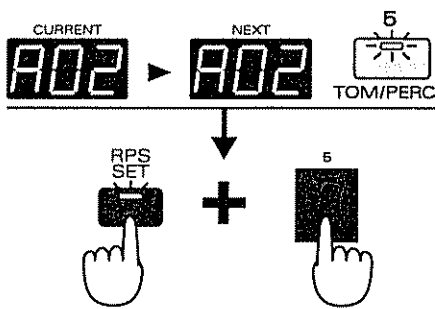
2. Utilisez [PART MUTE] et les boutons PART pour couper toutes les Parties exceptée la Partie 5.



3. Assurez-vous que l'indicateur [RPS SET] est allumé.



4. Tenez enfoncé [RPS SET], et pressez la touche du clavier à laquelle la phrase doit être associée. La phrase sera référencée comme associée à la touche du clavier que vous aurez pressée. L'affichage suivant donne l'exemple de référencement de la Partie 5 du Pattern A02 à la touche [5] du clavier



- * Vous pouvez référencer ainsi les phrases même durant la reproduction d'un Pattern.
- * Chaque touche de clavier ne s'associe pas aux données musicales de la phrase mais simplement à leur adresse dans la mémoire, c'est-à-dire à l'indication de la Partie dont elles sont extraites. Si une phrase d'un Pattern User est associée à une touche du clavier et que vous modifiez ultérieurement le contenu des données musicales de ce Pattern User, quand vous presserez en reproduction RPS cette touche de clavier, vous obtiendrez la nouvelle phrase et non plus celle d'origine. Par exemple, si vous effacez les données musicales d'une Partie qui est associée à une touche du clavier, il n'y aura pas de son lorsque cette phrase sera déclenchée par RPS.
- * Il n'est pas possible de référencer plusieurs phrases sur une même touche du clavier. Dans de tels cas, le message suivant apparaît dans l'afficheur.



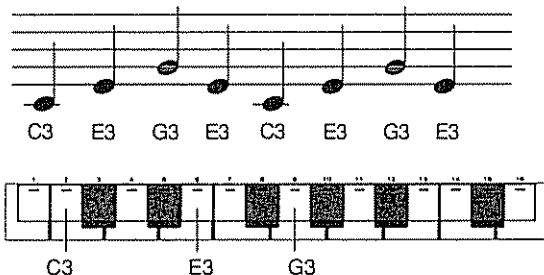
- * Les banques E-I contiennent des Patterns préparés pour la RPS. Les phrases de ces Patterns peuvent être aisément employées comme break, transition, etc.
- * Les phrases de Variation (banque L-Q) ne peuvent servir à la RPS

< Remarques sur l'emploi de la RPS >

- * Quand une phrase qui a été référencée pour reproduction RPS est reproduite, les réglages des paramètres de Parties tels que Cutoff (fréquence de coupure) ou résonance ne s'appliquent pas. Si une phrase d'une Partie qui utilise ces paramètres pour créer le son est référencée pour reproduction RPS, le son obtenu par reproduction RPS peut donc différer de celui d'origine, selon les réglages de ces paramètres. De plus, si une phrase de Partie rythmique est référencée pour reproduction RPS, les réglages de coupure (Mute) seront ignorés lors de la reproduction de cette phrase.
- * La MC-303 peut simultanément reproduire jusqu'à 8 phrases, mais si vous essayez de faire reproduire simultanément des phrases qui contiennent de grandes quantités de données, la reproduction peut «flotter» ou des notes peuvent être interrompues. Si cela se produit, réduisez le nombre de phrases simultanément reproduites.
- * En réglant l'assignation de sortie (Out Assign, p. 28) d'une Partie sur "EXT", les données musicales de cette Partie peuvent servir à faire jouer une source sonore MIDI externe. Toutefois, la fonction RPS reproduit les phrases à l'aide de la source sonore interne. Cela signifie que si une phrase d'une Partie dont l'assignation de sortie est réglée sur "EXT" est référencée dans un RPS Set, ses données ne feront pas jouer une source sonore externe.

Chapitre 5. Emploi de l'arpégiateur

L'arpégiateur de la MC-303 vous permet de produire des arpèges (accords brisés) de façon automatique en pressant simplement un accord. Par exemple, si vous jouez un accord de *do* majeur comme dans le schéma suivant, un arpège C3, E3, G3, E3, C3, E3, G3, E3... sera produit (rappelons que la notation anglo-saxonne donne C = *do*, D = *ré*, E = *mi*, F = *fa*, G = *sol* et A = *la*)



Cela pour un réglage Arpeggio Style: 1/4, Octave Range: 0

Emploi de l'arpégiateur

1. Assurez-vous que les indicateurs [PTN SET] et [RPS SET] sont éteints.



2. Utilisez [PART SELECT] et les boutons PART pour sélectionner la Partie qui doit jouer l'arpège

3. Pressez [ARPEGGIO] pour activer l'arpégiateur. Quand il est activé, l'indicateur du bouton est allumé.



4. Pressez les touches du clavier et le son de la Partie sera joué sous forme d'arpège. Si un clavier MIDI est connecté, le son de la Partie sélectionnée sera joué comme un arpège quand vous jouerez au clavier.

Le tempo de l'arpège sera synchronisé sur le tempo de reproduction du Pattern. Pour changer la vitesse d'un arpège, voir "Changement du tempo" (p. 15).

Si une pédale commutateur (optionnelle) est connectée et que le réglage de système "Pedal Assign" (p. 72) est sur "HOLD", jouer un accord en pressant la pédale entraînera le maintien de l'arpège même après relâchement des touches. Pour jouer un autre accord, relâchez la pédale puis jouez l'accord suivant en pressant la pédale.

Création d'un motif de reproduction d'arpège

Il y a 6 éléments que vous pouvez régler pour piloter l'arpégiateur, mais le style (Arpeggio Style) est le plus important. Le motif de reproduction de l'arpège est déterminé principalement par ce paramètre.

Quand vous sélectionnez un style d'arpège, les réglages optimum sont automatiquement faits pour les 4 paramètres "Accent Rate", "Motif", "Beat Pattern", et "Shuffle Rate". Lorsque vous faites les réglages d'arpégiateur, vous devez d'abord sélectionner le style d'arpège. Utilisez ensuite les boutons de la façade pour ajuster Accent Rate, Octave Range, etc. afin de créer le motif voulu.

Vous pouvez aussi faire des réglages additionnels (p. 40). Les réglages d'arpégiateur ainsi modifiés peuvent être stockés indépendamment pour chaque Pattern Set. Pour des détails, voir "Stockage des réglages d'arpégiateur dans un Pattern Set" (p. 18).

* Les sélections possibles pour "Motif" et "Beat Pattern" dépendront du style d'arpège sélectionné.

< Pour confirmer le réglage numérique d'un bouton >

Normalement, la valeur de réglage du paramètre n'est pas affichée lorsque vous utilisez un bouton de la façade pour la modifier. Si vous désirez confirmer la valeur numérique d'un paramètre quand vous l'écrivez, tenez enfoncé [SHIFT] et [FUNC] pendant que vous tournez le bouton.

Sélection du style d'arpège (Arpeggio Style)

Déterminez le style de base de l'arpège. Vous pouvez choisir parmi les 34 types suivants.

1/4: Rythmique à intervalles d'une noire

1/6: Rythmique à intervalles de noire de triolet

1/8: Rythmique à intervalles de croche

1/12: Rythmique à intervalles de croche de triolet

1/16: Rythmique à intervalles de double-croche

1/32: Rythmique à intervalles de triple-croche

PORTAMENTO: un style utilisé en effet Portamento

GLISSANDO: style Glissando

SEQUENCE A-C: Des styles de type motif de séquence

ECHO: Style écho

SYN BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP, WALK BASS:

Styles adaptés au jeu de basse

RHYTHM GTR 1-5: Styles de rythmique guitare. Les styles 2-5 sont efficaces quand 3 à 4 notes sont tenues

3FINGER: Style guitare à 3 doigts

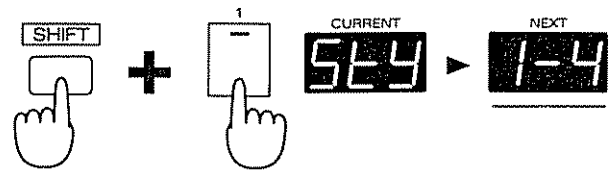
STRUMMING GTR: Un style simulant le balayage d'accords sur une guitare. Efficace quand 5-6 notes sont tenues

PIANO BACKING, CLAVICHORD: Style accompagnement de clavier

WALTZ, SWING WALTZ: Styles à trois temps.
 REGGAE: Style reggae Efficace quand 3 notes sont tenues
 PERCUSSION: Style efficace pour les instruments de percussion
 HARP: Style caractéristique d'une interprétation à la harpe.
 SHAMISEN: Style caractéristique d'une interprétation au shamisen
 BOUND BALL: Style imitant une balle rebondissante
 RANDOM: Les notes joueront en ordre aléatoire.
 LIMITLESS: Les quatres paramètres "Accent Rate", "Motif", "Beat Pattern", et "Shuffle Rate" seront permutés sans limite.

NEXT 1-4 1/4	NEXT 1-6 1/6	NEXT 1-8 1/8	NEXT 1-12 1/12
NEXT 1-16 1/16	NEXT 1-32 1/32	NEXT Port PORTAMENTO	NEXT GLS GLISSANDO
NEXT S-A SEQUENCE A	NEXT S-B SEQUENCE B	NEXT S-C SEQUENCE C	NEXT ECo ECHO
NEXT bS.1 SYN BASS	NEXT bS.2 HEAVY SLAP	NEXT bS.3 LIGHT SLAP	NEXT bS.4 WALK BASS
NEXT rG.1 RHYTHM GTR1	NEXT rG.2 RHYTHM GTR 2	NEXT rG.3 RHYTHM GTR 3	NEXT rG.4 RHYTHM GTR 4
NEXT rG.5 RHYTHM GTR 5	NEXT 3FO 3 FINGER	NEXT Str STRUMMING GTR	NEXT Pno PIANO BACKING
NEXT CLA CLAVI CHORD	NEXT 3b.1 WALTZ	NEXT 3b.2 SWING WALTZ	NEXT REG REGGAE
NEXT PER PERCUSSION	NEXT HrP HARP	NEXT SHn SHAMISEN	NEXT b. BOUND BALL
NEXT rdn RANDOM	NEXT LTL LIMITLESS		

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche [1] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage d'arpège. L'affichage suivant apparaîtra.

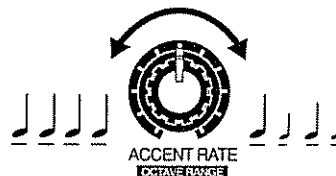


2. Tournez la molette VALUE pour sélectionner le style
 3. Pour quitter l'affichage de réglage, pressez [EXIT] Tant que vous gardez pressé [ARPEGGIO], le style actuellement sélectionné s'affiche. Durant ce temps, vous pouvez utiliser la molette VALUE pour changer de style. C'est une méthode pratique pour changer de style durant le jeu.

Ajout d'expression à l'arpège (Accent Rate)

En modifiant la force des accents et la durée des notes, vous pouvez changer la cadence de l'arpège (groove). Ajustez ce réglage dans une plage de 0 à 100.

1. Tournez le bouton ACCENT RATE pour ajuster le paramètre Accent Rate
 Tourner le bouton vers la droite donne une cadence plus syncopée.



Changement de la plage d'exécution de l'arpège (Octave Range)

Ce réglage fixe la tessiture de l'arpège par octave (-3+3).

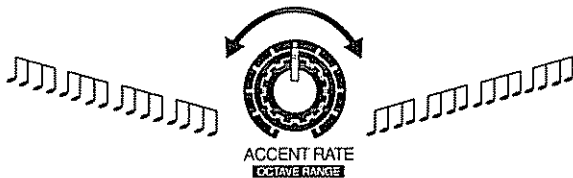
1. Pressez [FUNC] pour que son indicateur clignote



2. Tournez le bouton OCTAVE RANGE pour fixer la tessiture.

Tourner le bouton vers la droite fait jouer l'arpège vers le haut à partir de la zone réelle de jeu de l'accord

Tourner le bouton vers la gauche fait jouer l'arpège vers le bas à partir de la zone de jeu réelle de l'accord



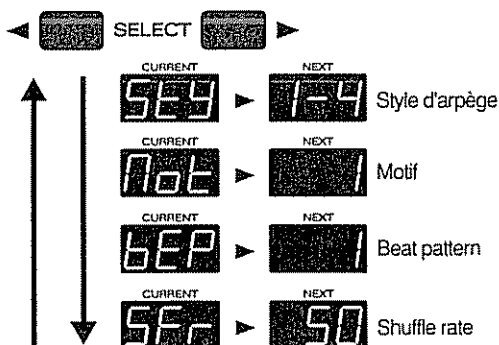
Si vous désirez que l'arpège ne se déroule que sur les notes réellement jouées, réglez ce paramètre à 0.

Réglages détaillés

Normalement, vous ferez les réglages d'arpège à l'aide des trois paramètres "Arpeggio Style", "Accent Rate", et "Octave Range". Toutefois, en modifiant les réglages des paramètres suivants, vous pouvez créer des motifs d'arpège ayant encore plus de variété.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche [1] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage de style d'arpège.

2. Utilisez SELECT [◀|▶] pour changer l'affichage de paramètre. Pressez répétitivement ces boutons pour sélectionner l'affichage de réglage du paramètre désiré.



3. Tournez la molette VALUE pour fixer la valeur du paramètre



4. Pressez [EXIT] pour quitter l'affichage de réglage

EXIT



Séquence des notes dans l'accord (Motif)

Ce réglage détermine la séquence de production des notes de l'accord.

* Les valeurs qui peuvent être réglées dépendent du style d'arpège actuellement sélectionné. Pour des détails sur les valeurs possibles pour chaque style, voir "Liste des styles d'arpège" (p 98)

1 (SINGLE UP): Les notes joueront, une à la fois, en partant de la plus basse

2 (SINGLE DOWN): Les notes joueront, une à la fois, en partant de la plus haute

3 (SINGLE UP&DN): Les notes joueront, une à la fois, de la plus basse à la plus haute puis de la plus haute à la plus basse

4 (SINGLE RANDOM): Les notes joueront une à la fois en ordre aléatoire

5 (DUAL UP): Les notes joueront deux par deux à partir de la plus basse.

6 (DUAL DOWN): Les notes joueront deux par deux à partir de la plus haute.

7 (DUAL UP&DN): Les notes joueront deux par deux de la plus basse à la plus haute puis de la plus haute à la plus basse

8 (DUAL RANDOM): Les notes joueront deux par deux en ordre aléatoire.

9 (NOTE ORDER): Les notes joueront dans l'ordre de leur enfoncement. En pressant les touches dans l'ordre voulu, vous pouvez créer des lignes mélodiques. Jusqu'à 128 notes peuvent ainsi être mémorisées

10 (GLISSANDO): Les notes joueront à intervalles d'un demi-ton, montant et descendant entre la plus basse et la plus haute note jouée. Ne pressez donc que ces deux notes extrêmes.

11 (CHORD): Toutes les notes pressées joueront simultanément.

12-16 (BASS+CHORD 1-5): La plus basse note pressée jouera et le reste sera produit comme un accord

17-24 (BASS+UP 1-8): La plus basse note jouera et le reste des notes sera joué en arpège.

25-27 (BASS+RND 1-3): La plus basse note jouera et le reste des notes jouera de façon aléatoire

28-33 (TOP+UP 1-6): La plus haute note jouera et le reste des notes sera joué en arpège

34 (BASS+UP+TOP): La plus basse et la plus haute note pressées joueront indépendamment des autres notes

Beat Pattern

Ce réglage détermine le format rythmique voulu. Ce réglage change en pressant des accents et la durée des notes pour modifier la cadence rythmique.

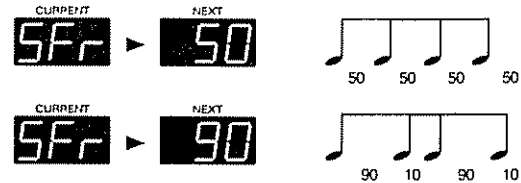
* Les valeurs disponibles dépendent du style d'arpège actuellement sélectionné. Pour des détails sur les valeurs qui peuvent être sélectionnées pour chaque style, voir "Liste des styles d'arpège" (p.98).

- 1: 1/4
- 2: 1/6
- 3: 1/8
- 4: 1/12
- 5-7: 1/16 1-3
- 8-10: 1/32 1-3
- 11-21: PORTA 1-11
- 22-28: SEQ-A 1-7
- 29-32: SEQ-B 1-4
- 33, 34: SEQ-C 1, 2
- 35-37: ECHO 1-3
- 38-53: MUTE 1-16
- 54-61: STRUM 1-8
- 62, 63: REGGAE 1, 2
- 64, 65: REF 1, 2
- 66-69: PERC 1-4
- 70: WALKBS
- 71: HARP
- 72: BOUND
- 73: RANDOM

.....
 Si PORTA 1-8 est sélectionné, le paramètre de Partie Portamento Time (durée de Portamento, p 23) pilotera l'attaque du Portamento. Ajustez la durée de Portamento de façon appropriée par rapport au tempo de reproduction (il n'est pas nécessaire d'activer le Portamento)

Jeu ternaire (Shuffle Rate)

Ce réglage crée des rythmes ternaires en modifiant l'instant de jeu des notes. La plage de réglage va de 50 à 90%. Avec un réglage de 50%, les notes sont jouées de façon binaire. Quand la valeur augmente, on se rapproche progressivement du jeu ternaire.



* Avec un réglage 1 (1/4) pour Beat Pattern, il n'y a pas d'effet Shuffle (ternaire) même si vous augmentez la valeur de Shuffle Rate

Chapitre 6. Changement de cadence de Pattern (Quantification)

La quantification applique certaines règles pour recadrer la mise en place d'un Pattern tel qu'il est joué. Cela n'affecte pas le contenu des données musicales mais change uniquement l'instant de jeu des notes dans le Pattern.

La MC-303 offre 3 types de quantification, que vous pouvez utiliser selon votre situation. En appliquant la quantification de reproduction (Play Quantize) à une Partie spécifique durant le jeu d'un Pattern, vous pouvez faire de fins ajustements en temps réel tout en écoutant le résultat.

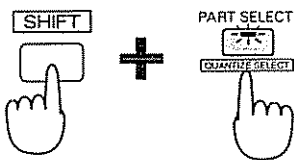
* La quantification n'affecte que les messages de note (l'instant auquel les touches sont pressées et relâchées) et pas les autres messages. Cela signifie que si le Pattern contient des messages affectant le son en temps réel, tels que du Pitch Bend, la quantification déplacera les notes par rapport à ces autres données, ce qui risque d'entraîner une reproduction incorrecte. Quand vous utilisez la quantification, veillez à utiliser des Patterns qui ne contiennent pas de messages créant des changements du son en temps réel.

< Pour confirmer le réglage numérique d'un bouton >
Normalement, la valeur d'un paramètre ne s'affiche pas quand vous utilisez un bouton de la façade pour la modifier. Pour visualiser la valeur numérique d'un paramètre pendant que vous l'écrivez, tenez enfoncé [SHIFT] et [FUNC] en tournant le bouton.

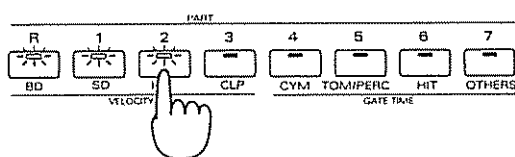
Sélection de la Partie pour la quantification de reproduction (Play Quantize)

Play Quantize peut s'appliquer à la reproduction de toute Partie spécifiée. Avant d'appliquer la quantification de reproduction, fixez la Partie à laquelle elle s'appliquera.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [QUANTIZE SELECT] pour faire clignoter l'indicateur du bouton.



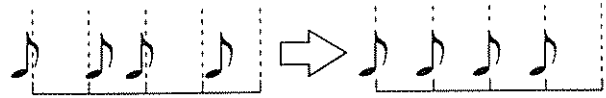
2. Pressez le bouton PART de la Partie à laquelle appliquer la quantification, pour allumer son indicateur.



Vous pouvez sélectionner deux Parties ou plus si désiré.

Correction des inexactitudes rythmiques (Grid Quantize)

La quantification Grid Quantize ramène les notes du Pattern sur l'intervalle théorique le plus proche. Cela sert à gommer les inexactitudes rythmiques pour que le Pattern soit reproduit de façon très «carrée».

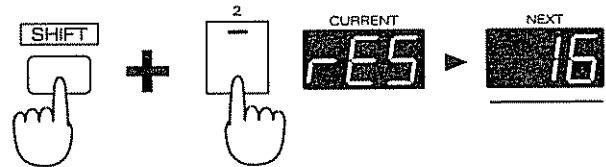


* Ce type de quantification donne une reproduction très fidèle au point de vue solfège mais peut faire perdre le côté "humain" et donner une interprétation mécanique. Si vous désirez préserver l'expressivité de l'interprétation d'origine, réglez la résolution sur une petite valeur ou réduisez le réglage Strength.

Choix de la résolution

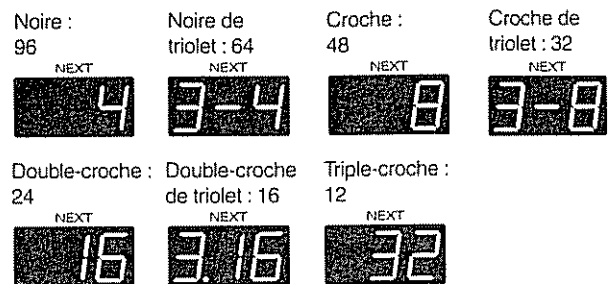
L'intervalle théorique sur lequel les notes se recadreront est appelé résolution. Les notes seront déplacées sur l'intervalle le plus proche correspondant à la valeur de note spécifiée ici. Choisissez la plus petite valeur de note qui doit être jouée dans le Pattern.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche [2] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage Grid Quantize. L'affichage indiquera le réglage de résolution.



2. Utilisez la molette VALUE pour fixer la résolution. Vous pouvez choisir entre noire, noire de triolet, croche, croche de triolet, double croche, double croche de triolet et triple croche.

Une résolution d'une noire est indiquée comme 96.

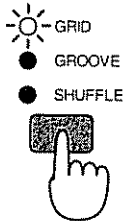


3. Pour quitter l'affichage de réglage, pressez [EXIT].



Application de grid quantize

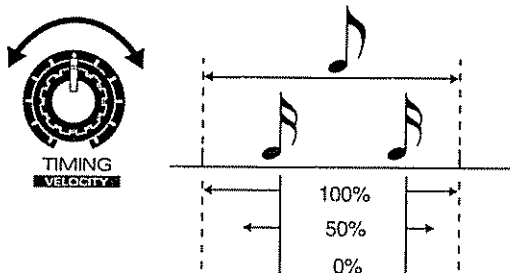
1. Faites jouer le Pattern que vous désirez quantifier
2. Pressez [QUANTIZE] pour allumer l'indicateur GRID



* Si vous pressez et tenez enfoncé [QUANTIZE] alors que l'indicateur GRID est allumé, la résolution actuelle de Grid Quantize apparaîtra dans l'afficheur. A cet instant, vous pouvez tourner la molette VALUE pour modifier la résolution.

3. Grid quantize peut également s'appliquer aux données reproduites en fonction du réglage de résolution.

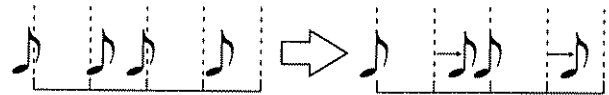
4. Tournez le bouton TIMING pour ajuster la rigueur de correction (Strength 0-100%). Le chemin suivant montre l'effet lorsque la résolution est réglée sur une croche



Le paramètre Strength se réfère à la rigueur de correction de mise en place des notes par rapport à l'intervalle théorique spécifié par le réglage Résolution. Tourner le bouton vers la droite entraîne une correction qui ramène la note plus près de l'intervalle théorique. Avec un réglage de "0%", la mise en place n'est pas du tout corrigée

Ajout de swing au rythme (Shuffle Quantize)

Avec Shuffle Quantize, les notes en l'air du Pattern seront décalées pour créer une sensation de jeu ternaire (shuffle ou swing)

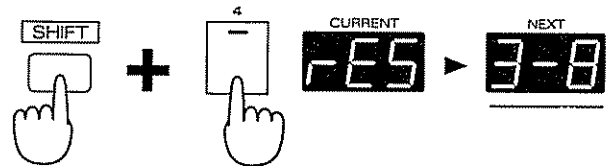


Choix de la résolution

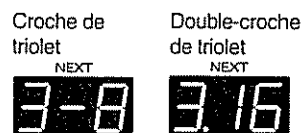
Réglez la résolution pour déterminer l'intervalle théorique utilisé pour l'ajustement des notes. Réglez-le sur la plus petite valeur de note à produire dans le Pattern

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche [4] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage Shuffle Quantize.

L'affichage NEXT donnera le réglage de résolution



2. Tournez la molette VALUE pour régler la résolution. Vous pouvez sélectionner des croches de triolet ou des double-croches de triolet.

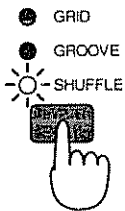


3. Pour quitter l'affichage de réglage, pressez [EXIT].



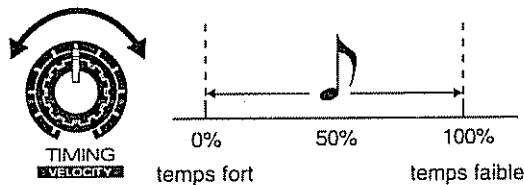
Application de Shuffle Quantize

1. Faites jouer le Pattern que vous désirez quantifier
2. Pressez [QUANTIZE] pour allumer l'indicateur SHUFFLE



* Si vous pressez et tenez enfoncé [QUANTIZE] alors que l'indicateur SHUFFLE est allumé, la résolution actuelle de Shuffle Quantize apparaîtra dans l'afficheur. A cet instant, vous pouvez tourner la molette VALUE pour modifier la résolution.

3. Shuffle Quantize peut également s'appliquer aux données reproduites en fonction du réglage de résolution
4. Tournez le bouton TIMING pour ajuster Shuffle Rate (0-100%).



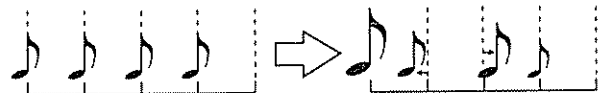
Shuffle Rate est le degré de «ternarisation» des notes en l'air. Cette plage détermine la distance entre la note et le temps fort précédent. En position centrale, le réglage est de 50 % et les notes en l'air tombent à égale distance des deux temps forts (jeu binaire). Quand le bouton est tourné vers la droite, cela retarde les notes intermédiaires. Avec un réglage de 100 %, les notes intermédiaires viennent carrément se superposer au temps fort suivant.

Quand le bouton est tourné vers la gauche, cela fait avancer les notes intermédiaires. Avec un réglage de 0%, celles-ci jouent carrément en même temps que le temps fort précédent.

Ajout d'une cadence au rythme (Groove Quantize)

La MC-303 contient 71 modèles de données pour différentes cadences en termes de rythmique et d'accent (dynamique de note).

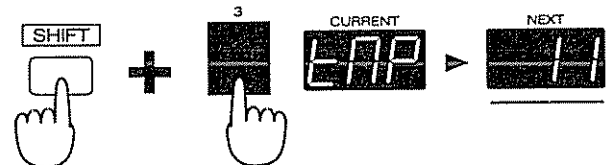
La fonction Groove Quantize vous permet de sélectionner le modèle voulu et d'utiliser ses caractéristiques de rythmique et de dynamique pour appliquer une quantification. En changeant simplement de modèle, vous pourrez appliquer toute une variété d'interprétations différentes à un Pattern.



* Ces modèles sont prévus pour des mesures en 4/4. Elles ne produiront pas les résultats désirés si vous les utilisez avec d'autres formats de mesure.

Sélection d'un modèle

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche [3] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage Groove Quantize. L'affichage NEXT indiquera le modèle choisi.



2. Tournez la molette VALUE pour spécifier le numéro de modèle (1-71) que vous désirez utiliser.



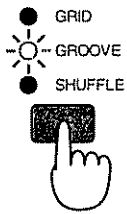
Pour l'effet de chaque modèle, voir "Liste des modèles Groove Quantize" (p. 99).

3. Pour quitter l'affichage de réglage, pressez [EXIT].



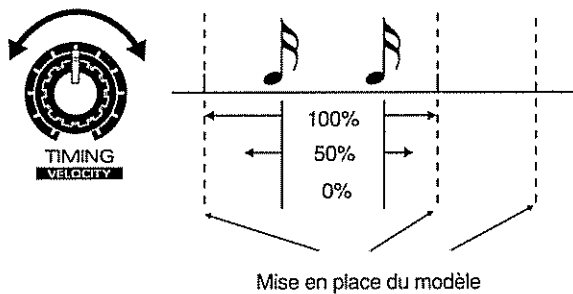
Application de Groove Quantize

1. Faites reproduire le Pattern que vous désirez quantifier.
2. Pressez [QUANTIZE] pour allumer GROOVE



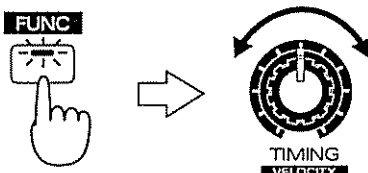
- * Si vous pressez et tenez enfoncé [QUANTIZE] alors que GROOVE est allumé, la résolution de Shuffle Quantize apparaîtra dans l'afficheur. A cet instant, vous pouvez tourner la molette VALUE pour modifier la résolution.

3. Groove Quantize peut également s'appliquer aux données reproduites en fonction du réglage de résolution.
4. Tournez le bouton TIMING pour ajuster Strength (0-100%).



Le paramètre Strength se réfère à la rigueur de correction de mise en place des notes par rapport à l'intervalle théorique spécifié par le réglage Résolution. Tourner le bouton vers la droite entraîne une correction qui ramène la note plus près de l'intervalle théorique. Avec un réglage de "0%", la mise en place n'est pas du tout corrigée.

5. Pressez [FUNC] pour faire clignoter l'indicateur, et tournez le bouton VELOCITY pour ajuster Velocity Strength (0-100%).



Velocity Strength est le degré de correction de la dynamique de jeu des notes du Pattern par rapport aux dynamiques demandées par le modèle. Quand le bouton est tourné vers la droite, les dynamiques sont réglées au plus près des valeurs voulues par le modèle. Avec un réglage de 0%, il n'y a pas de correction du tout.

Chapitre 7. Enregistrement d'un Pattern

La MC-303 vous permet de créer votre propre Pattern en enregistrant votre jeu dans un Pattern User

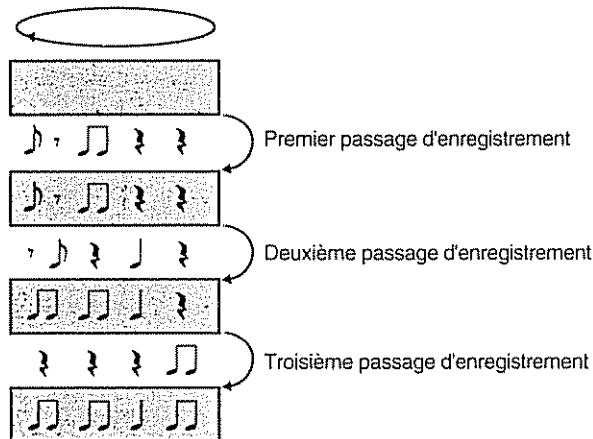
De façon globale, il y a deux méthodes d'enregistrement : en temps réel, pour enregistrer votre jeu et les procédures telles que vous les accomplissez, et pas à pas, qui vous permet de programmer les notes une à une

Enregistrement durant votre jeu (Enregistrement en temps réel)

L'enregistrement est une méthode par laquelle votre interprétation au clavier ou avec le clavier interne ainsi que les procédures effectuées avec les commandes sont enregistrées telles que vous les effectuez. La MC-303 utilise deux types d'enregistrement en temps réel et différents types de données s'enregistrent selon diverses méthodes

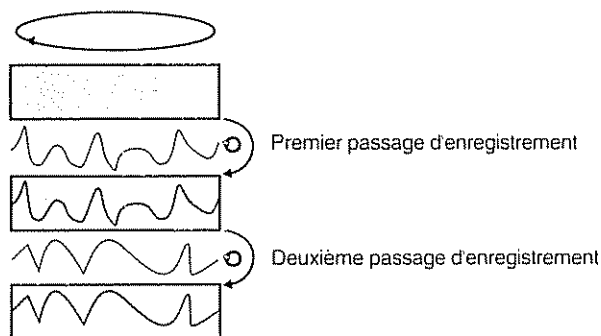
Enregistrement en boucle avec mixage

L'enregistrement se fait répétitivement du début à la fin du Pattern. Si des données ont été enregistrées dans le Pattern à un passage précédent, elles ne sont pas effacées et les nouvelles données enregistrées s'y ajoutent. Les messages de notes sont enregistrés à l'aide de cette méthode.



Enregistrement en boucle avec remplacement

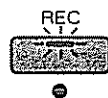
L'enregistrement se fait aussi répétitivement du début à la fin du Pattern. Mais si des données ont déjà été enregistrées dans le Pattern à un passage précédent, elles sont effacées et remplacées par les nouvelles. Les mouvements de commande, etc. sont enregistrés à l'aide de cette méthode



Procédure d'enregistrement

Avant de commencer, sélectionnez le Pattern User dans lequel les données seront enregistrées

1. Pressez [REC]. L'affichage d'attente d'enregistrement apparaîtra et l'indicateur [REC] clignotera



2. Avant de commencer à enregistrer, réglez les paramètres d'enregistrement.

Il y a quatre paramètres d'enregistrement : Beat, Pattern Length, Count In et Loop Rest. Utilisez SELECT [◀][▶] pour vous déplacer entre ces quatre paramètres. Tournez la molette VALUE pour régler chacun

Beat

Sélectionne le format de mesure du Pattern à enregistrer : 2/4, 3/4, ou 4/4

Pattern Length

Spécifie la longueur du Pattern à enregistrer: 1-32 mesures

Count-in

Sélectionne la façon dont l'enregistrement commencera.

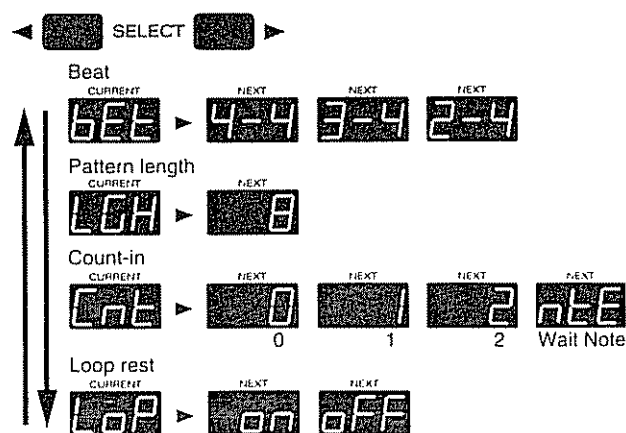
0: L'enregistrement commencera au moment où vous presserez [PLAY].

1, 2: Quand vous pressez [PLAY], l'enregistrement commence 1 mesure (ou 2 mesures) après le début de la reproduction (une ou deux mesures de décompte). L'enregistrement commence donc quand l'emplacement de départ est atteint.

Wait Note: L'enregistrement commence quand vous jouez au clavier ou pressez la pédale de Sustain (Hold).

Loop Rest

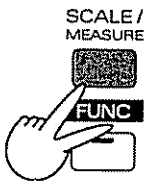
Activez ce mode pour enregistrer sans cassure aux extrémités (début et fin) du Pattern. Pour des détails, voir "Enregistrement sans rupture entre Patterns" (p.49)



Les valeurs par défaut de ces paramètres sont une mesure 4/4, une longueur de Pattern de 4 mesures, un décompte de 2 et un enchaînement de boucle (Loop Rest) sur Off. Si vous enregistrez nouvellement un Pattern sans régler les paramètres d'enregistrement, ces valeurs par défaut sont utilisées. Si vous enregistrez dans un Pattern User déjà enregistré, ce sont les réglages d'enregistrement précédents qui sont utilisés. Il n'est pas possible de modifier le format de mesure d'un Pattern User déjà enregistré. Il est possible d'augmenter la longueur d'un Pattern après coup, mais pas de la diminuer. Pour changer ces réglages, vous devez utiliser la suppression de mesure (p. 63) pour d'abord supprimer les mesures de toutes les Parties de ce Pattern.

< A propos du métronome >

Le métronome est normalement réglé On/Off en fonction de la valeur du paramètre de système décrit dans «Réglage de production du métronome» (p. 73). Si le métronome a été réglé pour ne pas jouer durant l'enregistrement, vous pouvez temporairement l'activer en tenez enfoncé [FUNC] et en pressant [SCALE/MEASURE]. Si le métronome a été réglé pour jouer durant l'enregistrement, vous pouvez temporairement le désactiver en tenant enfoncé [FUNC] et en pressant [SCALE/MEASURE]. Pour retourner au réglage d'origine, tenez une fois encore enfoncé [FUNC] et pressez [SCALE/MEASURE].



< A propos du Tempo >

Le tempo d'un Pattern est mémorisé lorsque vous accomplissez la procédure d'écriture de configuration de Pattern. Comme le tempo d'enregistrement n'est pas mémorisé dans le Pattern, il est préférable de fixer un tempo d'enregistrement confortable avant de commencer à enregistrer. Une fois que vous avez commencé à enregistrer, vous pouvez ralentir le tempo s'il est trop rapide. Pressez SELECT [◀] [▶] pour allumer l'indicateur TEMPO et utilisez la molette VALUE pour ajuster le tempo. Même si vous le changez durant l'enregistrement, cela n'est pas enregistré.

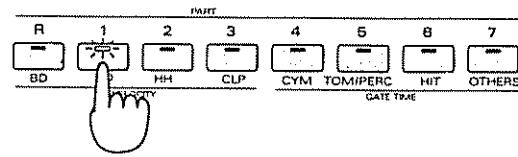
< Quantification durant l'enregistrement >

Si vous désirez appliquer une quantification pendant que vous enregistrez, pressez [QUANTIZE] en mode d'attente d'enregistrement pour sélectionner la quantification.

- Durant l'enregistrement, la quantification s'applique aux Parties choisies pour l'enregistrement. Il n'est pas possible de choisir plusieurs Parties comme c'est le cas pour la quantification à la reproduction (Play Quantize).
- En mode de répétition, vous pouvez régler On/Off la quantification et modifier les réglages. Cela signifie que vous n'avez pas à interrompre votre enregistrement pour modifier ces réglages.
- Durant l'enregistrement, les notes joueront telles que vous les jouez, et le résultat de la quantification ne se fera entendre qu'après avoir fini l'enregistrement.

3. Pressez un bouton PART pour sélectionner la Partie que vous désirez enregistrer.

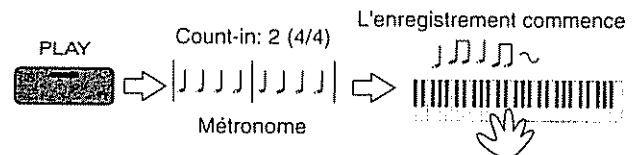
L'indicateur du bouton PART pressé s'allume.



4. Quand vous avez terminé les préparations pour l'enregistrement, commencez à enregistrer selon une des méthodes suivantes:

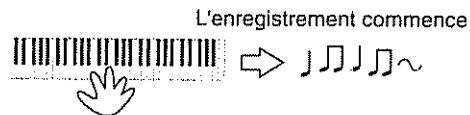
a: Réglage de décompte (Count-in) sur 0, 1 ou 2

Pressez [PLAY], et l'enregistrement commencera après un décompte. Si le métronome a été réglé pour jouer, il se fera entendre.



b: Réglage Count In sur Wait Note

Quand vous jouez sur votre clavier MIDI, pressez les touches du clavier intégré ou la pédale de Sustain, l'enregistrement commence.



- * Si vous désirez commencer à enregistrer en pressant une touche du clavier intégré, assurez-vous que les indicateurs [PTN SET] et [RPS SET] sont éteints.

Quand l'enregistrement commence, l'indicateur [REC] s'allume. CURRENT indique le nombre de mesures du Pattern et NEXT la mesure actuellement enregistrée.



Durant l'enregistrement, vous pouvez enregistrer en boucle du début à la fin du Pattern. Une fois que votre jeu (les messages de note) sur un clavier MIDI ou le clavier intégré est enregistré, il reste sans être effacé, même si vous retournez au début du Pattern. Cela vous permet de poursuivre l'enrichissement de votre interprétation.

5. Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez [STOP].

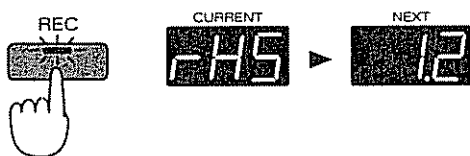


Changement de la Partie enregistrée durant l'enregistrement

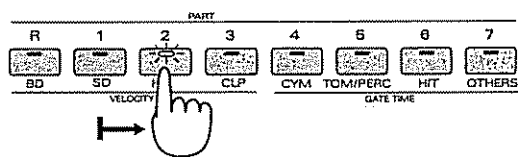
Durant l'enregistrement, vous êtes libre de changer de Partie à enregistrer. En changeant selon l'ordre batterie, basse, accord et mélodie etc., vous pouvez parfaire un enregistrement sans interruption.

Quand vous changez de Partie à enregistrer, vous passez du statut d'enregistrement au statut de répétition. Comme votre jeu au clavier n'est pas enregistré, vous pouvez répéter la Partie suivante tout en écoutant les Parties déjà enregistrées, et n'enregistrer que quand vous êtes prêt.

1. Durant l'enregistrement, pressez [REC]. L'indicateur du bouton clignotera et vous passerez en statut de répétition. L'affichage CURRENT sera le suivant.



2. Pour changer la Partie à enregistrer, pressez le bouton PART de la Partie que vous désirez enregistrer.

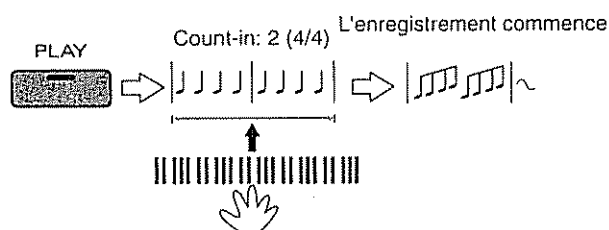


3. Pressez [REC] une fois encore et vous quitterez le statut de répétition pour passer au statut d'enregistrement.

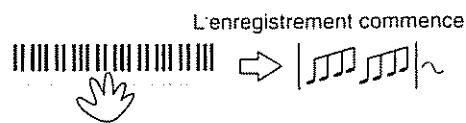
Enregistrement d'arpèges

1. Faites les préparations pour l'enregistrement (p.46)
2. Avant d'enregistrer, faites les réglages d'arpège désiré (p.38). Pressez [ARPEGGIO] pour activer l'arpégiateur.
3. Quand vous avez fini les préparations, commencez à enregistrer selon l'une des deux méthodes suivantes.

a: Quand le réglage Count-in est 0, 1 ou 2
 Pressez [PLAY], et l'enregistrement débute après décompte. Jouez un accord quand l'enregistrement commence.



b: Quand le réglage Count-in est Wait Note
 Lorsque vous jouez un accord sur le clavier MIDI ou le clavier intégré, l'arpège et l'enregistrement commencent immédiatement.



* Si vous désirez commencer l'enregistrement en pressant une touche du clavier intégré, assurez-vous que les indicateurs [PTN SET] et [RPS SET] sont bien éteints.

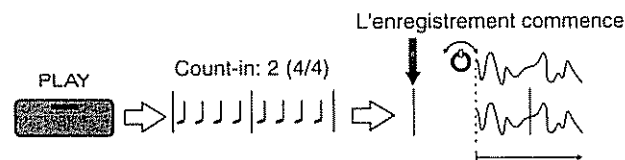
Quand l'enregistrement commence, l'indicateur [REC] s'allume.

4. Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez [STOP].

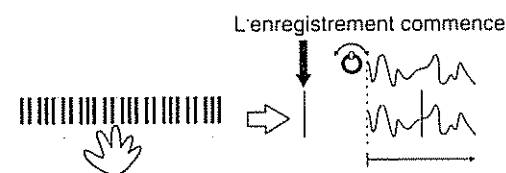
Enregistrement des mouvements de boutons (Données de modification)

1. Faites les préparations pour l'enregistrement (p.46).
2. Quand vous avez fini les préparations pour l'enregistrement, commencez à enregistrer selon l'une des deux méthodes suivantes.

a: Quand le réglage Count-in est 0, 1 ou 2
 Pressez [PLAY], et l'enregistrement commencera après un décompte. Si vous bougez un bouton durant l'enregistrement, ses mouvements seront enregistrés dès l'instant où vous aurez commencé le déplacement.

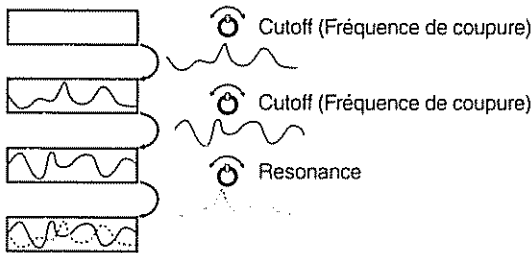


b: Quand le réglage Count-in est Wait Note
 Lorsque vous jouez sur votre clavier MIDI ou sur le clavier intégré ou pressez la pédale Hold, l'enregistrement commence immédiatement. Si vous déplacez un bouton durant l'enregistrement, ses mouvements seront enregistrés dès l'instant du premier déplacement.



* Si vous désirez commencer à enregistrer en utilisant le clavier intégré, assurez-vous que les indicateurs [PTN SET] et [RPS SET] sont éteints.

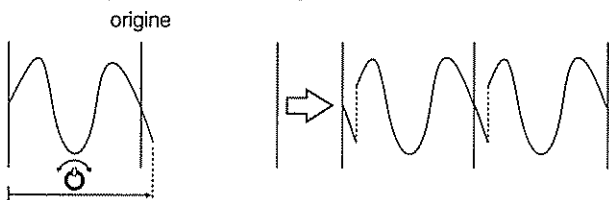
Quand l'enregistrement commence, l'indicateur [REC] s'allume. Durant l'enregistrement, vous êtes libre d'enregistrer librement du début à la fin du Pattern. Contrairement aux messages de note, les données de modification d'un même bouton sont ré-écrites (remplacées) à chaque passage de l'enregistrement. Les données de modification de différents boutons se superposent par contre à chaque nouveau passage



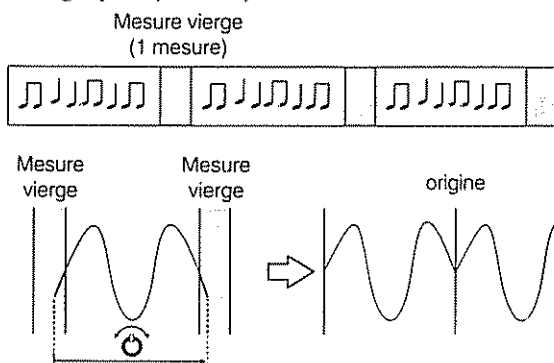
3. Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez [STOP].

Enregistrement sans rupture entre Patterns

Lorsque vous enregistrez des mouvements de bouton ou des arpèges, il peut arriver que des données indésirables soient enregistrées au début du Pattern lorsque vous essayez d'enregistrer tout à fait jusqu'à la fin d'un Pattern. Par exemple, si vous allez trop loin et enregistrez au delà de la fin d'un Pattern (et donc à son début), les données suivantes peuvent être enregistrées



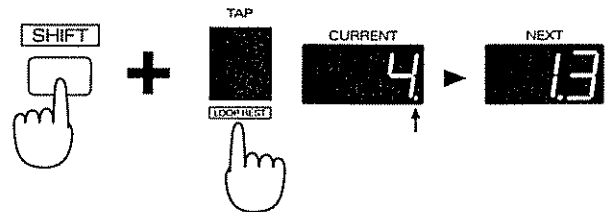
Vous pouvez alors activer la fonction Loop Rest avec les paramètres d'enregistrement. Si cette fonction est activée, une mesure vierge est temporairement insérée avant le début du Pattern. Comme les données n'y sont pas enregistrées, vous pouvez tranquillement enregistrer sans souci de mordre sur le début du Pattern. Si le métronome est réglé pour jouer, il joue durant cette mesure



Cette fonction Loop Rest peut être commutée On/Off à l'aide de la procédure de la page 46, mais également à l'aide de la procédure suivante. Toutefois, elle ne peut être commutée que durant le réglage des paramètres d'enregistrement, pas durant l'enregistrement

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [LOOP REST] pour activer la fonction Loop Rest

Durant l'enregistrement, l'affichage CURRENT présentera un point comme suit



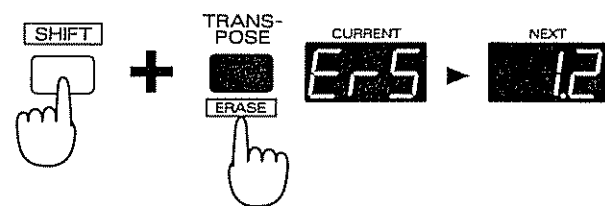
2. Pour régler Off la fonction Loop Rest, tenez une fois encore [SHIFT] et pressez [LOOP REST]

Effacement de données indésirables durant l'enregistrement

La fonction d'effacement en temps réel vous permet de n'effacer que les données indésirables en spécifiant une certaine tessiture. C'est particulièrement utile lorsque vous désirez effacer un instrument rythmique spécifique durant l'enregistrement de la Partie rythmique.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [ERASE].

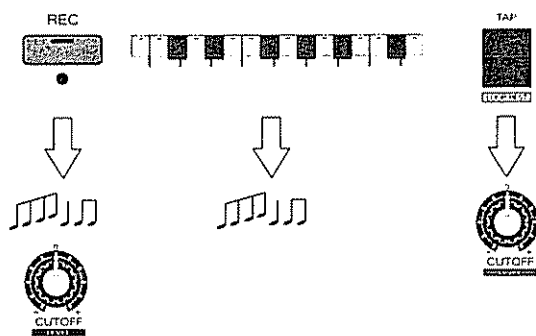
L'affichage CURRENT apparaîtra comme ci-dessous et vous passerez en mode d'effacement en temps réel.



2. Effacez les données indésirables.

Pour effacer toutes les données de la Partie enregistrée, pressez [REC]. Les données seront effacées de toute la zone durant laquelle vous garderez pressé [REC]. Pour effacer juste une note spécifique, pressez cette note ou la touche correspondante du clavier intégré. Cette note sera effacée de toute la zone durant laquelle vous garderez pressée la note. Pour effacer une certaine tessiture de notes, pressez la plus haute et la plus basse des notes de cette tessiture. Les notes seront effacées de toute la zone durant laquelle vous garderez pressées les notes.

Pour n'effacer que des mouvements de bouton (données de modification), pressez [TAP]. Les données de modification seront effacées tant que vous garderez pressé [TAP].



3. Quand vous avez fini d'effacer les données indésirables, tenez une fois encore une fois enfoncé [SHIFT] et pressez [ERASE], ou pressez [EXIT] pour retourner à l'enregistrement normal

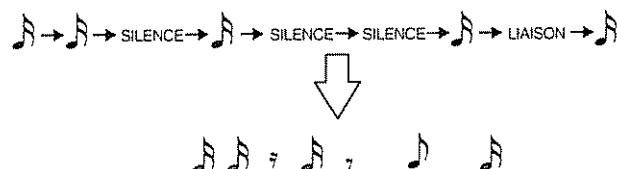
Enregistrement de notes une à une (Enregistrement pas à pas)

L'enregistrement pas à pas est une méthode dans laquelle chaque note est programmée à la suite individuellement. C'est une méthode pratique pour programmer des notes qui doivent être jouées à des instants précis, comme celles d'instruments rythmiques ou de basse. Les messages de note sont les seuls types de données qui peuvent être enregistrés en pas à pas.

Selon la Partie que vous enregistrez, il y a deux méthodes d'enregistrement pas à pas.

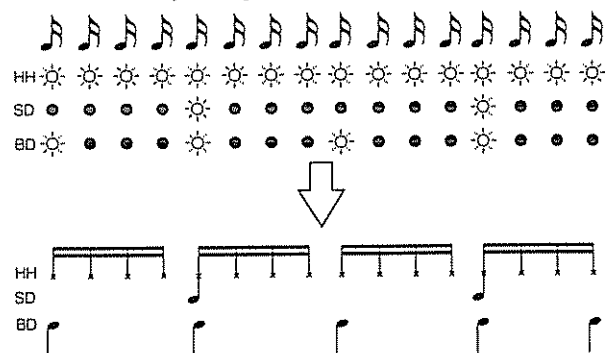
Enregistrement pas à pas 1

C'est la méthode utilisée pour les Parties 1-7. Programmez les notes à la suite au fur et à mesure que vous avancez dans le temps.



Enregistrement pas à pas 2

C'est la méthode utilisée pour la Partie rythmique, qui est adaptée à la batterie. Sélectionnez un instrument rythmique que vous désirez programmer et programmez les notes de cet instrument rythmique.



En plus des deux méthodes précédentes, vous disposez d'un microscope pour éditer les notes programmées. À l'enregistrement, vous pouvez alterner entre affichage de programmation pas à pas et affichage microscope.

Procédure d'enregistrement

1. Pressez [REC]. Vous passerez en affichage d'attente d'enregistrement et l'indicateur [REC] clignotera.

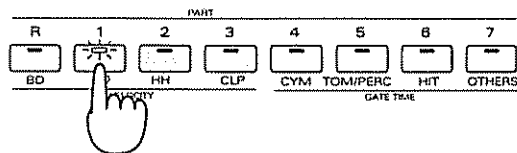


2. Avant de commencer à enregistrer, faites les réglages des paramètres d'enregistrement (p. 46).

Les réglages Count-in et Loop Rest ne servent pas à l'enregistrement pas à pas

3. Sélectionnez la Partie que vous désirez enregistrer en pressant le bouton PART de cette Partie.

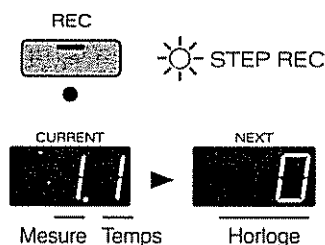
L'indicateur du bouton pressé s'allumera



4. Pressez [REC] une fois encore.

Vous passerez en affichage microscope et l'indicateur STEP REC s'allumera

L'affichage indiquera l'emplacement de programmation. L'affichage CURRENT donnera la mesure et le temps et l'affichage NEXT le coup d'horloge



Les coups d'horloge servent à indiquer l'instant d'une note. Un coup d'horloge vaut 1/96ème de note.

Si vous avez sélectionné comme Partie d'enregistrement une Partie 1-7, référez-vous à enregistrement pas à pas 1. Si vous avez sélectionné la Partie rythmique, référez-vous à enregistrement pas à pas 2 (p.53)

Enregistrement des notes une à une (Enregistrement pas à pas 1)

5. Pressez [PLAY] pour commencer l'enregistrement

Les indicateurs [PLAY] et [REC] s'allumeront.

L'afficheur indiquera l'emplacement de programmation de la même façon qu'en affichage Microscope



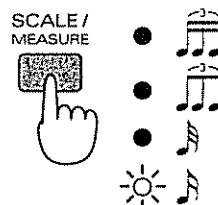
6. Avant de programmer les notes, sélectionnez Step Time, Gate Time Ratio, et Velocity

Step Time

C'est la durée de la note à programmer (le temps qui sépare un enfoncement de note (Note-on) du suivant). Une note vaut 96. Vous pouvez choisir une des 4 valeurs suivantes.

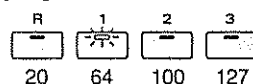
- Triolet de double-croche (step time = 16)
- Triolet de croche (step time = 32)
- Triple croche (step time = 12)
- Double-croche (step time = 24)

Pressez [SCALE MEASURE] pour sélectionner la valeur de Step Time. Le symbole de valeur de note (à droite de [SCALE/MEASURE]) pour lequel l'indicateur est allumé indique la valeur actuelle. La valeur de Step Time change chaque fois que vous pressez le bouton, aussi allumez l'indicateur correspondant à la valeur de note désirée.



Velocity

C'est la dynamique avec laquelle une note est jouée. Des valeurs plus élevées donnent une note jouée plus fortement. Des valeurs de dynamique différentes sont assignées aux boutons PART R, 1, 2 et 3. Pressez un de ces boutons pour sélectionner la valeur de dynamique que vous désirez programmer. L'indicateur du bouton pressé s'allumera.

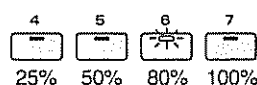


Gate time ratio

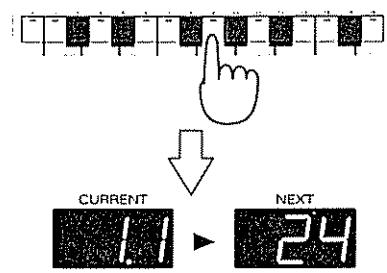
C'est le temps réel séparant l'enfoncement (Note On) du relâchement (Note Off) exprimé sous forme d'un rapport de la valeur théorique (Step Time). Normalement, vous choisirez une valeur d'environ 80%. Pour programmer une note staccato, utilisez 50% (note piquée). Pour programmer une note tenuto, utilisez 100%. Différents rapports sont assignés aux boutons PART 4 à 7.

Pressez un de ces boutons pour sélectionner le rapport que vous désirez programmer.

L'indicateur du bouton pressé s'allumera.



7. Pressez une note sur votre clavier MIDI ou sur le clavier intégré pour programmer la note en question.



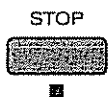
Quand vous relâchez la note, elle est déprogrammée et vous pouvez programmer la note suivante.

Chaque fois qu'une note est programmée, l'emplacement de programmation avance de la longueur de Step Time choisie. Les indicateurs au-dessus du clavier intégré afficheront la valeur de Step Time actuellement sélectionnée.

8. Répétez les étapes 6-7 pour programmer les notes. Step Time, Gate Time Ratio, et Velocity conserveront les réglages de la note précédemment programmée. Si ces réglages sont ceux désirés pour la note suivante, il n'est pas besoin de les changer.

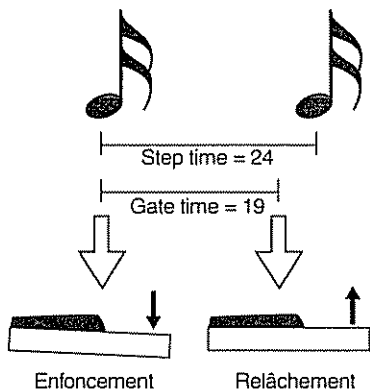
En enregistrement pas à pas 1, les notes remplacent toujours les notes préalablement programmées dans un passage précédent. Si vous programmez dans une zone qui a déjà été enregistrée, toutes les notes situées à l'emplacement d'enregistrement et ensuite sont effacées.

9. Quand vous avez fini de programmer les notes, pressez [STOP]



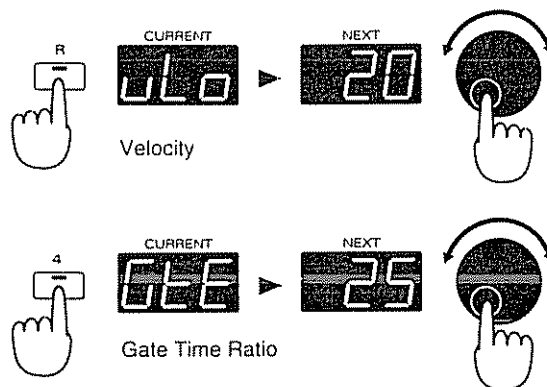
< Step Time et Gate Time >

En général, Step Time correspond à la longueur entre une note et sa suivante, tandis que Gate Time indique la longueur réelle d'une note (entre l'enfoncement et le relâchement de la touche). Par exemple, si vous programmez une double croche (Step Time = 24) avec un paramètre Gate Time Ratio de 80 %, la durée réelle d'ouverture du son (Gate Time) sera de 19.



< Changer les valeurs de dynamique (Velocity) / durée réelle (Gate Time Ratio) des boutons PART >

Les réglages assignés à chacun des boutons PART sont des réglages d'usine, mais vous êtes libre de les changer. Tenez enfoncé le bouton PART et la valeur qui lui est assignée apparaîtra dans l'afficheur. Si vous désirez modifier cette valeur, gardez enfoncé le bouton et tournez la molette VALUE.



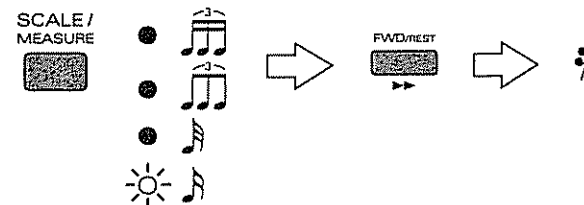
Programmation de différents types de notes

Programmation d'un accord

Après avoir pressé toutes les notes de l'accord, relâchez-les simultanément. Comme l'accord ne sera pas programmé tant qu'une touche reste enfoncée, vous pouvez corriger toute erreur dans l'accord.

Programmation d'un silence

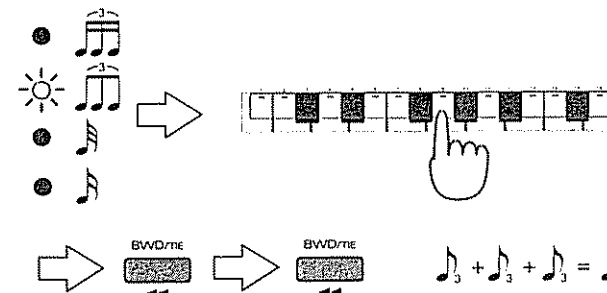
Sélectionnez une valeur de Step Time correspondant à la durée du silence voulue, et pressez [FWD]



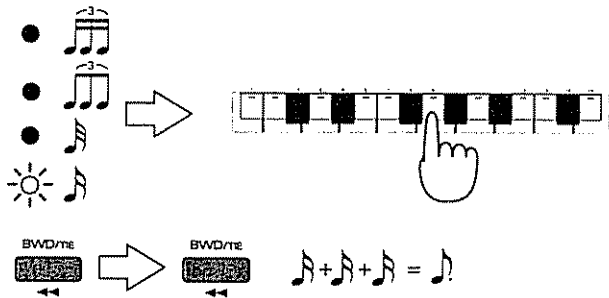
Programmation d'une liaison

Après avoir programmé la première note qui doit ensuite être liée, pressez [BWD]. Cette méthode vous permet de programmer des notes plus longues qu'une double-croche ou des notes pointées.

Exemple 1: Pour programmer une noire, programmez une croche de triolet et pressez [BWD] deux fois sans changer la valeur de Step Time (ou autrement, programmez une double-croche et pressez [BWD] trois fois sans changer la valeur de Step Time).

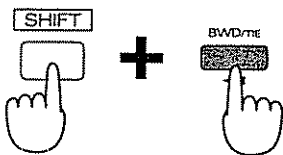


Exemple 2: Pour programmer une croche pointée, programmez une double-croche, et pressez [BWD] deux fois sans changer la valeur de Step Time



Si vous programmez une note erronée

Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [BWD] pour supprimer la note préalablement programmée. A cet instant, la note supprimée jouera pour confirmation.

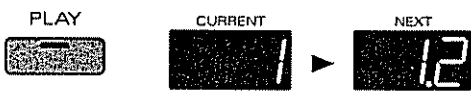


Enregistrement d'instruments rythmiques individuels (Enregistrement pas à pas 2)

Lorsque vous enregistrez des Parties 1-7, vous utilisez les touches du clavier intégré ou un clavier MIDI pour spécifier les notes à programmer. Toutefois, dans le cas de la Partie rythmique, la note que vous pressez détermine le type d'instrument rythmique et il n'est pas nécessaire de spécifier la hauteur des notes. A la place, il est important de fidèlement programmer l'instant auquel chaque instrument rythmique est produit. Dans cette méthode d'enregistrement, les touches du clavier intégré fonctionnent comme des boutons pour indiquer l'emplacement auquel les messages de notes sont produits. Vous pouvez reproduire le résultat de votre enregistrement pendant que vous continuez à enregistrer, et ainsi immédiatement supprimer toute erreur de programmation.

* En enregistrement pas à pas 2, il n'est pas possible de programmer des messages de notes depuis un clavier.

5. Pressez [PLAY] pour lancer l'enregistrement [PLAY] et [REC] s'allument, les données enregistrées sont jouées. L'affichage CURRENT indiquera la mesure de la zone de programmation actuelle et l'affichage NEXT l'emplacement de reproduction. Dans l'affichage suivant, l'aire de programmation actuelle est la première mesure et c'est le deuxième temps de la première mesure qui est reproduit.



6. Avant d'écrire des notes, fixez les divisions de mesure, l'instrument rythmique à programmer et la dynamique.

Scale

Sélectionnez les divisions de la mesure à programmer. La zone de programmation sera déterminée par ces divisions.

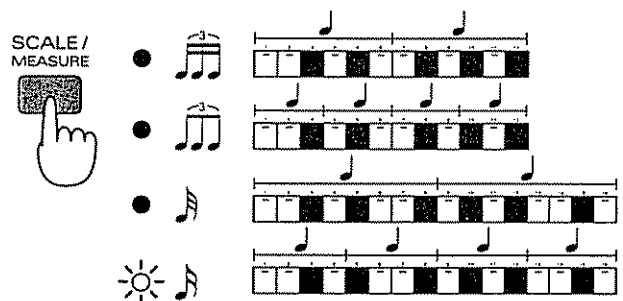
Vous pouvez sélectionner une des quatre valeurs suivantes:

Double croche de triolet: Les touches 1-12 représentent deux temps à enregistrer, vous permettant de programmer des double-croches de triolet.

Croche de triolet: Les pads 1-12 représentent une mesure, vous permettant de programmer des croches de triolet.

Triple-croche: Les pads 1-16 représentent deux temps, vous permettant de programmer des triple-croches.

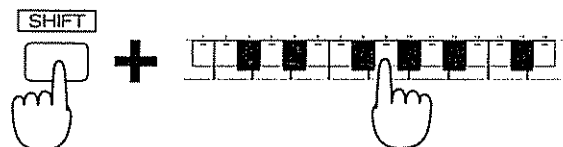
Double-croches: Les pads 1-16 représentent une mesure, vous permettant de programmer des double-croches.



Pressez [SCALE/MEASURE] pour sélectionner les divisions. Les indicateurs des symboles de note imprimés à droite de [SCALE/MEASURE] indiqueront la division actuelle. La valeur changera chaque fois que vous presserez le bouton. Allumez l'indicateur correspondant à la valeur de note désirée.

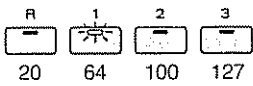
Sélectionnez l'instrument rythmique à programmer

Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche du clavier correspondant à l'instrument à programmer. Tant que vous gardez enfoncé [SHIFT], les différents instruments rythmiques seront assignés aux touches du clavier comme durant le jeu. Pressez la touche de clavier correspondant à l'instrument rythmique que vous désirez programmer. Après avoir fait jouer l'instrument rythmique que vous désirez programmer, relâchez [SHIFT] et le dernier instrument rythmique entendu sera sélectionné.



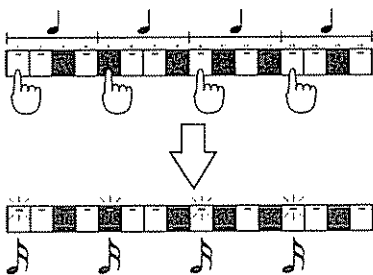
Dynamique

Force avec laquelle la note sera jouée. Des réglages élevés donnent une note jouée plus fort. Des valeurs de dynamique différentes sont assignées aux boutons PART R-3. Pressez un de ces boutons pour fixer la dynamique à programmer. L'indicateur du bouton pressé s'allumera.



* Les valeurs de dynamique assignées aux boutons sont réglées en usine mais vous pouvez les modifier (p 52)

7. Pressez la touche du clavier correspondant à l'instant où vous désirez programmer un message de note. Vous pouvez commencer en tout point. Les indicateurs des touches pressées s'allumeront. Par exemple, avec un Pattern d'une mesure en 4/4 (p 46) et un réglage Scale à la double-croche, vous pouvez programmer les notes comme suit.



Pour supprimer les programmations, pressez la même touche pour éteindre son indicateur. Durant l'enregistrement, le Pattern sera joué en boucle, vous permettant de vérifier votre programmation au passage suivant. Les notes programmées se superposent avec les notes préalablement enregistrées.

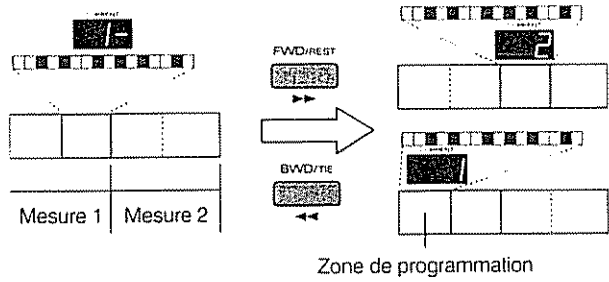
8. Tout en écoutant la reproduction répétitive, répétez les étapes 6-7 pour programmer les notes.

Le réglage Scale, la sélection d'instrument rythmique et la valeur de dynamique sont maintenus d'une note à la suivante. Si vous désirez utiliser ces réglages pour la prochaine note à programmer, pas besoin de les changer.

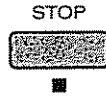
La zone de programmation peut être déplacée avec [FWD] et [BWD].

Presser [FWD] fait avancer la zone de programmation d'une mesure (ou de 2 temps). Presser [BWD] ramène la zone de programmation d'une mesure (ou de 2 temps) en arrière.

Par exemple, avec un Pattern de 2 mesures en 4/4 et un réglage Scale à la triple-croche, la zone de programmation se déplacera comme suit. Quand la zone de programmation est située sur les temps 3 ou 4, une barre (-) apparaît à côté du numéro de mesure dans l'affichage CURRENT.

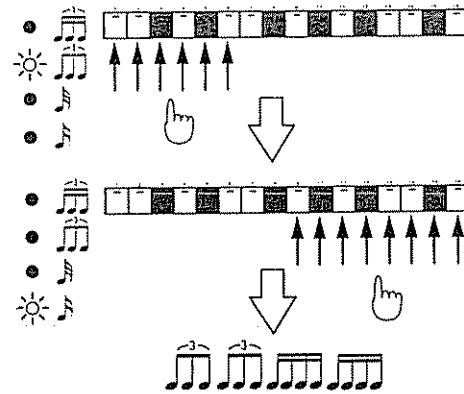


9. Quand vous avez fini de programmer, pressez [STOP].



Programmation de différents types de notes

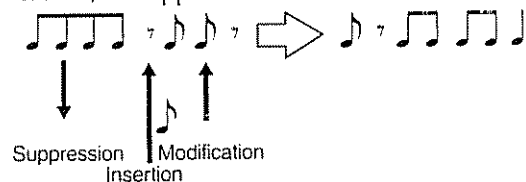
En changeant Scale durant l'enregistrement, vous pouvez programmer des rythmiques complexes.



Après enregistrement en temps réel de la Partie rythmique, vous pouvez utiliser l'enregistrement pas à pas 2 pour vérifier les notes programmées grâce à la visualisation de façade. Toutefois, à cet instant, seules les notes qui tombent sur des divisions exactes, telles que déterminées par le paramètre Scale, seront affichées. De plus, si vous changez la valeur de Scale durant l'enregistrement, les notes préalablement visibles ne le sont plus. Par exemple, si vous avez programmé des triple-croches puis passé Scale sur double-croche, toutes les notes programmées sur les touches 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, ou 16 ne s'afficheront plus.

Edition individuelle de notes programmées (Micro édition)

Durant l'enregistrement, vous pouvez presser [REC] pour passer en affichage Microscope qui permet de déplacer une note déjà programmée ou de lui apporter des changements détaillés, de supprimer ou d'insérer des notes.



1. Durant l'enregistrement, pressez [REC] pour sélectionner l'affichage Microscope
L'affichage indiquera la position de programmation actuelle (mesure, temps, coup d'horloge) Nous appellerons cet instant la Position.

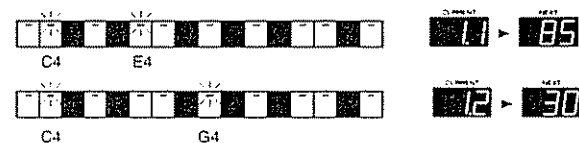
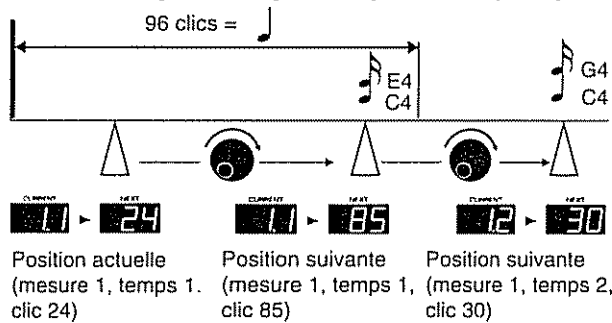


Affichage d'une note déjà programmée

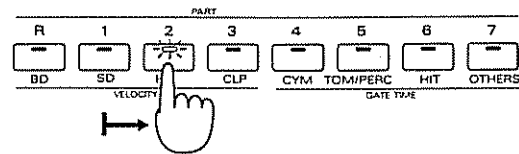
Lorsque vous tournez la molette VALUE, la position se déplace sur les notes déjà programmées. L'affichage indique l'emplacement et les indicateurs des touches de clavier s'allument pour indiquer les notes existant à cet emplacement.

* Si l'affichage donne un emplacement où des notes ont été programmées tandis que les indicateurs de touche de clavier ne s'allument pas, il est possible que les notes qui ont été programmées ne soient pas dans la tessiture du clavier. Si c'est le cas, essayez de presser OCTAVE [-][+].

Tourner la molette VALUE vers la droite fait s'afficher les notes dans la direction de reproduction du Pattern
Tourner la molette VALUE vers la gauche fait s'afficher les notes en direction opposée de reproduction du Pattern.
Plutôt que d'utiliser la molette VALUE, vous pouvez aussi utiliser [FWD] ou [BWD] pour sauter de note en note
En tenant enfoncé [SHIFT] tout en tournant la molette VALUE, vous pouvez déplacer la position de pas à pas



Dans ce cas, vous pouvez presser le bouton PART d'une autre Partie pour la sélectionner comme Partie à enregistrer. Si vous sélectionnez la Partie rythmique, vous pouvez également sélectionner des instruments rythmique.

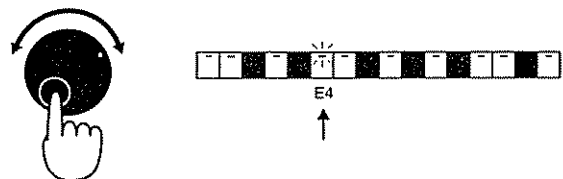


2. Pour retourner à l'enregistrement, pressez [REC]. Dans le cas de l'enregistrement pas à pas 1, l'enregistrement reprend depuis la position à laquelle vous avez accédé.



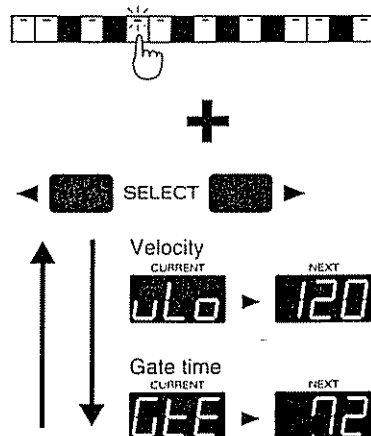
Modification des valeurs de paramètre d'une note déjà programmée

1. Tournez la molette VALUE pour amener la position sur l'emplacement de la note que vous désirez modifier. Les indicateurs du clavier s'allumeront pour afficher les notes enregistrées en cette position.



2. Pressez la touche de clavier (dont l'indicateur est allumé) correspondant à la note que vous désirez modifier, et la dynamique (Velocity) et la durée (Gate Time) s'afficheront.

En gardant enfoncée la touche de clavier dont l'indicateur est allumé, utilisez SELECT [◀][▶] pour changer le paramètre affiché.

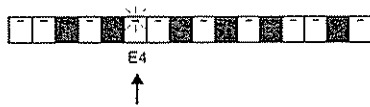
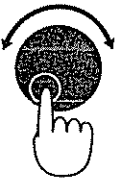


3. Sélectionnez le paramètre que vous désirez régler et tout en tenant enfoncée la touche correspondant à la note que vous désirez modifier, tournez la molette VALUE pour ajuster la valeur



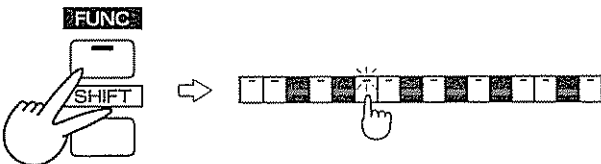
Suppression d'une note déjà programmée

1. Tournez la molette VALUE pour amener la position sur l'emplacement de la note que vous désirez supprimer. Les indicateurs du clavier s'allumeront pour indiquer les notes enregistrées en cette position



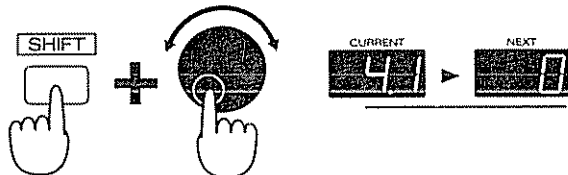
2. Tenez enfoncé [SHIFT] et [FUNC], et pressez la touche (dont l'indicateur est allumé) correspondant à la note que vous désirez supprimer.

La note sera supprimée et l'indicateur de la touche s'éteindra.



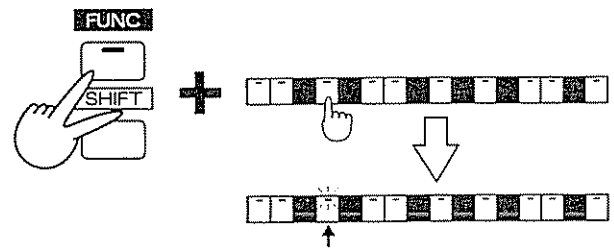
Insertion d'une note

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et tournez la molette VALUE pour amener la position sur l'emplacement auquel vous désirez insérer une note



2. Tenez enfoncé [SHIFT] et [FUNC], et pressez la touche de clavier correspondant à la note que vous désirez programmer. Pour insérer un accord, pressez deux touches ou plus

La note sera insérée et les indicateurs des touches pressées s'allumeront



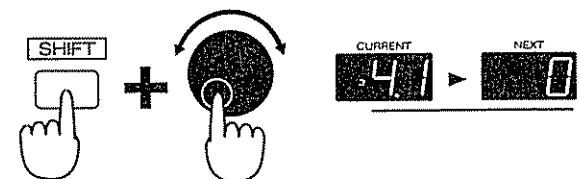
La note insérée aura une dynamique (Velocity) de 100 et une durée (Gate Time) de 24. Pour modifier ces paramètres, utilisez la procédure expliquée dans "Modification des valeurs de paramètre d'une note déjà programmée" (p.55)

Création d'un effet de glissé

En mode Microscope, vous pouvez insérer des messages Portamento On/Off à l'emplacement voulu pour créer un effet de glissé. Ces effets sont produits sur des instruments à cordes tels qu'une guitare ou une basse en jouant une note et en glissant ensuite le doigt sur le manche pour rejoindre la hauteur de la note suivante. Cela enchaîne progressivement les deux notes.

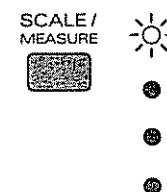


1. Tenez enfoncé [SHIFT] et tournez la molette VALUE pour amener la position sur l'emplacement auquel vous désirez insérer le message Portamento On



2. Pressez [PORTAMENTO] pour insérer un message Portamento On.

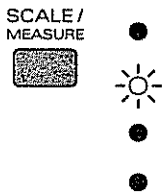
L'indicateur [SCALE/MEASURE] s'allumera comme suit, indiquant qu'un message Portamento On a été inséré à cet emplacement



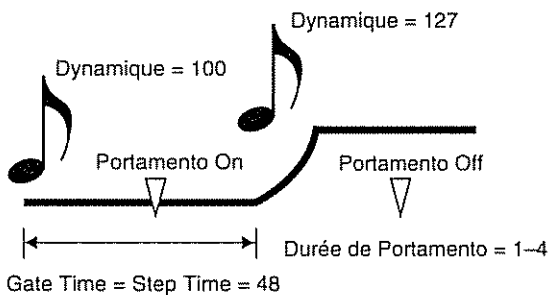
3. Tenez enfoncé [SHIFT] et tournez la molette VALUE pour amener la position sur l'emplacement où vous désirez insérer le message Portamento Off.

4. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PORTAMENTO] pour insérer un message Portamento Off.

L'indicateur [SCALE/MEASURE] s'allume comme suit, indiquant qu'un message Portamento Off a été inséré à cet emplacement.



* Pour créer un effet de glissé, insérez le message Portamento On entre les 2 notes que vous désirez ainsi se faire rejoindre. Réglez la durée (Gate Time) de la première note pour qu'elle soit identique à l'espace qui la sépare de la note suivante (Step Time, p 51) De plus, quand vous désirez créer un effet de glissé, veillez à ce que la diode Portamento soit supérieure à 1 (p 23) Avec un réglage de 0, il n'y a pas d'effet de glissé. Bien que cela dépende des données musicales, un réglage de 1 à 4 est habituellement approprié. De plus, le glissé sera encore plus efficace si la dynamique de la note enchaînée est plus forte que celle de l'autre note.



5. Pour supprimer les messages Portamento On/Off, tournez la molette VALUE pour amener la position sur l'emplacement où se trouve un message Portamento On/Off et pressez [PORTAMENTO]

L'indicateur [SCALE/MEASURE] s'éteindra, indiquant que le message Portamento On/Off a été supprimé

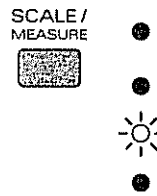
Insertion d'un message de Sustain (Hold)

Avec le Microscope, vous pouvez insérer des messages Hold On/Off à tout emplacement

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et tournez la molette VALUE pour amener la position sur l'emplacement où vous désirez insérer un message Hold On

2. Pressez [TAP] pour insérer un message Hold On.

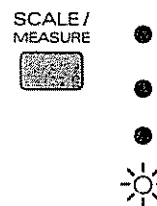
L'indicateur [SCALE/MEASURE] s'allumera comme suit, indiquant qu'un message Hold On a été inséré à cet emplacement



3. Tenez enfoncé [SHIFT] et tournez la molette VALUE pour amener la position sur l'emplacement où vous désirez insérer le message Hold Off.

4. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [TAP] pour insérer un message Hold Off.

L'indicateur [SCALE/MEASURE] s'allume comme suit, indiquant qu'un message Hold Off a été inséré à cet emplacement.



5. Pour supprimer les messages Hold Off, tournez la molette VALUE pour amener la position sur l'emplacement où se trouve un message Hold Off et pressez [TAP].

L'indicateur [SCALE/MEASURE] s'éteindra, indiquant que le message Hold Off a été supprimé.

Si une procédure d'édition de Pattern (copie de Partie, effacement, suppression de mesure, etc) a été employée pour supprimer juste un message Hold Off, les notes peuvent rester «coincées» et continuer à jouer. Dans de tels cas, insérez un message Hold Off à l'emplacement où vous désirez que la Partie cesse de jouer.

Création d'un Pattern

Cette section explique la procédure pour enregistrer le Pattern donné dans l'exemple musical suivant. Travailler avec cet exemple pour réellement enregistrer un Pattern est la meilleure façon d'apprendre la procédure. Les explications détaillées de chaque étape sont omises pour qu'il soit plus facile de maîtriser le processus général. Pour des détails, référez-vous aux pages de référence données

Quand vous enregistrez un Pattern, il est habituellement préférable de suivre l'ordre batterie → basse → accompagnement → mélodie. Si vous enregistrez les instruments dans cet ordre, votre mise en place sera plus précise, puisque vous pourrez enregistrer l'accompagnement et la mélodie tout en écoutant la rythmique basse/batterie. Dans cet exemple, enregistrons chaque Partie dans l'ordre suivant

- Batterie (enregistrement pas à pas 2)
- Basse (enregistrement pas à pas 1)
- Arpège (enregistrement en temps réel avec la fonction arpégiateur)
- Nappe (enregistrement en temps réel)
- Mélodie (enregistrement en temps réel)

Enregistrement de la batterie et de la basse en pas à pas

D'abord, enregistrons la Partie de batterie en Partie rythmique par enregistrement en pas à pas 2. Avant de commencer, sélectionnez un Pattern User qui ne contient pas de données musicales.

1. Utilisez [PART SELECT] et PART [R] pour sélectionner la Partie rythmique puis sélectionnez l'ensemble rythmique que vous désirez utiliser pour la batterie. Dans cet exemple, sélectionnez d02 (TR-808&Elec Set)

2. Pressez [REC] pour passer en affichage d'attente d'enregistrement et faites les réglages pour les différents paramètres d'enregistrement (p 46). Choisissez une mesure "4/4" et une longueur de Pattern de "2"

3. Pressez PART [R] pour sélectionner la Partie rythmique comme Partie à enregistrer

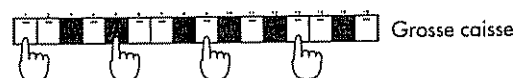
4. Pressez [REC] pour sélectionner l'affichage Microscope

5. Pressez [PLAY] pour commencer l'enregistrement. Réglez Scale sur "double-croche" et la dynamique sur "100" (p 53)

6. D'abord, sélectionnez le son de grosse caisse. Dans cet exemple, sélectionnez "808 BD 2" sur la note do2 (C2). Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez OCTAVE [-] plusieurs fois pour régler Octave Shift sur "-2". Maintenant, si vous tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche [2] du clavier, le son "808 BD 2" se fera entendre. Après avoir vérifié le son, relâchez [SHIFT]. "808 BD 2" est maintenant sélectionné.

7. Pressez les touches du clavier intégré correspondant aux emplacements du schéma ci-dessous, pour allumer leur indicateur.

La première mesure de grosse caisse sera alors programmée et les notes choisies seront reproduites lors du bouclage.



8. Pressez [FWD] avance la zone d'enregistrement d'une mesure.

9. De la même façon qu'à l'étape 7, programmez la grosse caisse de la mesure 2. Les emplacements de programmation sont les mêmes que pour la mesure 1.

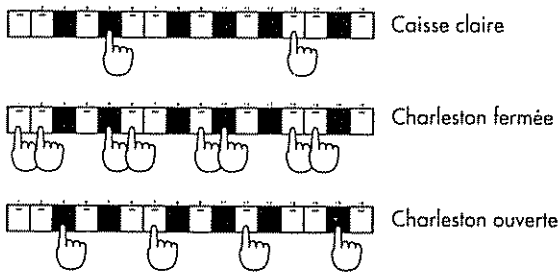
10. De la même façon que pour les étapes 6-9, programmez le reste des instruments rythmiques dans l'ordre caisse claire → charleston fermée → charleston ouverte. Ces instruments rythmiques peuvent être sélectionnés comme suit

Caisse claire (808 SD 2): Réglez Octave Shift sur "-2" et pressez la touche [4] du clavier (la note ré2/D2)

Charleston fermée (808 CH): Réglez Octave Shift sur "-2" et pressez la touche [8] du clavier (la note fa#2/F#2)

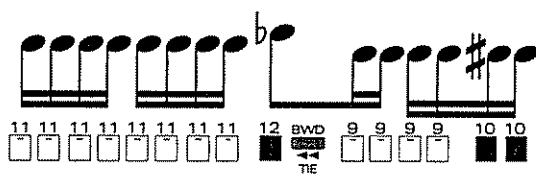
Charleston ouverte (808 OH): Réglez Octave Shift sur "-2" et pressez la touche [12] de clavier (la note la#2/A#2)

Programmez ces instruments rythmiques dans les emplacements suivants



Cela permet la programmation de batterie. Ensuite, nous utiliserons la méthode d'enregistrement en pas à pas 1 pour programmer la basse

11. Pressez [REC] pour accéder à l'affichage Microscope.
 12. Pressez PART [2] pour choisir la Partie 2 comme Partie à enregistrer, puis sélectionnez le Tone voulu pour la basse. Dans cet exemple, sélectionnez t02-04 (Acid TB 1)
 13. Tournez la molette VALUE vers la gauche pour retourner à l'emplacement mesure 1, temps 1, coup d'horloge 0.
 14. Pressez [REC] pour accéder à l'affichage d'enregistrement pas à pas 1. Réglez Step Time sur "24" (double-croche), la dynamique (Velocity) sur "100", et le rapport de durée (Gate Time Ratio) sur "100%" (p 51).
 15. Programmez la première note (la1/A1). Réglez Octave Shift sur "-3" et pressez la touche [11] du clavier. Quand vous relâchez la touche du clavier, les valeurs sont entérinées et vous êtes prêt à programmer la note suivante.
- * La Partie basse de l'exemple musical est écrite une octave plus haut que les notes réellement programmées.
16. Utilisez la procédure de l'étape 15 pour programmer le reste des notes. Pour programmer des croches, pressez [BWD] pour lier les double-croches entre elles (p 52)

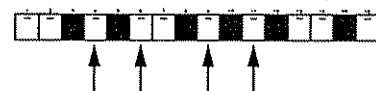


17. Quand l'enregistrement est terminé, pressez [STOP].
18. Faites reproduire les données que vous venez d'enregistrer. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [BWD] pour retourner au début de la première mesure. Puis pressez [PLAY] pour la faire jouer. Si tout a été correctement enregistré, passez à l'étape suivante.

Enregistrement en temps réel des autres instruments

D'abord, nous utiliserons l'enregistrement en temps réel pour enregistrer l'arpège

1. Utilisez [PART SELECT] et PART [3] pour sélectionner la Partie 3, puis sélectionnez le Tone qui sera utilisé pour jouer l'arpège. Dans cet exemple, sélectionnez t01-26 (Reso.Stack). Si vous utilisez les touches du clavier pour programmer la Partie, réglez Octave Shift sur "0".
2. Pressez [ARPEGGIO] pour activer l'arpégiateur et faites les réglages d'arpège. Réglez Style sur "1/16", Accent Rate sur "0", et Octave Range sur "0". Quand les réglages sont terminés, pressez un accord sur le clavier intégré ou sur votre clavier MIDI externe pour produire un arpège conjointement aux Parties déjà enregistrées.
3. Pressez [REC] pour accéder à l'affichage d'attente d'enregistrement.
4. Pressez PART [3] pour sélectionner la Partie 3 comme Partie à enregistrer.
5. En réglage des paramètres d'enregistrement, choisissez Wait Note pour Count In, et On pour Loop Rest. Cela assurera une mesure vierge entre les Patterns.
6. Quand vous êtes prêt, pressez l'accord suivant. Cela lancera l'enregistrement en même temps que le début de l'arpège dès le début de la première mesure.



7. Quand la reproduction atteint la fin du Pattern, vous retournez à la mesure vierge. Relâchez les touches durant cette mesure vierge. L'arpège enregistré sera reproduit avec les Parties préalablement enregistrées. Quand l'enregistrement est effectué selon vos goûts, désactivez l'arpégiateur.

Ensuite, nous enregistrerons la nappe

8. Pressez [REC] pour passer en mode de répétition.
 9. Pressez PART [5] pour sélectionner la Partie 5 comme Partie à enregistrer, puis sélectionnez le Tone devant produire le son de nappe. Pour cet exemple, sélectionnez t05-24 (X-MOD Pad). Si vous utilisez les touches du clavier intégré pour programmer cette Partie, réglez Octave Shift sur "-1".
- * La partie nappe de cet exemple musical est écrite une octave au-dessus des notes réellement programmées.

10. Quand vous êtes prêt, pressez [REC] pour passer en mode d'enregistrement normal

11. En écoutant la batterie et la basse, jouez sur le clavier intégré ou sur votre clavier MIDI externe

Une fois enregistrée, la note sera reproduite au passage suivant.



Enfin, nous utiliserons l'enregistrement en temps réel pour enregistrer la mélodie

12. Pressez [REC] pour passer en mode de répétition.

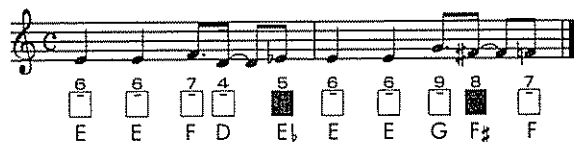
13. Pressez PARI [4] pour choisir la Partie 4 comme Partie à enregistrer et sélectionnez le Tone servant à jouer la mélodie. Pour cet exemple, sélection t01-12 (JP8 Pls 1)

Si vous utilisez le clavier intégré pour programmer la mélodie, réglez Octave Shift sur "0".

14. Quand vous êtes prêt, pressez [REC] pour sélectionner le mode d'enregistrement normal.

15. En écoutant la reproduction du séquenceur, jouez sur le clavier intégré ou sur votre clavier MIDI externe

Quand la mélodie a été programmée, elle est reproduite au prochain passage.



16. Quand l'enregistrement est terminé, pressez [STOP].

Ensuite, nous stockerons les données de configuration de chaque Partie dans le Pattern User

17. Réglez les valeurs désirées pour les paramètres de Partie (niveau, panoramique, niveau d'effet, etc.) et pour le tempo de reproduction du Pattern etc (p 21)

18. Tenez enfoncé [SHIFT] et [FUNC] et pressez la touche [15] du clavier pour accéder à l'affichage d'écriture de configuration de Pattern.

19. Pressez [ENTER] pour exécuter l'écriture de configuration de Pattern

Cela termine votre enregistrement de notre exemple de Pattern. Pressez [PLAY] pour écouter le Pattern enregistré

< Nombre maximal de Patterns User >

Jusqu'à 50 Patterns User peuvent être créés. Toutefois, si les Patterns créés contiennent de grandes quantités de données, vous ne pourrez sans doute pas créer 50 Patterns

Vous pouvez contrôler la quantité de mémoire étant disponible en utilisant la procédure donnée dans "Visualisation de l'espace mémoire disponible" (p 73). Si vous êtes à court de mémoire, vous pouvez libérer de la mémoire en utilisant la procédure de suppression de mesure (p 63) afin de supprimer les Patterns inutiles ou encore la procédure de réduction de données (p 67) pour réduire le flux de données inutiles

Chapitre 8. Edition d'un Pattern

La procédure d'édition des données musicales d'un Pattern est appelée édition de ce Pattern. Vous pouvez modifier les données musicales d'un Pattern ou combiner différents Patterns pour créer un Pattern entièrement nouveau.

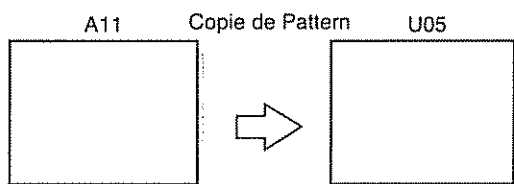
Si vous désirez éditer un Pattern Preset, vous devez d'abord le copier dans un Pattern User et ensuite, vous pourrez l'éditer. Il n'est pas possible d'éditer une Variation.

Durant l'édition, vous pourrez retourner à l'affichage du paramètre précédent en pressant le bouton SELECT [◀]

Copie d'un Pattern

Cette procédure copie un Pattern dans un autre Pattern User sans le changer aucunement. Si des données existent déjà dans le Pattern User choisi comme destination de la copie, ces données sont remplacées. Si le Pattern source de la copie contient plus de mesures que le Pattern User de destination, le nombre de mesures du Pattern de destination change.

Cette fonction est pratique pour utiliser un Pattern existant afin d'en créer un nouveau, ou pour créer un nouveau Pattern en utilisant juste des données de configuration existantes.



Avant de commencer, sélectionnez le Pattern source de la copie.

* Il n'est pas possible de sélectionner une Variation comme source.

1. Tenez enfoncés [SHIFT] et [FUNC], et pressez la touche [1] du clavier pour sélectionner l'affichage de copie de Pattern.

L'affichage suivant apparaîtra



2. Tournez la molette VALUE pour sélectionner les paramètres à copier.



ALL: les données musicales et les données de configuration de toutes les Parties seront copiées

PHRASE: seules les données musicales de toutes les Parties seront copiées

SETUP: seules les données de configuration de toutes les Parties seront copiées

3. Pressez [ENTER].

4. Tournez la molette VALUE pour spécifier le Pattern User destination de la copie.

L'afficheur donnera le numéro du Pattern de destination.



* Seuls les Patterns User peuvent être spécifiés comme Patterns de destination.

Plage de réglages : U01 – U50

5. Pressez [ENTER].

L'affichage d'exécution apparaîtra.



6. Pressez [ENTER] une fois encore pour exécuter la copie. Quand la procédure est terminée, l'affichage normal réapparaît.

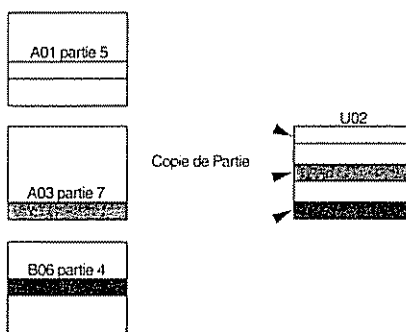
Pour annuler la procédure, pressez au contraire [EXIT].

Copie d'une partie d'un Pattern

Cette procédure copie la Partie voulue d'un Pattern dans un autre Pattern User. Si des données existent déjà dans le Pattern de destination de la copie, elles sont remplacées.

Si le Pattern source de la copie contient plus de mesures que le Pattern User de destination, le nombre de mesures du Pattern de destination change.

Cette fonction est une méthode pratique pour créer un nouveau Pattern en combinant des portions d'autres Patterns.



* Il n'est pas possible d'utiliser la procédure de copie partielle entre des Patterns ayant des formats de mesure différents.

Avant de commencer, sélectionnez le Pattern source de la copie

* Il n'est pas possible de sélectionner des Variations comme source de copie

1. Tenez enfoncés [SHIFT] et [FUNC], et pressez la touche [2] du clavier pour sélectionner l'affichage de réglage de copie partielle.

L'affichage suivant apparaîtra



2. Pressez un bouton PART pour spécifier la Partie depuis laquelle vous désirez copier

L'indicateur s'allumera pour le bouton pressé

* Il n'est pas possible de sélectionner simultanément plusieurs Parties

3. Tournez la molette VALUE pour sélectionner les paramètres à copier.

ALL : les données musicales et les données de configuration de la Partie sélectionnée seront copiées.

PHRASE : seules les données musicales de la Partie sélectionnée seront copiées.

SETUP : seules les données de configuration de la Partie sélectionnée seront copiées.

* Si vous avez sélectionné SETUP, passez à l'étape 8

4. Pressez [ENTER]

L'affichage CURRENT indiquera la mesure à laquelle commencera la copie et l'affichage NEXT le nombre de mesures copiées. L'affichage CURRENT clignotera.



5. Tournez la molette VALUE pour spécifier la première mesure (1-32) qui sera copiée



6. Pressez [ENTER]

L'affichage CURRENT passera du statut clignotant à l'allumage fixe, et l'affichage NEXT commencera à clignoter.

7. Tournez la molette VALUE pour spécifier le nombre de mesures à copier (1-32, ALL)



* Si vous avez sélectionné ALL, toutes les mesures seront copiées, de la mesure de départ sélectionnée jusqu'à la fin.

8. Pressez [ENTER]

L'affichage donnera le numéro du Pattern de destination.

9. Tournez la molette VALUE pour spécifier le pattern destination de la copie.

* Seuls les Patterns User peuvent être choisis comme destination.

Plage de réglages : U01 – U50



10. Pour spécifier le Pattern destination de la copie, pressez le bouton PART approprié

L'indicateur du bouton pressé s'allumera

* Il n'est pas possible de sélectionner simultanément plusieurs Parties.

11. Pressez [ENTER].

L'affichage donnera la mesure de destination de la copie à laquelle la copie commencera.

12. Tournez la molette VALUE pour spécifier la mesure de destination de copie à laquelle la copie commencera (1-32, END).



* Si le réglage est END, les données seront copiées à la fin de la Partie destination de la copie.

* Il n'est pas possible de spécifier un nombre de mesures qui entraînerait un dépassement des 32 mesures maximales de longueur pour le Pattern.

13. Pressez [ENTER].

L'affichage d'exécution apparaîtra



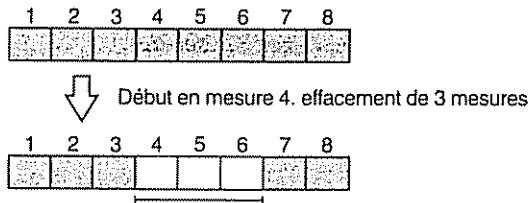
14. Pressez [ENTER] une fois encore pour exécuter la procédure de copie

Quand la procédure est terminée, l'affichage normal réapparaît

Pour annuler la procédure, pressez [EXIT]

Effacement de données indésirables

Cette procédure efface une portion non désirée dans un Pattern User. Si des données existent après la zone effacée, ces données restent telles quelles – elles ne sont pas déplacées vers l'avant pour combler le trou créé. Utilisez cette procédure pour effacer des données programmées par erreur



* Cette procédure ne peut pas être utilisée pour effacer les données de configuration des Parties

Avant de commencer, sélectionnez le Pattern dans lequel vous désirez effacer des données.

1. Tenez enfoncés [SHIFT] et [FUNC], et pressez la touche [3] du clavier pour sélectionner l'affichage de réglage d'effacement.

L'affichage suivant apparaîtra.



2. Pressez le bouton PART pour allumer l'indicateur de la Partie dans laquelle vous désirez effacer des données. Vous pouvez sélectionner deux Parties ou plus simultanément.

L'affichage CURRENT indique la première mesure à effacer et l'affichage NEXT le nombre de mesures effacées.

L'affichage CURRENT clignote.

3. Tournez la molette VALUE pour spécifier la première mesure à effacer (1-32).



4. Pressez [ENTER].

L'affichage CURRENT passe du clignotement à l'allumage fixe et l'affichage NEXT commence à clignoter.

5. Tournez la molette VALUE pour spécifier le nombre de mesures à effacer (1-32, ALL).

Par exemple, si vous désirez effacer les mesures 4 à 6, faites les réglages suivants



* Si vous avez sélectionné ALL, toutes les mesures, de la mesure sélectionnée à la fin seront effacées.

6. Pressez [ENTER]

L'affichage d'exécution apparaîtra

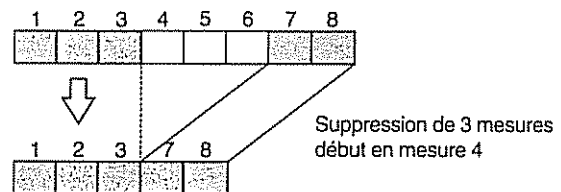


7. Pressez [ENTER] une fois encore pour exécuter la procédure d'effacement. Quand la procédure a été effectuée, l'affichage normal ré-apparaît

Pour annuler la procédure, pressez au contraire [EXIT].

Suppression de mesures indésirables

Cette procédure supprime les mesures indésirables d'un Pattern User et fait avancer les mesures suivantes pour remplir le trou créé. Si des données existent après les mesures supprimées, ces données sont donc avancées et la taille des données musicales de la Partie est donc raccourcie. Si vous avez spécifié toutes les Parties comme devant être visées par la suppression, cette procédure raccourcit donc le Pattern User lui-même. Ainsi, en supprimant toutes les données de toutes les Parties, vous pouvez vider le Pattern lui-même.



Avant de commencer, sélectionnez le pattern dans lequel doivent être supprimées les données.

1. Tenez enfoncés [SHIFT] et [FUNC], et pressez la touche [4] du clavier pour sélectionner l'affichage de réglage de suppression de mesures.

L'affichage suivant apparaîtra



2. Pressez le bouton Part pour la Partie que vous désirez supprimer, allumant ainsi son indicateur. Vous pouvez sélectionner deux Parties ou plus simultanément.

3. Tournez la molette VALUE pour spécifier les paramètres à supprimer

ALL : les données musicales et les données de configuration de la Partie sélectionnée seront supprimées

PHRASE : seules les données musicales de la Parties sélectionnées seront supprimées.

SETUP: seules les données de configuration de la Partie sélectionnée seront supprimées.

* Si vous avez sélectionné SETUP, sautez à l'étape 8

4. Pressez [ENTER]

L'affichage CURRENT indique la mesure à laquelle commence la suppression. L'affichage NEXT donne le nombre de mesures supprimées. L'affichage CURRENT clignote.



5. Tournez la molette VALUE pour spécifier la première mesure touchée par la suppression (1-32)



6. Pressez [ENTER]

L'affichage CURRENT passe du statut clignotant à l'allumage fixe et l'affichage NEXT commence à clignoter.

7. Tournez la molette VALUE pour spécifier le nombre de mesures (1-32, ALL) qui seront supprimées

Par exemple, si vous désirez supprimer les mesures 4 à 6, faites les réglages suivants.



* Si vous avez sélectionné ALL, toutes les mesures seront supprimées, de la mesure sélectionnée comme début jusqu'à la fin.

8. Pressez [ENTER]

L'affichage d'exécution apparaîtra.



9. Pressez [ENTER] une fois encore pour exécuter la procédure de suppression de mesures.

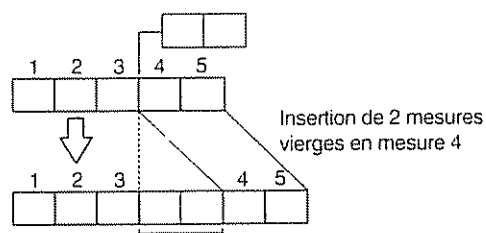
Quand la procédure est terminée, l'affichage normal réapparaît.

Pour annuler la procédure, pressez au contraire [EXIT].

Insertion de mesures vides

Cette procédure insère des mesures vides à l'emplacement voulu. Si vous désirez ajouter des éléments musicaux au milieu d'un Pattern, utilisez cette procédure pour insérer des mesures vides puis enregistrez sur ces mesures.

Les mesures insérées auront le même format que le reste du Pattern.



* Il n'est pas possible de faire des réglages entraînant la création d'un Pattern dépassant 32 mesures.

Avant de commencer, sélectionnez le Pattern où doivent être insérées les mesures vides.

1. Tenez enfoncés [SHIFT] et [FUNC], et pressez la touche [5] du clavier pour accéder à l'affichage d'insertion de mesures.

L'affichage suivant apparaîtra.

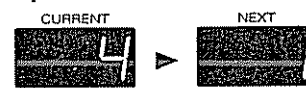


2. Pressez un bouton PART pour spécifier la Partie dans laquelle les mesures vides seront insérées, ce qui fait clignoter son indicateur.

Vous pouvez sélectionner plusieurs Parties simultanément. L'affichage CURRENT indique la mesure à laquelle l'insertion commencera et l'affichage NEXT le nombre de mesures insérées.

L'affichage CURRENT clignote.

3. Tournez la molette VALUE pour spécifier la mesure à laquelle l'insertion commence (1-31, END)



* Si vous spécifiez END, les mesures vides seront insérées à la fin des données musicales.

4. Pressez [ENTER]

L'affichage CURRENT passe du statut clignotant à l'allumage fixe et l'affichage NEXT commence à clignoter.

5. Tournez la molette VALUE pour spécifier le nombre de mesures vides (0-31) qui seront insérées.



6. Pressez [ENTER]

L'affichage d'exécution apparaîtra.



7. Pressez [ENTER] une fois encore pour exécuter la procédure d'insertion de mesures.

Quand la procédure est terminée, l'affichage normal réapparaît.

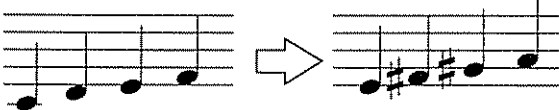
Pour annuler la procédure, pressez [EXIT].

Changement de tonalité (Transposition)

Cette procédure transpose la hauteur des données des notes enregistrées dans un Pattern User. Vous pouvez spécifier une transposition pouvant atteindre +/-2 octaves.

* Il n'est pas possible de spécifier la tessiture qui sera transposée. Toutes les données musicales de la Partie sélectionnée seront transposées.

Transposition de 4 demi-tons vers le haut (+4)



Avant de commencer, sélectionnez la Partie que vous désirez transposer.

1. Tenez enfoncés [SHIFT] et [FUNC], et pressez la touche [6] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage de transposition.

L'affichage suivant apparaîtra



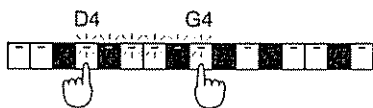
2. Pressez le bouton PART pour la Partie que vous désirez transposer, allumant ainsi son indicateur. Vous pouvez sélectionner plusieurs Parties simultanément.

3. Tournez la molette VALUE pour spécifier la transposition en demi-tons (-24+24).

Avec un réglage de 0, il n'y a pas de transposition.

Si vous désirez ne transposer que certains numéros de note, vous pouvez utiliser les touches du clavier pour spécifier la tessiture de note à transposer.

Pressez les touches du clavier pour spécifier la tessiture qui sera transposée. Si vous pressez deux touches, tous les messages de note entre ces deux seront transposés. Si vous ne spécifiez pas de tessiture, tous les messages de note seront transposés.



4. Pressez [ENTER].

L'affichage d'exécution apparaîtra.



5. Pressez [ENTER] une fois encore et la procédure de transposition sera exécutée.

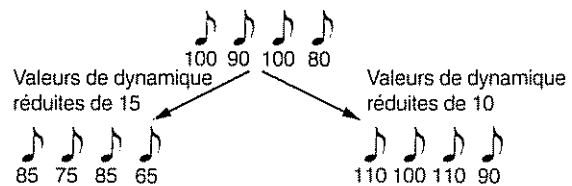
Quand la procédure a été effectuée, l'affichage normal réapparaît.

Pour annuler la procédure, pressez [EXIT].

Changement de dynamique des notes (Change Velocity)

Cette procédure modifie la dynamique (force de jeu) des messages de note enregistrés dans un Pattern User. Des valeurs plus élevées produisent des notes jouées plus fortement. Utilisez cette procédure lorsque vous désirez renforcer ou adoucir la totalité de la dynamique de jeu. Si cette procédure faisait sortir les valeurs de dynamique de la plage comprise entre 1 et 127, les valeurs réellement obtenues seraient plafonnées selon le cas à 1 ou à 127.

* Il n'est pas possible de spécifier la plage dans laquelle la dynamique sera changée. La procédure s'appliquera à toutes les données musicales des Parties sélectionnées.



Avant de commencer, sélectionnez le Pattern dont vous désirez changer les valeurs de dynamique.

1. Tenez enfoncés [SHIFT] et [FUNC], et pressez la touche [7] du clavier pour accéder à l'affichage de changement de dynamique.

L'affichage suivant apparaîtra



2. Pressez le bouton PART de la Partie dont vous désirez changer la dynamique, pour allumer son indicateur. Vous pouvez sélectionner plusieurs Parties simultanément.

3. Tournez la molette VALUE pour spécifier la valeur (-99 à +99) qui sera ajoutée (ou soustraite) à la valeur de dynamique.

Avec un réglage "0", la dynamique n'est pas modifiée.

4. Pressez [ENTER].

L'affichage d'exécution apparaîtra.



5. Pressez [ENTER] une fois encore pour exécuter la procédure de changement de dynamique.

Quand la procédure est terminée, l'affichage normal réapparaît.

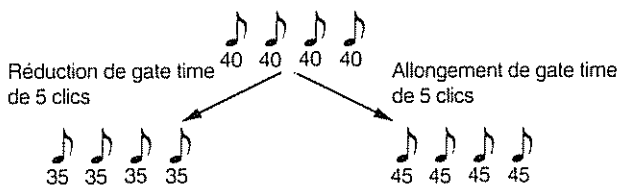
Pour annuler la procédure, pressez [EXIT].

Modification de la durée des notes (Gate Time)

Cette procédure modifie la durée (Gate Time) des messages de note enregistrés dans un Pattern. Utilisez-la pour donner une interprétation plus staccato ou plus tenuto à la totalité de la prestation

Si cette procédure entraîne des valeurs de Gate Time sortant de la plage 1-12 288, les valeurs réellement obtenues sont plafonnées selon le cas à 1 ou 12 288

* Il n'est pas possible de spécifier la plage touchée par la modification de Gate Time. Toutes les données de note des Parties sélectionnées seront affectées



Avant de commencer, sélectionnez le Pattern pour lequel vous désirez modifier la durée des notes (Gate Time).

1. Tenez enfoncés [SHIFT] et [FUNC], et pressez la touche [8] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage de changement de Gate Time.

L'affichage suivant apparaîtra



2. Pressez le bouton PART de la Partie dont vous désirez changer la durée des notes, pour allumer son indicateur. Vous pouvez sélectionner plusieurs Parties simultanément

3. Tournez la molette VALUE pour spécifier la valeur (-99 à +99) qui sera ajoutée (ou soustraite) à la valeur de Gate Time

Avec un réglage de "0", la durée de note ne sera pas affectée.

4. Pressez [ENTER]

L'affichage d'exécution apparaîtra



5. Pressez [ENTER] une fois encore pour exécuter la procédure de changement de durée de note.

Quand la procédure est terminée, l'affichage normal réapparaît

Pour annuler la procédure, pressez [EXIT]

Décalage des notes (Shift Clock)

Cette procédure décale l'instant de jeu des données musicales enregistrées dans un Pattern User. par paliers d'un coup d'horloge. Utilisez-la pour faire des ajustements fins de mise en place de la totalité de l'interprétation

Les données qui sont ainsi ramenées avant le début original des données sont supprimées. Si à l'opposé, des données sont repoussées au-delà de la fin originale des données, le nombre nécessaire de mesures nouvelles est ajouté. Toutefois, les données déplacées au-delà de la fin du Pattern seront supprimées.

* Il n'est pas possible de spécifier la zone touchée par le décalage. Ce décalage se fera pour toutes les Parties sélectionnées.



Avant de commencer, sélectionnez le Pattern dont vous désirez décaler les données

1. Tenez enfoncés [SHIFT] et [FUNC], et pressez la touche [9] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage de décalage d'horloge.

L'affichage suivant apparaîtra.



2. Pressez le bouton PART de la Partie dont vous désirez décaler la mise en place, allumant ainsi son indicateur. Vous pouvez sélectionner plusieurs Parties d'un coup.

3. Tournez la molette VALUE pour spécifier le nombre de coups d'horloge ou "clics" (-99 à +99) dont seront décalées les données.

Choisissez une valeur négative (-) pour faire avancer les données et une valeur positive (+) pour les faire reculer. Avec un réglage "0", les données ne bougent pas.

4. Pressez [ENTER]

L'affichage d'exécution apparaîtra



5. Pressez [ENTER] une fois encore pour exécuter la procédure de décalage.

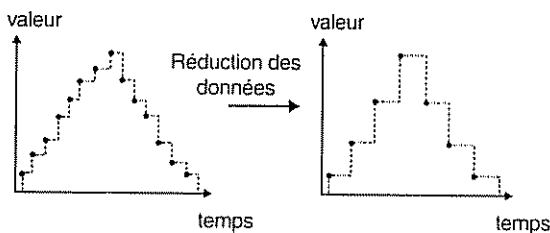
Quand la procédure est terminée, l'affichage normal réapparaît

Pour annuler la procédure, pressez [EXIT]

Réduction des données inutiles

Comme les données de pitch bend et de modification en temps réel sont constituées d'un flot continu de valeurs, cela peut rapidement constituer une grande quantité de données. En utilisant la procédure de réduction de données pour limiter ces données (de façon à ce qu'il n'y ait pas de différence audible), vous pouvez réduire la quantité de données et économiser de la mémoire.

* Il n'est pas possible de spécifier une zone dans laquelle les données seraient réduites. La procédure s'appliquera à toutes les données musicales des Parties sélectionnées.



1. Tenez enfoncés [SHIFT] et [FUNC], et pressez la touche [10] du clavier pour sélectionner l'affichage de réglage de réduction de données.

L'affichage suivant apparaîtra



2. Pressez le bouton PART de la Partie dont les données doivent être réduites, ce qui allume son indicateur.

Vous pouvez sélectionner plusieurs Parties simultanément.

3. Tournez la molette VALUE pour spécifier le degré de réduction des données (0-99).

Des réglages plus élevés entraînent une réduction plus importante.

Avec un réglage "0", les données ne sont pas réduites du tout.

4. Pressez [ENTER].

L'affichage d'exécution apparaîtra.



5. Pressez [ENTER] une fois encore pour exécuter la procédure de réduction.

Lorsque la procédure est terminée, l'affichage normal réapparaît.

Pour annuler la procédure, pressez [EXIT].

Modification d'un Pattern selon les réglages Play Quantize

Cette procédure modifie les données musicales d'un Pattern en fonction des valeurs de note réglées pour la quantification Play Quantize.

Play Quantize affecte uniquement l'instant de reproduction des notes quand un Pattern est joué, et ne touche pas au contenu des données musicales lui-même. En utilisant la procédure de quantification avec édition, vous pouvez modifier les données musicales elles-mêmes pour que celles-ci soient reproduites avec la même cadence, même lorsque Play Quantize n'est pas utilisé.

* Il n'est pas possible de spécifier la zone affectée. Cette procédure affecte toutes les données musicales des Parties sélectionnées.

Avant de commencer, faites reproduire le Pattern à éditer, appliquez la quantification de reproduction (Play Quantize) et faites les réglages pour obtenir la cadence désirée.

1. Laissez activée Play Quantize et stoppez temporairement la reproduction du Pattern.

2. Tenez enfoncés [SHIFT] et [FUNC], et pressez la touche [11] du clavier pour accéder à l'affichage de quantification par édition.

L'affichage suivant apparaîtra.



3. Pressez le bouton PART des Parties auxquelles s'appliquera la quantification, allumant ainsi son indicateur. Vous pouvez sélectionner plusieurs Parties simultanément.

* L'indicateur du bouton PART s'allume pour la Partie à laquelle s'applique la quantification de reproduction (la Partie sélectionnée par le bouton Quantize Select). Si cette sélection est satisfaisante, passez à l'étape suivante.

4. Pressez [ENTER].

L'affichage d'exécution apparaîtra.



5. Pressez [ENTER] une fois encore pour exécuter la procédure de quantification avec édition.

Les données musicales seront modifiées en fonction des réglages Play Quantize.

Quand la procédure est terminée, l'affichage normal réapparaît et la fonction Play Quantize est automatiquement désactivée.

Pour annuler la procédure, pressez [EXIT].

Chapitre 9. Création d'un morceau

Sur la MC-303, un morceau («Song») est constitué d'un certain nombre de Patterns que vous avez enchaînés

Quand vous faites reproduire un morceau, les Patterns changent automatiquement aussi n'est-il pas nécessaire de les appeler manuellement

La MC-303 peut contenir 10 morceaux, chacun pouvant être constitué de 999 Patterns. Les morceaux ne contiennent pas réellement les données musicales constituant les Patterns, mais uniquement les numéros de Pattern à appeler. Cela signifie que si vous créez un morceau et modifiez ensuite les Patterns utilisés par ce morceau, la reproduction du morceau s'en trouvera affectée

Enregistrez le morceau en programmant les Patterns un à un en séquence

Sélection d'un morceau

D'abord, vous devez sélectionner le numéro du morceau que vous désirez enregistrer.

1. Assurez-vous que l'indicateur SONG de PLAY MODE est allumé (mode Song)

S'il est éteint, pressez [PLAY MODE] pour allumer SONG

2. Utilisez SELECT [◀][▶] pour allumer l'indicateur PTN/SONG.

3. Tournez la molette VALUE pour sélectionner le morceau à enregistrer. L'affichage CURRENT indique le numéro du morceau sélectionné et l'affichage NEXT le numéro du Pattern reproduit en premier



* Si vous avez sélectionné un nouveau morceau (c'est-à-dire non encore enregistré et donc vierge), l'affichage suivant apparaîtra.



Enregistrement d'un morceau

Avant de commencer, sélectionnez le morceau que vous désirez enregistrer

1. Pressez [REC]

Si le morceau sélectionné contient déjà des Patterns, le message suivant apparaîtra. Si vous désirez supprimer tous les Patterns du morceau et reprendre son enregistrement sans élément de départ, pressez [ENTER]. Si vous ne désirez pas effacer le morceau, pressez [EXIT] pour annuler la procédure et revenez à la sélection d'un morceau non enregistré.



Vous passerez en mode d'attente d'enregistrement et l'indicateur STEP REC sera allumé

2. Pressez [PLAY] pour commencer l'enregistrement



L'affichage CURRENT indiquera le numéro du Pattern programmé (quand vous commencez l'enregistrement, ce sera le 1)

3. Tournez la molette VALUE pour sélectionner le Pattern qui sera enregistré le premier.

L'affichage NEXT donnera le numéro du Pattern sélectionné.



4. Pressez [ENTER]

Le numéro de Pattern avancera d'une unité

5. Tournez la molette VALUE pour sélectionner le Pattern qui sera donc enregistré en deuxième position

Après avoir fait votre sélection, pressez [ENTER]

6. Répétez ces étapes pour terminer votre morceau

Après avoir enregistré le dernier Pattern, pressez [STOP] pour terminer l'enregistrement

Si vous programmez un Pattern par erreur, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [BWD] pour retourner à l'affichage de programmation précédent

Reproduction d'un morceau

1. Sélectionnez le morceau que vous désirez faire reproduire (p 68)

L'affichage CURRENT indiquera le numéro du morceau sélectionné.

2. Pressez [PLAY], et le morceau commencera sa reproduction

Quand le morceau commence à être reproduit, l'affichage indique le Pattern actuel et le Pattern suivant de la même façon que pour la reproduction de Patterns. Les Patterns sont automatiquement sélectionnés dans l'ordre de leur enregistrement.

3. Pressez [STOP] pour arrêter la reproduction du morceau

.....
● Pour revenir en arrière dans le morceau, pressez [BWD]. Pour retourner au début du morceau, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [BWD].

● Pour avancer de façon rapide dans le morceau, pressez [FWD]. Pour interrompre la reproduction du morceau et accéder à la fin du morceau, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [FWD].

● Les boutons [FWD] et [BWD] font avancer de Pattern en Pattern. Si vous utilisez [FWD] ou [BWD] pour un déplacement alors que la reproduction est arrêtée, l'affichage CURRENT indiquera le rang de reproduction du Pattern.

● En plus des procédures ci-dessus, vous pouvez également changer le tempo et afficher les mesures dans le Pattern à l'aide de la même procédure que pour la reproduction de Patterns (p 15).

● Il n'est pas possible de changer vous-même de Pattern. Il n'est pas non plus possible de changer de morceau durant la reproduction.

● Les morceaux ne contiennent que la séquence d'appel des Patterns à reproduire. Cela signifie que si vous modifiez le contenu d'un Pattern utilisé dans un morceau, la reproduction du morceau se fera dorénavant avec le nouveau Pattern. Si vous supprimez toutes les données musicales d'un Pattern, la reproduction présentera donc un blanc durant la période de sélection de ce Pattern.

Stockage des réglages modifiés d'un morceau

Les morceaux contiennent les réglages des paramètres donnés ci-dessous en tant que données de configuration (tempo et réglages généraux d'effet pour toutes les Parties). Chaque Pattern contient également des données de tempo, mais lorsque des données de configuration sont stockées dans un morceau, elles ont priorité sur les données de tempo individuelles des Patterns. Si vous désirez qu'un morceau soit reproduit sans tenir compte des réglages des Patterns, vous pouvez écrire des données de configuration propres au morceau. Toutefois, les réglages de niveau de Partie (pour delay/reverb et flanger/chorus) spécifiés pour chaque Partie resteront valides. Si les réglages de niveau de Partie pour les effets diffèrent grandement entre Patterns, vous aurez des changements abrupts de niveau d'effet en cours de morceau. Il est donc préférable d'avoir des niveaux d'effet par Partie similaires pour chaque Pattern.

Les paramètres suivants peuvent être stockés dans un morceau.

Tempo

C'est le tempo auquel le morceau sera reproduit. Même si vous changez de tempo durant la reproduction, il ne sera pas enregistré.

Effet Delay/Reverb

TYPE (DELAY/REVERB TYPE)

NIVEAU (REVERB LEVEL)

DUREE (REVERB TIME)

Effet Flanger/Chorus

TYPE (FLANGER/CHORUS TYPE)

NIVEAU (CHORUS LEVEL)

VITESSE (CHORUS RATE)

1. Faites les réglages des paramètres que vous désirez enregistrer dans le morceau (p 15, 30).

2. Tenez enfoncés [SHIFT] et [FUNC], et pressez la touche [15] du clavier pour accéder à l'affichage d'écriture de configuration de morceau.

L'affichage suivant apparaîtra



3. Pressez [ENTER], et les données de configuration de morceau seront écrites dans le morceau.

Quand la procédure est terminée, l'affichage normal réapparaît.

Pour annuler la procédure, pressez [EXIT].

Chapitre 10. Edition d'un morceau

De façon similaire à la possibilité que vous avez d'éditer un Pattern en mode Pattern, le mode Song vous permet d'éditer un morceau. L'édition accomplie en mode Song s'appelle édition de morceau. Alors que l'édition de Pattern se fait par unités d'une mesure, l'édition de morceau se fait par unités d'un Pattern. En mode Song, vous pouvez presser [FWD] ou [BWD] pour afficher le rang de reproduction du Pattern dans l'affichage CURRENT et le numéro du Pattern correspondant à ce rang en affichage NEXT. Cela permet de voir la séquence de reproduction des Patterns. Par exemple, si vous pressez [FWD] ou [BWD] plusieurs fois pour obtenir l'affichage suivant, vous savez que le Pattern C04 est le dixième Pattern du morceau.



* L'édition de morceau ne peut être accomplie qu'en mode Song. Avant d'essayer d'utiliser les fonctions d'édition de morceau, vérifiez bien que vous êtes en mode Song (p.68).

Durant l'édition, vous pouvez retourner à l'affichage de réglage de paramètre précédent en pressant le bouton SELECT [◀].

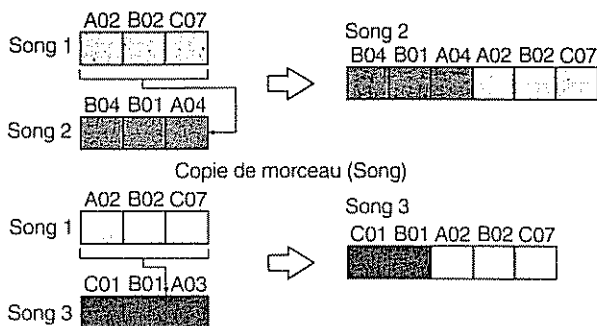
Copie d'un morceau

Cette procédure copie la séquence de Patterns d'un morceau dans un autre. Cela peut servir à combiner deux morceaux pour créer un seul morceau ou à créer un morceau par combinaison de différents éléments d'autres morceaux.

* Si des données existent dans le morceau destination de la copie, ces données sont remplacées.

Si le morceau source de la copie a plus de Patterns que le morceau destination de la copie, le nombre de Patterns du morceau destination de la copie augmente.

* Les données de configuration de morceau ne seront pas copiées.



Avant de commencer, sélectionnez le morceau source de la copie.

1. Tenez enfoncés [SHIFT] et [FUNC], et pressez la touche

[1] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage de copie de morceau.

L'affichage suivant apparaîtra.



2. Tournez la molette VALUE pour spécifier le morceau source de la copie. Le numéro du morceau source de la copie apparaîtra dans l'afficheur.

Plage de réglages : S-1 - S-10

3. Pressez [ENTER].

L'affichage NEXT indiquera le numéro de reproduction du morceau destination de la copie.



4. En tournant la molette VALUE en utilisant [FWD] [BWD], spécifiez l'emplacement (rang de reproduction de Pattern) auquel la copie commencera.

Plage de réglages : 1 - 999, END



Avec un réglage "END", les données seront copiées à la fin du morceau destination de la copie.

Par exemple, si vous désirez copier à partir du troisième rang, réglez NEXT sur 3.

* Il n'est pas possible de faire des réglages qui entraîneraient un nombre de Patterns enregistrés dans un morceau supérieur à 999.

5. Pressez [ENTER].

L'affichage d'exécution apparaîtra.



6. Pressez [ENTER] une fois encore pour exécuter la procédure de copie de morceau.

Quand la procédure est terminée, l'affichage normal réapparaît.

Pour au contraire annuler la procédure, pressez [EXIT].

Suppression de Patterns indésirables

Cette procédure supprime des Patterns d'un morceau. Quand un Pattern est supprimé, ceux qui le suivaient avancent pour remplir l'espace créé. Utilisez cette procédure lorsque vous désirez retirer des Patterns non désirés dans un morceau.



Avant de commencer, sélectionnez le morceau duquel vous désirez supprimer les Patterns.

1. Tenez enfoncés [SHIFT] et [FUNC], et pressez la touche [4] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage de suppression de Pattern.

L'affichage CURRENT indiquera le rang de reproduction du Pattern et l'affichage NEXT la banque et le numéro du Pattern correspondant à ce rang.



2. En tournant la molette VALUE ou en utilisant [FWD] [BWD], sélectionnez le Pattern (rang de reproduction) qui sera supprimé.

Plage de réglages : 1 – 999, END

Si vous sélectionnez "END", tous les Patterns du morceau ainsi que les données de configuration du morceau seront supprimés (initialisation).

Par exemple, si vous désirez supprimer B02 qui est le deuxième Pattern reproduit, réglez CURRENT sur 2.



3. Pressez [ENTER].

L'affichage d'exécution apparaîtra.



4. Pressez [ENTER] pour exécuter la procédure de suppression de Pattern.

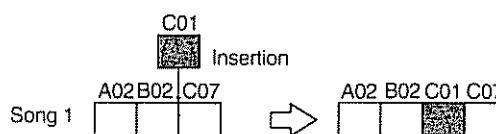
Quand la procédure est terminée, l'affichage normal réapparaît.

Pour au contraire annuler la procédure, pressez [EXIT].

Insertion d'un pattern

Cette procédure insère un Pattern à un emplacement que vous aurez spécifié dans le morceau. Utilisez-la pour ajouter des Patterns à un morceau déjà enregistré.

* Jusqu'à 999 Patterns peuvent être enregistrés dans un morceau. Si un morceau contient déjà 999 Patterns, aucun autre ne peut être inséré.



Avant de commencer, sélectionnez le morceau dans lequel vous désirez insérer des Patterns.

1. Tenez enfoncés [SHIFT] et [FUNC], et pressez la touche [5] du clavier pour accéder à l'affichage d'insertion de Pattern.

L'affichage CURRENT donnera le rang de reproduction du Pattern et l'affichage NEXT la banque et le numéro du Pattern correspondant à ce rang.



2. En tournant la molette VALUE ou en utilisant [FWD] [BWD], spécifiez l'emplacement de l'insertion (rang de reproduction du Pattern : 1 – 998, END).

Si vous sélectionnez "END", le Pattern sera placé à la fin du morceau.

Par exemple, si vous désirez un Pattern au troisième rang du morceau, réglez CURRENT sur 3.



3. Pressez [ENTER].

4. Tournez la molette VALUE pour spécifier la banque et le numéro du Pattern qui sera inséré.

Plage de réglages : A01 – C33, E01 – I11, L01 – Q50, U01 – U50



5. Pressez [ENTER].

L'affichage d'exécution apparaîtra.



6. Pressez [ENTER] une fois encore pour accomplir la procédure d'insertion de Pattern.

Quand la procédure est terminée, l'affichage normal réapparaît.

Pour au contraire annuler la procédure, pressez [EXIT].

Chapitre 11. Réglages de système

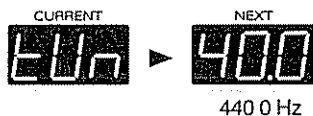
Ici, vous pouvez faire les réglages qui affectent la totalité de l'environnement de fonctionnement de la MC-303. Les différents réglages de paramètre de système sont préservés même après extinction de l'appareil.

* Il n'est pas possible de passer en affichage de réglage de système durant la reproduction d'un Pattern ou d'un morceau.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche [16] du clavier pour accéder à l'affichage de réglage de système.
2. Utilisez SELECT [◀][▶] pour sélectionner l'affichage de paramètre désiré.
3. Tournez la molette VALUE pour régler la valeur de paramètre.
4. Quand vous avez fini les réglages, pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage normal.

Accord de la MC-303

Cela ajuste la hauteur de la source sonore interne. L'afficheur indiquera la fréquence actuelle du *la* médian (A4). Le 4 des centaines n'est pas affiché.



Plage de réglages : 415.3–440.0–466.2 Hz

Reproduction d'un morceau en boucle

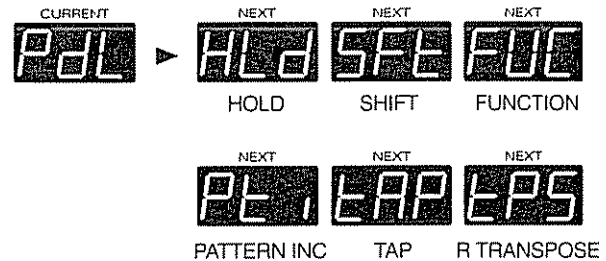
Ce réglage détermine comment les morceaux sont reproduits. Vous pouvez faire reproduire répétitivement le même morceau ou faire jouer en séquence tous les morceaux.



- OFF : C'est le mode normal. Le morceau actuellement sélectionné sera reproduit une fois.
- LOOP 1 : Le morceau actuellement sélectionné sera reproduit en boucle.
- LOOP 2 : Tous les morceaux seront reproduits en séquence et en boucle.

Changement de fonction de la pédale

Ce réglage détermine la fonction de la pédale commutateur connectée en prise PEDAL SWITCH.



HOLD: La pédale commutateur maintient le son de la Partie sélectionnée par les boutons PART. Si la pédale est pressée durant un arpège, l'arpège se poursuit tant que la pédale est pressée même si vous relâchez les touches du clavier. Si la pédale est pressée durant la reproduction RPS, la reproduction RPS se poursuit tant que la pédale est pressée même si vous relâchez les touches du clavier.

SHIFT: La pédale commutateur agit comme le bouton SHIFT.

FUNC: La pédale commutateur agit comme le bouton FUNC.

PATTERN INC: Les Patterns référencés dans le Pattern Set actuellement sélectionné seront appelés un à un comme Pattern suivant.

TAP: La pédale commutateur aura la même fonction que le bouton TAP.

REALTIME TRANSPOSE: La pédale commutateur aura la même fonction que le bouton TRANSPOSE.

Réglages de synchronisation

Ce réglage détermine comment le séquenceur interne fonctionnera et comment les messages d'horloge MIDI seront transmis et reçus.



INT: Le séquenceur interne utilisera son horloge de tempo interne et transmettra les messages MIDI d'horloge. Si des messages MIDI d'horloge sont reçus d'un appareil externe, ils sont ignorés.

SLAVE: Le séquenceur interne se synchronise sur une horloge MIDI externe. S'il n'y a pas de messages MIDI d'horloge reçus d'un appareil externe, la reproduction de Patterns/morceaux ne se fait pas même si vous pressez le bouton PLAY.

REMOTE: Globalement identique à INT excepté que les messages START/STOP reçus d'un appareil MIDI externe lanceront/arrêteront le séquenceur interne.

Transmission de signaux pour synchronisation externe

Ce réglage détermine si les messages MIDI concernant la synchronisation seront ou non transmis

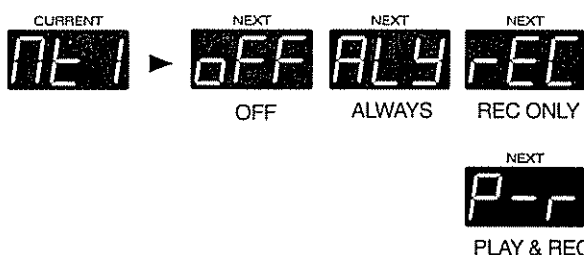
Avec un réglage ON, les messages suivants seront transmis par la prise MIDI OUT : horloge de synchronisation, Start, Continue (reprise) et Stop



Ce paramètre peut être réglé ON ou OFF.

Réglage de production du métronome

Ce réglage détermine comment le métronome jouera



OFF : le métronome ne joue jamais

ALWAYS : le métronome joue constamment

REC ONLY : le métronome ne joue qu'à l'enregistrement

PLAY & REC: le métronome joue à la reproduction et à l'enregistrement.

Réglage du volume du métronome

Fixe le volume du métronome dans une plage 0-127.



Des réglages plus élevés donnent un métronome plus fort

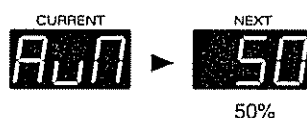
Réglage de la dynamique produite quand vous pressez une touche du clavier intégré

Quand vous pressez une touche du clavier intégré pour produire une note, cette note est produite avec une dynamique (force ou volume) fixe. Ce réglage spécifie la dynamique produite (1-127).



Des réglages plus élevés donnent des notes plus fortes quand vous jouez sur les touches du clavier intégré.

Visualisation de l'espace mémoire restant disponible



Cela affiche le pourcentage de mémoire restant disponible

Chapitre 12. Emploi du MIDI

Qu'est-ce que le MIDI?

La MC-303 peut enregistrer/reproduire des données MIDI et peut recevoir des données MIDI pour faire jouer sa source sonore interne

Qu'est-ce que le MIDI ?

Le MIDI (un acronyme de Musical Instrument Digital Interface / interface numérique pour instruments de musique) est un standard d'échange de données telles que des informations de jeu musical pour instruments de musique électronique et ordinateurs. Les appareils possédant des prises MIDI peuvent être reliés à l'aide de câbles MIDI pour transmettre et recevoir différents types de données. Aujourd'hui, le MIDI est devenu indispensable aux instruments de musique électronique. Sans MIDI, il ne serait pas possible de faire jouer les sons de la MC-303 depuis un clavier externe ni d'enregistrer et reproduire l'interprétation sur un clavier externe dans la MC-303. La MC-303 peut être utilisée sans connaissance complète du MIDI, mais un peu de compréhension de cette interface acquise dans ce chapitre vous aidera à tirer pleinement parti de la MC-303.

Connecteurs MIDI

La MC-303 a les deux types de connecteurs MIDI suivants

Prise MIDI OUT

Elle transmet des messages MIDI aux appareils MIDI externes. L'appareil qui reçoit ces messages peut accomplir des actions telles que production de notes ou sélection de sons

Prise MIDI IN

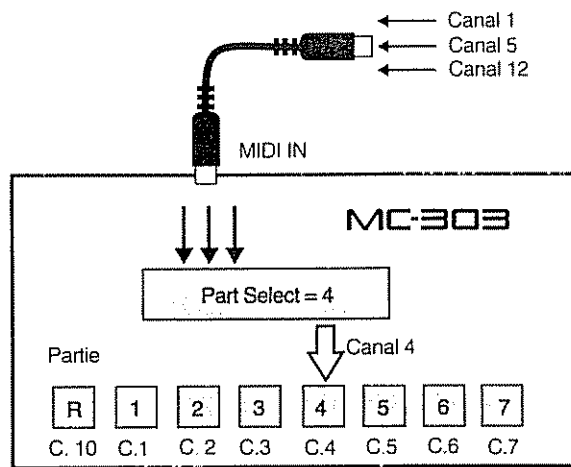
Reçoit les messages MIDI émis par les appareils externes

Canaux MIDI

Le MIDI peut transmettre de nombreux flux de données de jeu indépendantes dans un même câble MIDI. Cela est rendu possible par le concept de canaux MIDI. Il y a 16 canaux MIDI, numérotés de 1 à 16 et les messages MIDI ne sont reçus par un appareil que si le canal de réception de celui-ci est identique au canal employé pour l'émission par l'appareil émetteur.

Chacune des 8 parties de la MC-303 a son propre canal MIDI. Quand des messages MIDI sont reçus en prise MIDI IN, ils sont convertis en messages du canal sélectionné par le bouton PART SELECT et envoyés à la source sonore et au séquenceur.

Cela signifie qu'il n'est pas nécessaire de changer le canal de transmission MIDI de l'appareil émetteur pour l'adapter au canal MIDI de la Partie dont vous désirez jouer. Vous pouvez jouer via MIDI de la MC-303 sans avoir à faire correspondre le canal MIDI de la MC-303 avec le canal MIDI de l'appareil émetteur.



Types principaux de messages MIDI utilisés pour piloter la MC-303

Le MIDI comprend de nombreux types de messages. De façon générale, les messages MIDI peuvent être divisés entre ceux qui sont traités indépendamment par canal (messages de canal) et ceux traités indépendamment d'un canal (messages de système). La MC-303 utilise les messages MIDI suivants.

Messages de canal

Ces messages servent à véhiculer les informations de jeu musical. Normalement la plupart des commandes sont accomplies à l'aide de ces messages.

Messages Note-on

Ces messages sont transmis quand une note est jouée. Les messages Note-on comprennent les informations suivantes.

Note-on : une note a été jouée

Numéro de note : position de la note (quelle note a été jouée)

Dynamique : force avec laquelle la note a été jouée

Le numéro de note est exprimé dans une plage de 0 à 127, 60 étant le *do* médian (C4). Quand un message Note-on est reçu, la note correspondante est produite avec la valeur de dynamique indiquée dans ce message. Toutefois, les notes qui tombent au-delà de la plage recommandée pour chaque Tone ne sont pas produites, ou alors avec une hauteur incorrecte.

Messages Note-off

Ces messages sont transmis quand une note est relâchée. Quand un message Note-off est reçu, la note en cours est coupée.

Messages de pitch bend

Ces messages servent à transmettre des changements progressifs de la hauteur. Quand le levier (la molette) pitch bend trouvé sur de nombreux synthétiseurs est déplacée, ces messages sont transmis.

Messages d'aftertouch

Ces messages sont transmis quand vous pressez plus fort une touche du clavier après l'avoir déjà enfoncée. Il y a deux types d'aftertouch : par canal, qui pilote la totalité d'un canal MIDI et polyphonique, qui pilote indépendamment chaque note. La MC-303 ne réagit normalement pas à ces messages.

Messages de changement de programme

Ces messages servent à sélectionner les sons. Ils comprennent un numéro de programme de 1 à 128 qui spécifient le son à sélectionner. La MC-303 reçoit ces messages (en conjonction avec les messages de sélection de banque, un type de message de changement de commande) pour sélectionner les Tones.

Messages de changement de commande

Sélection de banque (commandes numéro 0, 32).

La MC-303 peut recevoir des messages de sélection de banque (commandes 0 et 32) et des messages de changement de programme pour sélectionner jusqu'à 128 x 128 Tones. Après réception d'un message de sélection de banque, un message de changement de programme peut être reçu pour changer le Tone. Les Tones ne changent pas par simple réception d'un message de sélection de banque. Pour les numéros de sélection de banque et de programme de chaque Tone, voir «Liste des Tones» (p 85).

Modulation (commande numéro 1)

Ce message sert à piloter l'amplitude de l'effet vibrato. Quand il est reçu, une modulation de hauteur (vibrato) s'applique au son.

Volume (commande numéro 7)

Ce message sert à piloter le volume de chaque Partie pour ajuster la balance de volume. Quand il est reçu, le volume des notes change. Le volume réel est déterminé par la combinaison des valeurs de volume et expression (commande numéro 11).

Panoramique (commande numéro 10)

Ce message ajuste la position stéréo. Quand il est reçu, la position stéréo du son change en réponse.

Expression (commande numéro 11)

Ce message ajuste le volume de chaque Partie pour créer des changements de dynamique. Quand il est reçu, le volume des notes change. Le volume réel est déterminé par la combinaison des valeurs de volume (commande numéro 7) et d'expression.

Sustain ou Hold (commande numéro 64)

Ce message fait maintenir le son. Il a une fonction similaire à celle de la pédale forte d'un piano. Quand un message Hold On (avec une valeur de 64 ou 127) est reçu, le son est maintenu jusqu'à ce qu'un message Hold Off (avec une valeur de 0 à 63) soit à son tour reçu.

Sostenuto (commande numéro 66)

Ce message ne fait maintenir que les notes encore jouées au moment où il est reçu. Quand un message Sostenuto On (valeurs : 64–127) est reçu, toutes les notes produites par des touches encore enfoncées seront maintenues jusqu'à ce qu'un message Sostenuto Off (valeur : 0–63) soit à son tour reçu.

Sourdine (commande numéro 67)

Ce message applique un effet de pédale de sourdine qui adoucit le son. Quand il est reçu, le son devient plus doux et plus feutré.

Amplitude d'effet 1 (Reverb) (commande numéro 91)

Quand la MC-303 reçoit ce message, l'amplitude de reverb est ajustée.

Amplitude d'effet 3 (Chorus) (commande numéro 93)

Quand la MC-303 reçoit ce message, l'amplitude de chorus est ajustée.

La MC-303 reçoit de nombreux autres messages de changement de commande. Pour des détails, voir «Equipement MIDI» (p 101).

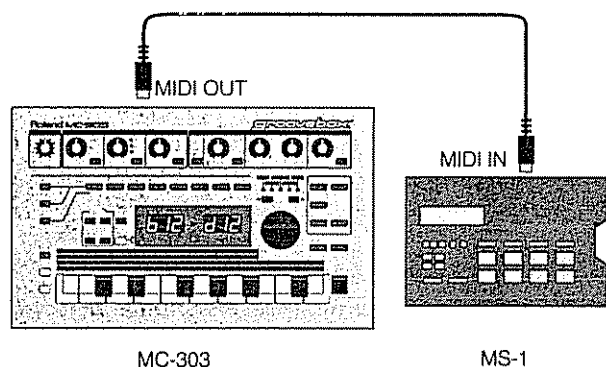
Messages de système

Messages exclusifs

Ces messages véhiculent des données propres à la MC-303. Ils servent au stockage de ses données dans un appareil externe ou à la modification via MIDI de différents paramètres.

Contrôle du MS-1

Il est possible de pleinement se satisfaire avec la MC-303 seule. Toutefois, en utilisant la MC-303 avec d'autres appareils MIDI, de nouvelles possibilités s'offrent à vous. Quand la MC-303 est utilisée avec un MS-1 Roland (optionnel), de nouvelles possibilités sont disponibles; les échantillons enregistrés dans le MS-1 (voix humaines ou effets sonores) peuvent être déclenchés depuis le clavier intégré de la MC-303 et vous pouvez créer des Patterns qui font jouer les sons de la MC-303 en même temps que les échantillons du MS-1.



Procédure de contrôle du MS-1

Pour contrôler le MS-1 depuis la MC-303, vous devez régler l'assignation de sortie (Out Assign) d'une des Parties sur EXT. Dans cet exemple, utilisons la Partie 7 pour piloter le MS-1.

1. Avec un câble MIDI optionnel, reliez la MIDI OUT de la MC-303 à la MIDI IN du MS-1
2. Référez-vous à la procédure «Réglage du canal MIDI» en page 21 du mode d'emploi du MS-1 et réglez le canal MIDI de celui-ci sur 7.
3. Réglez l'assignation de sortie de la Partie 7 de la MC-303 sur EXT (p. 28)
4. Assurez-vous que les indicateurs [RPS SET] et [PTN SET] sont éteints
5. Pressez [PART SELECT], puis pressez PART [7] pour sélectionner la Partie 7
6. Pressez différentes touches du clavier intégré et les échantillons assignés aux pads du MS-1 joueront. Pour la correspondance entre les touches du clavier de la MC-303 et les pads du MS-1, référez-vous à « Assignation de notes de clavier aux pads du MS-1» (p. 21) dans le mode d'emploi du MS-1. Les réglages d'assignation de sortie peuvent être stockés dans un Pattern (Ecriture de configuration de Pattern : p. 35)

* Avec les réglages d'usine du MS-1, les touches noires autres que *la#* (A#) n'ont pas d'échantillon assigné, aussi aucun son ne se fera entendre quand vous jouerez les touches 3, 5, 8, 10 ou 15 du clavier de la MC-303. Si vous désirez utiliser ces touches pour faire jouer des échantillons du MS-1, référez-vous à la procédure «Changement d'assignation touche/pad» (p. 21) dans le mode d'emploi du MS-1 et réglez les pads du MS-1 qui contiennent des échantillons sur les noms de notes du clavier intégré de la MC-303 qui serviront à les faire jouer.

Ensuite, essayons d'enregistrer des données musicales pour faire jouer le MS-1 depuis la MC-303 en créant un Pattern qui combine les sons de la MC-303 et les échantillons du MS-1.

1. Sélectionnez un Pattern User pour lequel vous désirez utiliser des échantillons du MS-1. Nous utiliserons la Partie 7 pour enregistrer les données concernant le MS-1 dans cet exemple également. Si la Partie 7 contient déjà d'autres données, effacez ces données de la Partie 7 (p. 63).
 2. Réglez l'assignation de sortie de la Partie 7 sur EXT (p. 28)
 3. Stockez le réglage dans le Pattern (p. 35)
 4. Pour la Partie 7, enregistrez les données musicales qui feront jouer le MS-1. Il sera pratique d'utiliser l'enregistrement en temps réel et de jouer avec les touches du clavier intégré (p. 46).
 5. Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez [PLAY] pour faire reproduire le Pattern. Les échantillons du MS-1 joueront en plus de la reproduction normale de la MC-303.
- * Vous pouvez utiliser la même procédure pour piloter les échantillonneurs numériques ou autres sources sonores MIDI. Pour des détails sur le fonctionnement MIDI d'autres appareils, référez-vous à leur propre mode d'emploi.

Sélection des Tones depuis un appareil MIDI externe

En transmettant des messages de sélection de banque (commandes numéro 0 et 32) et des messages de changement de programme depuis un appareil MIDI externe en direction de la MC-303, vous pouvez sélectionner le Tone (ou l'ensemble rythmique) de chaque Partie de celle-ci.

Pour la procédure de transmission des messages de sélection de banque et de changement de programme depuis votre appareil MIDI externe, consultez le mode d'emploi de celui-ci.

En mode Pattern ou en mode Song

Après avoir utilisé [PART SELECT] pour sélectionner la Partie dont vous désirez sélectionner le Tone, transmettez un message de sélection de banque (commandes numéro 0 et 32) et un message de changement de programme depuis l'appareil externe. A cet instant, le canal MIDI de transmission de l'appareil MIDI externe peut être réglé sur n'importe quelle valeur. Le Tone de la Partie sélectionnée par [PART SELECT] changera. Pour la correspondance entre les messages de sélection de banque/programme reçus et les Tones de la MC-303, référez-vous à «Liste des Tones» (p.85) et «Liste des ensembles rythmiques» (p.90).

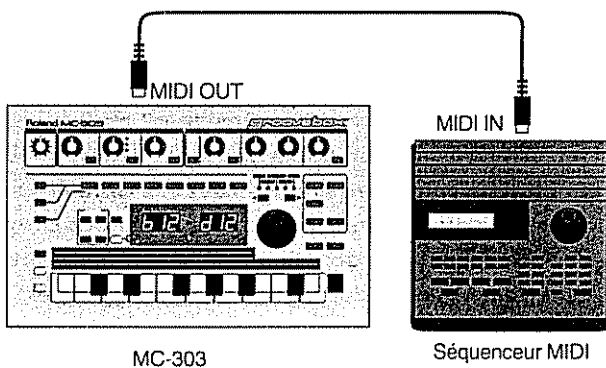
En mode module de sons (p.80)

Dans ce cas, le canal MIDI de réception de la Partie dont le Tone (ensemble rythmique) doit être changé doit correspondre au canal MIDI de transmission de l'appareil MIDI externe. En mode module de sons, le canal de réception MIDI de chaque Partie est donné dans «Equipement MIDI» (p.101).

* Pour changer l'ensemble rythmique, il n'est pas nécessaire de transmettre des messages de sélection de banque.

Synchronisation d'un séquenceur externe sur la MC-303

Un séquenceur externe peut être synchronisé sur les messages d'horloge MIDI transmis par la MC-303, pour les faire jouer en synchronisation.



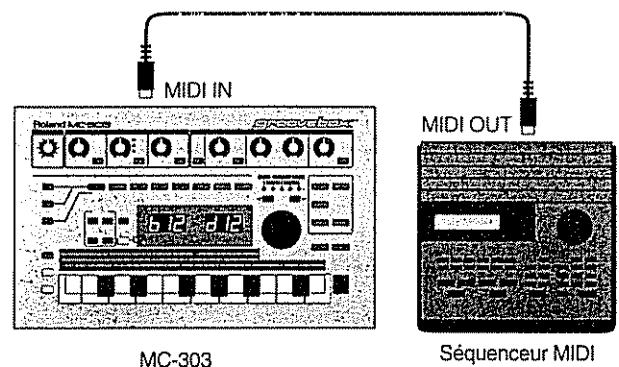
1. Utilisez un câble MIDI (optionnel) pour relier la MIDI-OUT de la MC-303 à la MIDI IN du séquenceur externe.
2. Pressez [PLAY MODE] pour sélectionner le mode Pattern.
3. Réglez sur "ON" le réglage de sortie de synchronisation (Sync Out: p 73).
4. Réglez le séquenceur externe pour qu'il se synchronise sur les messages d'horloge MIDI reçus d'un appareil externe. Pour des détails sur ce réglage, référez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur.

5. Quand vous pressez [PLAY] sur la MC-303, celle-ci et le séquenceur externe commencent la reproduction en synchronisation.

6. Quand vous pressez [STOP] sur la MC-303, celle-ci et le séquenceur externe arrêtent la reproduction.

Synchronisation de la MC-303 sur un séquenceur externe

La MC-303 peut être synchronisée sur les messages d'horloge MIDI transmis par un séquenceur externe, pour jouer en synchronisation.



1. Utilisez un câble MIDI (optionnel) pour relier la MIDI OUT du séquenceur externe à la MIDI IN de la MC-303.

2. Pressez [PLAY MODE] pour sélectionner le mode Pattern.

3. Réglez sur "SLAVE" le paramètre de sortie de synchronisation (Sync Out: p 72).

4. Réglez le séquenceur externe pour qu'il transmette des messages d'horloge MIDI. Pour des détails sur ces réglages, référez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur.

5. Quand vous commencez la reproduction sur le séquenceur externe, le séquenceur interne de la MC-303 commence également à jouer en synchronisation.

6. Quand vous stoppez la reproduction sur le séquenceur externe, la MC-303 arrête parallèlement de jouer.

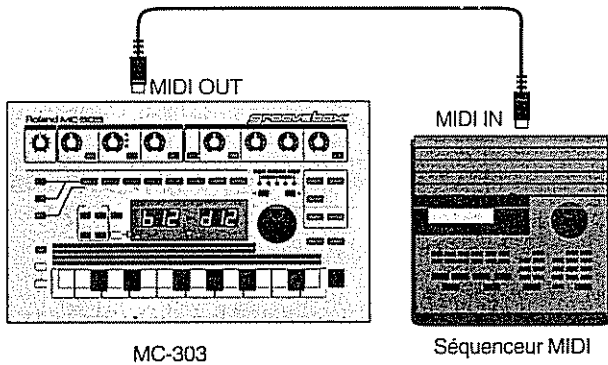
* Si vous désirez ne piloter que le lancement/arrêt de Pattern depuis le séquenceur externe et ne désirez pas que la MC-303 se synchronise sur les messages d'horloge MIDI reçus (c'est-à-dire que vous désirez que la MC-303 continue à déterminer le tempo), réglez le mode de synchronisation sur "REMOTE".

Sauvegarde des données (Bulk Dump)

La MC-303 peut transmettre ses données de Patterns User, ses données de morceau, ses données de RPS Sets et de Patterns Sets via MIDI à un appareil externe. Cette procédure est appelée Bulk Dump. Elle vous permet de transmettre les données de la MC-303 à un séquenceur externe possédant un lecteur de disquette pour stockage sur disquette. Vous pouvez également transmettre ces données entre deux MC-303.

Enregistrement des données de MC-303 dans un séquenceur externe

1. Utilisez un câble MIDI (optionnel) pour relier la MIDI OUT de la MC-303 à la MIDI IN du séquenceur externe.



2. La reproduction de Pattern et de morceau étant arrêtée, tenez enfoncé [SHIFT] et [FUNC] et pressez la touche [16] du clavier pour accéder à l'affichage d'exécution de Bulk Dump.

L'affichage suivant apparaîtra



3. Commencez l'enregistrement en temps réel sur le séquenceur externe.

4. Pressez [ENTER] sur la MC-303, et les données seront transmises par la MIDI OUT.

Durant la transmission des données, l'affichage suivant apparaît.



* Pour stopper la transmission de données durant cette procédure, pressez [STOP] ou [EXIT]. Durant la transmission, toutes les autres commandes sont sans effet.

5. Après un instant, l'affichage suivant apparaîtra et la transmission des données se mettra en pause. Pressez immédiatement [ENTER], et l'afficheur indiquera à nouveau «Send» pendant que le prochain groupe de données sera envoyé.



6. Quand les étapes 4 et 5 ont été répétées un certain nombre de fois, l'affichage suivant apparaît, indiquant que toutes les données ont été transmises. Ensuite l'affichage normal ré-apparaît automatiquement.



7. Stoppez l'enregistrement sur le séquenceur externe. Assignez un nom approprié aux données enregistrées (qui constituent donc un morceau) et sauvegardez-les sur disquette dans votre séquenceur MIDI.

Si la quantité de données excède la capacité du séquenceur externe

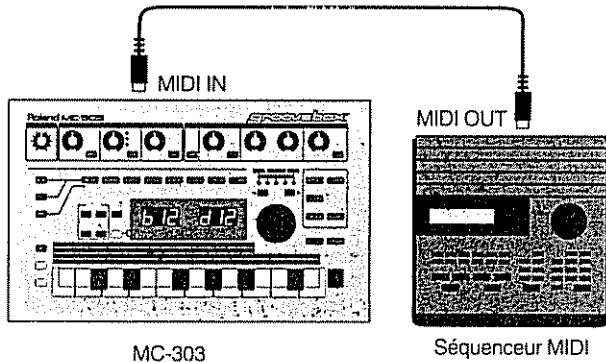
Durant la procédure Bulk Dump, les données de la mémoire interne sont divisées en plusieurs paquets de même taille, et transmises avec une pause après chaque paquet. Toutefois, comme les données comprennent des données de Patterns, la taille totale est assez importante et certains séquenceurs MIDI ne peuvent pas accommoder toutes ces données en un seul morceau.

Par exemple, si durant la réception du second paquet de données à l'étape 6, votre séquenceur MIDI affiche un message d'alerte car sa capacité mémoire est atteinte, vous devrez arrêter l'enregistrement sur le séquenceur MIDI après chaque paquet et sauvegarder les données sur disquette. Retournez alors à l'étape 5. Sauvegardez chaque groupe de paquets de données sous un nom différent jusqu'à ce que toutes les données aient été sauvegardées.

Renvoi des données d'un séquenceur MIDI à la MC-303

* Sachez que lorsque vous accomplissez cette procédure, toutes les données de Patterns User et morceaux qui étaient dans la mémoire de la MC-303 sont effacées

1. Utilisez un câble MIDI (optionnel) pour relier la MIDI OUT du séquenceur externe à la MIDI IN de la MC-303.



2. Avec la reproduction de Pattern et morceau arrêtée, tenez enfoncés [SHIFT] et [FUNC] et pressez la touche [16] du clavier intégré pour accéder à l'affichage d'exécution de Bulk Dump

3. Pressez SELECT [▶], et la MC-303 se mettra en attente de réception des informations de Bulk Dump
L'affichage suivant apparaîtra



4. Chargez dans votre séquenceur externe les données concernant la MC-303 et lancez la reproduction (Start). Les données seront alors transmises

5. L'affichage suivant apparaîtra sur la MC-303, indiquant que les données sont en cours de chargement dans la mémoire.



* Durant la réception des données, déplacer les commandes n'a pas d'effet

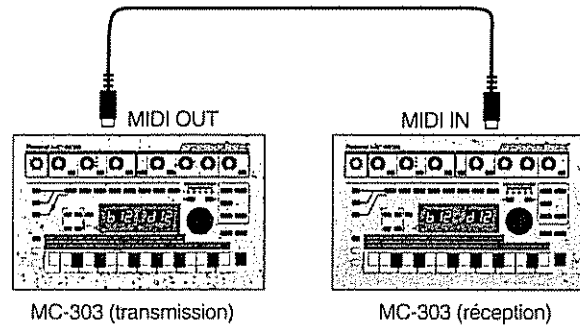
6. Quand les données ont été complètement transmises par le séquenceur, l'afficheur indique une fois encore «rEC Ing».

* Si les données de la MC-303 ont été sauvegardées en plusieurs morceaux par le séquenceur MIDI, veillez à transmettre ces morceaux dans le même ordre que lors de la réception

Transmission de données entre deux MC-303

* Sachez que lorsque vous accomplissez cette procédure, toutes les données de Patterns User et morceaux qui étaient dans la mémoire de la MC-303 sont effacées

1. Utilisez un câble MIDI (optionnel) pour relier la MIDI OUT de la MC-303 émettrice à la MIDI IN de la MC-303 réceptrice



2. Sur la MC-303 émettrice, sélectionnez l'affichage d'exécution de Bulk Dump (p.78)

3. Placez la MC-303 réceptrice en attente de réception de Bulk Dump (p.79).

4. Pressez [ENTER] sur la MC-303 émettrice et la transmission des données commencera.

5. Après un instant, la MC-303 émettrice indiquera "NEXT" et la transmission se mettra en pause. Pressez [ENTER] sur la MC-303 émettrice et l'afficheur indiquera à nouveau "Send" tandis que le paquet de données suivant sera envoyé.

6. Répétez les étapes 4 et 5 plusieurs fois et l'affichage indiquera «ComPl» pour préciser que toutes les données ont été transmises, la MC-303 émettrice retournant automatiquement à l'affichage normal.

Cela termine la transmission de données

* La MC-303 envoie toutes ses informations de Bulk Dump en divisant la quantité totale de données en plusieurs paquets de plus petite taille. Mais notez que si l'appareil externe que vous utilisez pour la réception de ces informations n'a pas un espace mémoire suffisant pour traiter un de ces paquets, il ne pourra pas en effectuer une réception correcte

Emploi de la MC-303 comme module de sons

La MC-303 dispose d'un mode module de sons qui permet à la source sonore interne d'être pilotée et jouée depuis un appareil MIDI externe. En mode module de sons, la MC-303 fonctionne comme un module de sons multitimbral à 16 Parties. Les commandes autre que le bouton Volume ne fonctionnent pas. De plus, les fonctions telles que séquenceur, arpégiateur et RPS ne sont pas disponibles.

1. Tenez enfoncé [PLAY MODE] et pressez le commutateur [POWER] situé en face arrière pour mettre l'appareil sous tension.

La MC-303 sera réglée en mode module de sons.

L'affichage suivant apparaîtra :



En mode module de sons, vous pouvez piloter la source sonore de la MC-303 par transmission de messages de note et de changement de programme, etc. depuis un appareil MIDI externe. Pour des détails sur le fonctionnement de la MC-303 en mode module de sons, référez-vous à «Equipement MIDI» (p.101).

2. Pour retourner au fonctionnement normal, éteignez la MC-303 et rallumez-la.

Appendices

GROOVEBOX ME303

Mauvais fonctionnement	82
Messages d'erreur	83
Retour aux réglages d'usine	84
Liste des Tones	85
Liste des ensembles rythmiques	90
Liste des Patterns presets	94
Liste des styles d'arpège	98
Liste des modèles Groove quantize	99
Equipement MIDI	101
Index thématique	117
Caractéristiques	121
Index	122

Mauvais fonctionnement

S'il n'y a pas de son ou si la MC-303 ne fonctionne pas comme vous le souhaitez, vérifiez d'abord les points suivants. Si cela ne résoud pas le problème, contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche.

* Roland n'assume aucune responsabilité concernant la perte de données ou tout dommage résultant d'une telle perte.

Pas de son

- La MC-303 ou l'équipement connecté n'est pas sous tension.
- Le volume de la MC-303 ou de l'équipement connecté est abaissé.
- Le niveau d'une Partie est abaissé.
Ajustez le niveau de volume (p 22).
- Les câbles MIDI ou câbles audio ne sont pas correctement connectés.
- La hauteur du Tone sélectionné est au-delà de la tessiture où il sonne correctement.
Utilisez le réglage de décalage d'octave (Octave Shift) pour revenir dans la tessiture acceptée (p 20).
- La Partie qui ne joue pas a un réglage d'assignation de sortie "EXT".
Changez l'assignation de sortie pour "INT" (p 28).
- Le réglage de dynamique des touches du clavier intégré est trop bas.
Augmentez sa valeur (p 73).
- Un Tone auquel aucun son n'est assigné a été sélectionné depuis un appareil externe (par messages de sélection de banque et de changement de programme).
Spécifiez un numéro de Tone (par sélection de banque et changement de programme) auquel un son est assigné.

Des notes disparaissent

Vous essayez de jouer plus que le nombre maximal de notes simultanément jouables (28).
La MC-303 ne produira pas plus de 28 notes simultanément.

Les notes se coincent (continuent à jouer durant la production de Pattern)

Un message d'arrêt de sustain (Hold Off) a du être supprimé durant une procédure d'édition.
En affichage Microscope, insérez un message Hold Off à l'emplacement où vous désirez que le son cesse de se maintenir (p 57).

Le séquenceur ne fonctionne pas

Le mode de synchronisation est réglé sur "SLAVE".
Changez le mode de synchronisation pour "INT" (p 72).

Les effets ne s'appliquent pas même quand on monte le niveau EFX

Le niveau de delay/reverb ou flanger/chorus de la Partie visée est trop bas.

Augmentez ce niveau (p 31, 34).

Tourner le bouton LFO n'applique pas de LFO

Les réglages LFO Pitch, LFO Filter et LFO Amp de la Partie visée sont trop bas.

Augmentez la valeur du paramètre correspondant à l'effet désiré (p 27).

La hauteur est incorrecte

● L'accord de la MC-303 n'est pas bon.

Ajustez le réglage d'accord (p 72).

● Des messages de pitch bend du séquenceur ou d'un appareil MIDI externe ont changé la hauteur.

Accomplissez la procédure de mise à jour MIDI (MIDI Update, p 17).

La quantification de reproduction (Play Quantize) ne fonctionne pas

● [QUANTIZE SELECT] n'a pas été sélectionné pour spécifier la Partie à quantifier lors de la reproduction.

Spécifiez la Partie à laquelle la quantification de reproduction s'appliquera (p 42).

● Quand vous utilisez Grid Quantize ou Groove Quantize, le réglage Strength est à "0%".

Changez ce réglage (p 43, 45).

● Quand vous utilisez Shuffle Quantize, le réglage Shuffle Rate est à "50%".

Changez ce réglage (p 44).

Messages d'erreur

Si une procédure incorrecte est tentée ou si le traitement demandé ne peut pas être accompli, un message d'erreur apparaît. Référez-vous à l'explication du message d'erreur qui apparaît et suivez l'action recommandée.



Cause : la pile de sauvegarde interne (qui conserve la mémoire utilisateur) est trop faible.

Action : contactez votre revendeur ou un service de maintenance Roland pour faire remplacer cette pile.



Cause : il y a un problème avec les connexions par câble MIDI.

Action : assurez-vous que les câbles MIDI n'ont pas été débranchés ou endommagés.



Cause : plus de messages MIDI ont été reçus en un court instant qu'il ne peut en être traités par la MC-303.

Action : réduisez la quantité de messages MIDI transmis à la MC-303.



Cause : la valeur de l'octet de vérification (checksum) d'un message exclusif reçu était incorrecte.

Action : corrigez cette valeur.



Cause : plus de données à enregistrer que la MC-303 ne peut en traiter ont été reçues d'un coup.

Action : réduisez la quantité de données à enregistrer envoyées à la MC-303.



Cause : la mémoire utilisateur est saturée et il n'est plus possible d'y enregistrer ou d'y faire une édition.

Action : supprimez les données inutiles.



Cause : comme deux Parties ou plus ne sont pas coupées, les données ne peuvent être référencées comme RPS Set.

Action : sélectionnez une Partie de la phrase que vous désirez référencer et coupez toutes les autres Parties.



Cause : comme un Pattern Preset ou une Variation est sélectionné, les réglages ne peuvent pas être modifiés.

Action : sélectionnez un Pattern User. Si vous désirez créer une version modifiée du Pattern preset actuellement sélectionné, vous devez d'abord copier son contenu dans un Pattern User (p. 61).



Cause : aucune quantification n'est sélectionnée.

Action : pressez [QUANTIZE] pour sélectionner le type désiré de quantification.



Cause : jusqu'à 999 Patterns peuvent être enregistrés dans un morceau. Il n'est pas possible d'en enregistrer plus.



Cause : comme aucune donnée musicale n'est enregistrée dans le Pattern, la reproduction n'est pas possible.

Retour aux réglages d'usine

Si vous désirez initialiser les réglages et la mémoire utilisateur de la MC-303, c'est-à-dire les ramener aux valeurs d'usine, utilisez la procédure d'initialisation

* Si votre MC-303 contient des données importantes, utilisez d'abord la procédure Bulk Dump (p 78) pour les sauvegarder dans un séquenceur MIDI externe (ou autre appareil)

Initialisation de tous les réglages

Voici comment ramener tous les réglages de la MC-303 (Patterns User, Variations, Pattern Sets, RPS Sets, morceaux, système) à leur valeur d'usine.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le commutateur POWER.
2. L'affichage d'exécution apparaîtra, aussi pressez ENTER pour entériner l'initialisation.

Initialisation de certains réglages

Voici comment ré-initialiser les Variations, Patterns Sets, RPS Sets, morceaux et réglages de système à leur valeur d'usine

1. Tenez enfoncé [FUNC] et pressez le commutateur POWER.
2. L'affichage d'exécution apparaîtra, aussi pressez ENTER pour entériner l'initialisation.

Liste des Tones

★ 1 B3-D5 contiennent 16 types de sons de percussion

★ 2 Ces Tones sont divisés en deux types d'instruments rythmiques

Banque 01: Synthétiseurs

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Lead TB	01	1 / 64	Lead TB 1	2
	02	1 / 65	Lead TB 2	1
	03	1 / 66	Wow TB	2
	04	1 / 67	Lead TB 3	2
Hard	05	2 / 64	MG Saw	1
	06	2 / 65	Voc Saw	1
	07	2 / 66	Cheese Saw	1
	08	2 / 67	Saw Lead	2
	09	2 / 68	Calc Saw	1
	10	2 / 69	OB2 Saw 1	2
	11	2 / 70	Juno6 Saw	2
	12	2 / 71	JP8 Pls 1	2
	13	2 / 72	MG Pls 1	1
	14	2 / 73	Flicker Pls	2
Soft Flute	15	3 / 64	Tri Lead1	1
	16	3 / 65	Tri Lead2	2
	17	3 / 66	PR5 Squ 1	1
Sub Osc	18	4 / 64	JU2 SubOsc	1
	19	4 / 65	Frog Wave	1
Sequence	20	5 / 64	Seq Synth	2
	21	5 / 65	Polysynth	1
	22	5 / 66	JP8 Pls 2	1
	23	5 / 67	JP8 Squ	1
	24	5 / 68	260 Pls 90	1
	25	5 / 69	Reso Pls	1
	26	5 / 70	Reso Stack	1
Soft	27	6 / 64	Soft Lead	2
	28	6 / 65	8DV Saw 1	1
	29	6 / 66	PR5 Saw 1	1
	30	6 / 67	D50 Saw	1
Sweep	31	7 / 64	MG Sweep	2
	32	7 / 65	Sweep Lead	2
	33	7 / 66	Vocorderman	2
Chord	34	8 / 64	4th Lead 1	2
	35	8 / 65	4th Lead 2	2

Banque 02: Basses synthés

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix		
TB-303	01	9 / 64	Normal TB	1		
	02	9 / 65	Dist TB 1	1		
	03	9 / 66	Dist TB 2	2		
	04	9 / 67	Acid TB 1	2		
	05	9 / 68	Acid TB 2	2		
	06	9 / 69	Acid TB 3	1		
	07	9 / 70	Acid TB 4	2		
	Deep	08	10 / 64	101 Bass 1	1	
		09	10 / 65	101 Bass 2	1	
		10	10 / 66	101 Bass 3	1	
		11	10 / 67	House Bass	1	
		12	10 / 68	Sine Bass	1	
		13	10 / 69	Dub Bass	2	
		Pizzicato	14	11 / 64	Pizz Bass	2
			15	12 / 64	MG Bass 1	2
		Bright	16	12 / 65	MG Bass 2	1
17			12 / 66	MG Bass 3	2	
18	12 / 67		MG Bass 4	2		
19	12 / 68		FM Super Bs	1		
20	12 / 69		Cheese Bass	2		
21	12 / 70		Syn SB Bass	2		
Click	22		13 / 64	Blip Bass	2	
	23		13 / 65	KGP Bass	1	
	24		13 / 66	TBMG Bass 1	2	
Resonance	25		13 / 67	MG Bass5	1	
	26		13 / 68	JPMC Bass	2	
	27		13 / 69	Click Bass	2	
	28		13 / 70	KMP Bass	2	
	29		13 / 71	Osc Bass	2	
	30		14 / 64	Reso Bass	1	
	31	14 / 65	Wow MG Bass	2		
	32	14 / 66	Wow 101 Bass	2		
	33	14 / 67	Sweep Wow Bass	2		
	34	14 / 68	MG 5th Bass	2		
	35	14 / 69	Doom Bass	1		
	36	14 / 70	Rubber Bass 1	2		
EFX	37	14 / 71	Rubber Bass 2	2		
	38	15 / 64	Acid Bass	2		
	39	15 / 65	Bubble Bass	2		
Organ	40	16 / 64	Organ Bass	1		

Banque 03: Guitares basses

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Wood	01	17 / 64	Ac Bass 1	2
	02	17 / 65	Ac Bass 2	1
Finger	03	18 / 64	Fingered Bs 1	2
	04	18 / 65	Fingered Bs 2	1
Pick	05	19 / 64	Picked Bass 1	2
	06	19 / 65	Dust Pick Bass	2
	07	19 / 66	Picked Bass 2	1
Fretless	08	20 / 64	Fretless Bass	1
Slap	09	21 / 64	Slap Bass 1	1

Banque 04: Multi-synthés

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Stack1	01	22 / 64	Syn Stack 1	1
	02	22 / 65	Oct Stack	2
	03	22 / 66	Syn Stack 2	2
	04	22 / 67	Saw Stack	2
Stack2	05	23 / 64	Syn SB 1	1
	06	23 / 65	Syn SB 2	2
	07	23 / 66	Brass Perc	1
	08	23 / 67	Dirty SB	2

Banque 05: Nappes de synthés

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix	
Abstract	01	24 / 64	Atmospherc	1	
	02	24 / 65	Feed Back Wave	1	
	03	24 / 66	X-MOD	1	
	04	24 / 67	Pacifica	2	
	05	24 / 68	7th Atom	2	
	06	24 / 69	Outer Space	2	
	07	24 / 70	Rev Atom	2	
	Strange	08	25 / 64	2 2 Pad	2
		09	25 / 65	Jungle Pad	2
		10	25 / 66	Psycho Pad	2
11		25 / 67	Pipe Pad	1	
12		25 / 68	Ambient Pad	2	
Bell	13	25 / 69	Flanger Pad	2	
	14	26 / 64	Bell Pad	2	
	15	26 / 65	7th Bell Pad	1	
	16	26 / 66	Fantasia	2	
	17	26 / 67	Crystal	2	
	18	26 / 68	Exo Bell Pad	2	
	19	26 / 69	Echo Bell	2	
Warm	20	27 / 64	Warm Pad	2	
	21	27 / 65	Soundtrack	2	
	22	27 / 66	Oct Pad	2	
	23	27 / 67	OB Str Pad	2	
	24	27 / 68	X-MOD Pad	2	
EFX	25	27 / 69	Sweep Pad 1	2	
	26	27 / 70	Sweep Pad 2	2	
	27	27 / 71	OB Soft Pad	1	
	28	27 / 72	Goblin	2	
	29	27 / 73	Echo Drops	1	
	30	28 / 64	Random Pad	2	
	31	28 / 65	LFO Sweep	1	
	32	28 / 66	Horror Pad	2	
	33	28 / 67	Pulse Key Pad	2	

Banque 06: Cordes

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Real	01	29 / 64	Real Strings 1	2
	02	29 / 65	Real Strings 2	1
Synth	03	30 / 64	Auh Strings	2
	04	30 / 65	Hi Strings	2
	05	30 / 66	Syn Strings 1	1
	06	30 / 67	Syn Strings 2	2
	07	30 / 68	Syn Strings 3	1
EFX	08	31 / 64	Noise Strings	2
	09	31 / 65	RND Strings	2
	10	31 / 66	LFO Strings	2
Slow	11	32 / 64	Slow Strings	1
	12	32 / 65	Slow SynStr	1
Pizzicato	13	33 / 64	Pizzicato Str	1

Banque 07: Voix

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Natural	01	34 / 64	Choir Auh	1
EFX	02	35 / 64	Space Voice	2
	03	35 / 65	Sweepvox	2
	04	35 / 66	Synthvox 1	1
	05	35 / 67	Auh	1
	06	35 / 68	Synthvox 2	1
	07	35 / 69	Leadvox	2
	08	35 / 70	Auh Auh	2
	09	35 / 71	Sky Vox	2
	10	35 / 72	Auhbient	2
	11	35 / 73	Vibravox	2
	12	35 / 74	Noisevox	2

Banque 08: Effets sonores de synthé

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix	
Basic	01	36 / 64	UFO FX	2	
	02	36 / 65	Saw in Saw	1	
	03	36 / 66	Feed Bell	2	
	04	36 / 67	Abduction	2	
	05	36 / 68	Loop Sweccp	1	
	06	36 / 69	UP FX	2	
	07	36 / 70	Robocorder	2	
	08	36 / 71	Noise Grow	2	
	Hyper FX	09	37 / 64	LFO Techno	2
		10	37 / 65	Calculating	2
		11	37 / 66	Emergency!	2
		12	37 / 67	FX Beats	2
		13	37 / 68	Analog FX	1
		14	37 / 69	Transformer	2
		15	37 / 70	Dusty Scratch	2
		16	37 / 71	Space Worms	1
		17	37 / 72	Winky FX	1

Banque 09: Bruits

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Absolute	01	38 / 64	PR5 Noise1	1
	02	38 / 65	PR5 Noise2	1
	03	38 / 66	Pink Noise	1
Noise FX1	04	38 / 67	White Noise	1
	05	39 / 64	Bomb Wind	2
	06	39 / 65	Syn Wind	2
	07	39 / 66	Vinyl Noise	1
Noise FX2	08	39 / 67	Noise Snare	2
	09	40 / 64	Explosion	2
	10	40 / 65	Pink Bomb	2

Banque 10: Pianos

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
A Piano	01	41 / 64	Ac Piano	2
	02	41 / 65	Bright Piano	2
E Piano	03	42 / 64	E Piano 1	1
	04	42 / 65	E Piano 2	1
	05	42 / 66	E Piano 3	2
	06	42 / 67	E Piano 4	2
	07	43 / 64	Org E Piano	2
Clavinet	08	43 / 65	Noise Piano	2
	09	44 / 64	Clav	1
	10	44 / 65	Ana Clav	1
	11	44 / 66	Digi Clav	2

Banque 11: Orgues

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Standard	01	45 / 64	Organ 1	1
	02	45 / 65	Lp-Hp Organ	2
	03	46 / 64	Organ 2	1
Jazz	04	46 / 65	Percsv Organ	2
	05	47 / 64	Slow Organ	2
	06	48 / 64	Smokey Org Chrd	2
	07	48 / 65	Organ Chord	1
60s	08	49 / 64	'60s Organ	2
	09	50 / 64	Dist Organ	1
Church	10	50 / 64	Church Org 1	1
	11	52 / 64	Organ Loop	1
	12	52 / 65	LF-Organ	2

Banque 12: Percussions chromatiques

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Real	01	53 / 64	Glockenspiel	1
	02	53 / 65	Vibraphone	1
	03	53 / 66	Beat Clocken	2
	04	53 / 67	Marimba	1
Percussive	05	54 / 64	Timpani	1
	06	54 / 65	Steel Drums	1
Synth	07	55 / 64	Sqr Perc	2
	08	55 / 65	Juno Bell	2
	09	55 / 66	MG Perc	1
	10	55 / 67	Perc Glass	2

Banque 13: Cloches

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Real	01	56 / 64	Tubular-bell	1
	02	56 / 65	Vib Bell	2
Synth	03	57 / 64	7th Bells	2
	04	57 / 65	Ring Bell	1
	05	57 / 66	Digi Bell 1	1
	06	57 / 67	Ring Mod	1
	07	57 / 68	Digi Bell 2	1
	08	57 / 69	Dirty Bell 1	2
	09	57 / 70	Dirty Bell 2	2
	10	57 / 71	Digi Bell 3	1

Banque 14: Guitares

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Acoustic	01	58 / 64	Steel Str Gt	1
	02	58 / 65	12str Guitar	2
	03	59 / 64	Jazz Guitar	1
Electric	04	59 / 65	Clean Guitar	1
	05	59 / 66	Distortion Gt	1
	06	59 / 67	Gt Harmonics	1
	07	60 / 64	Acid Guitar 1	2
Hybrid	08	60 / 65	Acid Guitar 2	2
	09	60 / 66	Jazz Steel Guitar	2
	10	60 / 67	Sitar Guitar	2
	11	60 / 68	Wah Guitar	1

Banque 15: Sections de cuivres

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Real	01	62 / 64	Brass 1	1
	02	62 / 65	Bright Brass 1	2
	03	62 / 66	Bright Brass 2	2
Synth 1	04	63 / 64	Brass&Strings	2
	05	63 / 65	SB Brass Sect	2
	06	63 / 66	ST Brass Sect	2
Synth 2	07	64 / 64	OB Brass	2
	08	64 / 65	Hybrid Brs	2
Synth 3	09	65 / 64	4th Brass	2

Banque 16: Cuivres/Vents

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Synth	01	66 / 64	Synth Brass 1	2
	02	66 / 65	Synth Brass 2	2
	03	66 / 66	Bright Syn Brs 1	2
	04	66 / 67	Bright Syn Brs 2	2
	05	66 / 68	Warm Brass 1	2
	06	66 / 69	Stack Brass 1	2
	07	66 / 70	Warm Brass 2	2
	08	66 / 71	Strings Brass	1
	09	66 / 72	Warm Brass 3	2
	10	66 / 73	Stack Brass 2	2
Trumpet	11	67 / 64	Trumpet	1
	12	67 / 65	Muted Trumpet	1
	13	67 / 66	Sax&Trumpet	2
Sax	14	68 / 64	Alto Sax	1
	15	68 / 65	Baritone Sax	1
	16	68 / 66	Bright Sax	2
	17	69 / 64	Flute	1
Pan Flute	18	70 / 64	Pan Flute	1
	19	70 / 65	Afro Flute	2
Shaku	20	70 / 66	Pipe Lead 1	2
	21	70 / 67	Pipe Lead 2	2
	22	71 / 64	Shakuhachi	2

Banque 17: Ethniques

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Sitar	01	72 / 64	Sitar 1	1
	02	72 / 65	Sitar 2	2
Kalimba	03	73 / 64	Kalimba	1
Bagpipe	04	74 / 64	Bagpipe	1

Banque 18: Pêches

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix	
Synth Blip	01	76 / 64	MG Blip 1	1	
	02	76 / 65	Rev Blip	1	
	03	76 / 66	MG Blip 2	1	
	04	76 / 67	Syn Perc	1	
	05	76 / 68	Powa	1	
	06	76 / 69	Douby	1	
	07	76 / 70	P-Mod Perc	2	
	Chord Hit	08	77 / 64	Bam Hit	1
		09	77 / 65	Bit Hit	1
		10	77 / 66	Orch Hit	1
		11	77 / 67	BF Hit	1
		12	77 / 68	Organ Hit	1
		13	77 / 69	Bim Hit	1
		14	77 / 70	Dist Hit	1
		15	77 / 71	Brass Fall	1
		16	77 / 72	Strings Hit	2
		17	77 / 73	Space Frog	1
Human	18	78 / 64	Hoo!	1	
	19	78 / 65	Ha!	1	
	20	78 / 66	Afro Feet	2	
	21	78 / 67	Breath 3	1	
Scratch 1	22	79 / 64	Scratch Rwnd	1	
	23	79 / 65	Scratch Push	1	
	24	79 / 66	Scratch Pull	1	
Scratch 2	25	80 / 64	Tape Rewind	1	
	26	80 / 65	Vinyl Stop	1	

Banque 19: Effets spéciaux

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Spacey	01	81 / 64	Starship	2
	02	81 / 65	Burst Noise	2
	03	81 / 66	Laser-gun	1
Nature	04	82 / 64	Seashore	1
	05	82 / 65	Rain	1
	06	82 / 66	Thunder	1
	07	82 / 67	Wind	1
	08	82 / 68	Stream	2
	09	82 / 69	Bubble	2
Animal	10	83 / 64	Bird	2
	11	83 / 65	Low Bird	2
Tool	12	84 / 64	Telephone	1
	13	84 / 65	Gun Shot	1
Traffic	14	84 / 66	Machine-gun	1
	15	85 / 64	Car-Pass	1
	16	85 / 65	Car-Crash	2
	17	85 / 66	Siren	1
	18	85 / 67	Jetplane	2
	19	85 / 68	Helicopter	1
Human	20	86 / 64	Laughing	1
	21	86 / 65	Screaming	1
	22	86 / 66	Punch	1
	23	86 / 67	Heart Beat	1
	24	86 / 68	Applause	2

Banque 20: Percussions

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Tom Tom	01	87 / 64	909 Tom	1
	02	87 / 65	Synth Tom	1
	03	87 / 66	808 Tom	1
	04	87 / 67	Elec Tom	1
	05	87 / 68	Ac Tom	2
	06	87 / 69	78 Tom	2
Bongo	07	88 / 64	Hi Bongo Mute	1
	08	88 / 65	Hi Bongo Open	1
	09	88 / 66	Lo Bongo Mute	1
	10	88 / 67	Lo Bongo Open	1
Conga	11	89 / 64	Hi Conga Slap	1
	12	89 / 65	Hi Conga Mute	1
	13	89 / 66	Hi Conga Open	1
	14	89 / 67	Hi Conga Mute	1
	15	89 / 68	Lo Conga Open	1
	16	89 / 70	808 Conga	1
Surdo	17	90 / 64	Mute Surdo	1
	18	90 / 65	Open Surdo	1
Pandeiro	19	91 / 64	Open Pandeiro	1
	20	91 / 65	Mute Pandeiro	1
Cuica	21	92 / 64	Mute Cuica	1
	22	91 / 65	Open Cuica	1
Timbale	23	93 / 64	Timbale	1
Tablabaya	24	94 / 64	Tablabaya	1
Latin Kit	25	94 / 65	Udo	1
	26	95 / 64	Latin Menu '1	1

Banque 21: Percussions métalliques

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Tambourine	01	96 / 64	Jungle Tamb	1
	02	96 / 65	Tambourinc	1
	03	96 / 66	Hit Tamb	1
	04	96 / 67	Shack Tamb	1
	05	96 / 68	78 Tamb	1
Cowbell	06	97 / 64	Cowbell	1
	07	97 / 65	808 Cowbell	1
	08	97 / 66	78 Cowbell	1
Triangle	09	98 / 64	Mute Triangle	1
	10	98 / 65	Open Triangle	1
Agogo	11	99 / 64	Agogo	1
	12	99 / 65	78 Metal Beat	1
Bell	13	100 / 64	Jingle Bell	1
	14	100 / 65	Bell Tree	1
	15	100 / 66	Wind-chime	2

Banque 22: Autres percussions

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Maracas	01	101 / 64	Maracas	1
	02	101 / 65	808 Maracas	1
Cabasa	03	102 / 64	Cabasa Up	1
	04	102 / 65	Cabasa Down	1
Shaker	05	103 / 64	626 Shaker	1
	06	104 / 64	Short Whistle	1
Whistle	07	104 / 65	Long Whistle	1
	08	105 / 64	Short Guiro	1
	09	105 / 65	Long Guiro	1
Guiro	10	105 / 66	78 Guiro	1
	11	106 / 64	Click Noise	1
	12	107 / 64	909 Rim Shot	1
	13	107 / 65	808 Rim Shot	1
Hit Percussion	14	107 / 66	Rim Shot	2
	15	108 / 64	Fyoshigi	1
	16	108 / 65	Claves	1
Vibra-slap	17	108 / 66	808 Claves	1
	18	108 / 67	Wood Block	1
	19	109 / 64	Vibra-slap	1

Banque 23: Charlestons

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix	
Real	01	110 / 64	Real CH 1	1	
	02	110 / 65	Real PH 1	1	
	03	110 / 66	Real OH 1	1	
	04	110 / 67	Room CH	1	
	05	110 / 68	Room OH	1	
	06	110 / 69	Real CH 2	2	
	07	110 / 70	Real PH 2	1	
	08	110 / 71	Real OH 2	1	
	Electronic	09	111 / 64	808 CH	1
		10	111 / 65	808 OH	1
		11	111 / 66	78 CH	1
		12	111 / 67	78 OH	1
		13	111 / 68	707 CH	1
		14	111 / 69	707 OH	1
		15	111 / 70	606 CH	1
		16	111 / 71	909 CH 1	1
		17	111 / 72	909 CH 2	1
		18	111 / 73	909 OH	1
		19	111 / 74	909 Dist OH	1

Banque 24: Cymbales

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Crash	01	112 / 64	909 Crash	1
	02	112 / 65	808 Cymbal	1
Ride	03	113 / 64	909 Ride Cym	1
	04	113 / 65	Ride Cymbal	1
Cloche	05	114 / 64	Ride Bell	1
Ethnique	06	115 / 64	Asian Gong	1
Lue à l'envers	07	116 / 64	Reverse Cymbal	1

Banque 29: Grosses caisses (Kits)

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Electronique	01	127 / 64	Dist BD Kit *2	2
	02	127 / 65	Jngl BD Kit *2	1
	03	127 / 66	909 BD Kit 1 *2	1
	04	127 / 67	909 BD Kit 2 *2	1
	05	127 / 68	909 BD Kit 3 *2	1
	06	127 / 69	Dry BD Kit *2	1
	07	127 / 70	606 BD Kit *2	1

Banque 25: Claquements de mains

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Seul	01	117 / 64	808 Clap	1
	02	117 / 65	Finger Snap	1
	03	117 / 66	Hip Clap	2
Kit	04	118 / 64	Shake & Light Clap *2	1
	05	118 / 65	Rap & Real Clap *2	1
	06	118 / 66	909 & Hard Clap *2	1
	07	118 / 67	HC2 & 707 Clap *2	1

Banque 26: Caisse claires (seules)

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Réel	01	119 / 64	Funky Ghost	1
	02	119 / 65	Clap SD	2
	03	119 / 66	Fat SD	1
	04	119 / 67	Tight SD	1
Electronique	05	120 / 64	909 SD	2
	06	120 / 65	808 SD	1
	07	120 / 66	Elec SD	1
	08	120 / 67	80809 SD	2
	09	120 / 68	Slap	1
	10	120 / 69	Blip SD	2

Banque 27: Caisse claires (Kits)

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Réel	01	121 / 64	Rim SD Kit *2	1
	02	121 / 65	Jngl SD Kit 1 *2	1
	03	121 / 66	Jngl SD Kit 2 *2	1
	04	121 / 67	Mute SD Kit *2	1
	05	121 / 68	Funky SD Kit *2	1
	06	121 / 69	Rap SD Kit *2	1
	07	121 / 70	Dry SD Kit *2	1
Balais	08	122 / 64	Brush Tap *2	1
	09	122 / 65	Brush Slap *2	1
	10	122 / 66	Brush Swirl *2	1
Electronique	11	123 / 64	909 SD Kit *2	2
	12	123 / 65	808 SD Kit 1 *2	1
	13	123 / 66	Hyper SD Kit *2	1
	14	123 / 67	FX SD Kit *2	1
	15	123 / 68	808 SD Kit 2 *2	1
	16	123 / 69	606 SD Kit *2	2

Banque 28: Grosses caisses (Seules)

Type	N° de Tone	Pg/CC0	Nom du Tone	Voix
Electronique	01	125 / 64	Blip BD	2
	02	125 / 65	Cave BD	1
	03	125 / 66	808 BD 1	2
	04	125 / 67	808 BD 2	2
	05	125 / 68	Elec BD	2
	06	125 / 69	Afro Feet BD	2

Liste des ensembles rythmiques

La colonne Mute indique le bouton PART à presser pour couper cet instrument rythmique.

		Mute	TR909 01 (Pg1)	TR808&Elec 02 (Pg9)	CR78&TR606 03 (Pg17)	Jazz 04 (Pg25)	Balais 05 (Pg26)	Jungle 06 (Pg33)
N° de note								
C0	11		SD	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1
	12		SD	808 SD 4	808 SD 4	808 SD 4	808 SD 4	Bamboo Stk
	13		SD	Rim SD 1	808 SD 3	808 SD 3	Dry SD 1	Clp SD 1
	14		SD	Hyper SD 1	808 SD 5	808 SD 5	Jungle SD 1	Rim SD 1
	15		SD	Hyper SD 2	Hyper SD 1	Hyper SD 1	Fat SD	Funky SD 1
	16		CLP	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap
	17		BD	909 BD 1	909 BD 1	909 BD 1	909 BD 1	909 BD 1
	18		BD	Cave BD	Cave BD	Cave BD	Cave BD	Cave BD
	19		BD	808 BD 1	Jungle 808 BD	Jungle 808 BD	808 BD 1	808 BD 1
	20		BD	909 BD 3	909 BD 4	909 BD 4	909 BD 3	909 BD 3
C1	21		BD	Blip BD	Blip BD	Blip BD	Dry BD 3	Dry BD 3
	22		BD	606 BD 3	Dry BD 2	Dry BD 2	606 BD 1	606 BD 2
	23		BD	909 BD 9	909 BD 8	606 BD 3	808 BD 2	606 BD 1
	24		BD	909 BD 1	Elec BD	606 BD 1	Dry BD 2	Dry BD 2
	25		TOM/PERC	Rim Shot	Rim Shot	Tiny Rim 3	909 Rim Shot	909 Rim Shot
	26		SD	909 SD 3	Elec SD 1	606 SD 3	Funky Ghost	Fat SD
	27		CLP	Hip Clap 1	Rap Clap 1	HC2 Clap	Hip Clap 1	Real Clap
	28		SD	909 SD 1	Elec SD 2	606 SD 1	Funky SD 2	Tight SD
	29		TOM/PERC	78 Lo Tom	Lo Synth Tom	808 Lo Tom	909 Lo Tom 3	909 Lo Tom 3
	30		HH	808 CH	Real CH 1	606 CH	Room CH	Real CH 1
C2	31		TOM/PERC	78 Mid Tom	Mid Synth Tom	808 Mid Tom	909 Mid Tom 3	909 Mid Tom 3
	32		HH	606 CH	707 OH	707 CH	Real PH 2	Real PH 1
	33		TOM/PERC	78 Hi Tom	Hi Synth Tom	808 Hi Tom	909 Hi Tom 3	909 Hi Tom 3
	34		HH	909 Dist OH	Real OH 2	808 OH	Room OH	Real OH 2
	35		BD	909 BD 9	808 BD 1	606 BD 3	808 BD 2	808 BD 2
	36		BD	909 BD 1	808 BD 2	606 BD 1	Dry BD 2	Dry BD 2
	37		TOM/PERC	909 Rim Shot	808 Rim Shot	808 Rim Shot	Rim Shot	Rim Shot
	38		SD	909 SD 2	808 SD 2	808 SD 1	Dry SD 1	Brush Iap
	39		CLP	909 Clap	808 Clap	808 Clap	Real Clap	Brush Slap
	40		SD	909 SD 1	808 SD 1	78 SD	Funky SD 1	Brush Swirl
C3	41		TOM/PERC	909 Lo Tom 1	808 Lo Tom 1	78 Lo Tom 1	Ac Lo Tom 1	Ac Lo Tom 1
	42		HH	909 CH	808 CH	78 CH	Real CH 1	Real CH 2
	43		TOM/PERC	909 Lo Tom 2	808 Lo Tom 2	78 Lo Tom 2	Ac Lo Tom 2	Ac Lo Tom 2
	44		HH	909 CH 2	808 CH	808 CH	Real PH 1	Real RH 2
	45		TOM/PERC	909 Mid Tom 1	808 Mid Tom 1	78 Mid Tom 1	Ac Mid Tom 1	Ac Mid Tom 1
	46		HH	909 OH	808 OH	78 OH	Real OH 1	Real OH 2
	47		TOM/PERC	909 Mid Tom 2	808 Mid Tom 2	78 Mid Tom 2	Ac Mid Tom 2	Ac Mid Tom 2
	48		TOM/PERC	909 Hi Tom 1	808 Hi Tom 1	78 Hi Tom 1	Ac Hi Tom 1	Ac Hi Tom 1
	49		CYM	909 Crash 1	808 Cymbal 1	808 Cymbal 1	909 Crash 1	909 Crash 1
	50		TOM/PERC	909 Hi Tom 2	808 Hi Tom 2	78 Hi Tom 2	Ac Hi Tom 2	Ac Hi Tom 2
C4	51		CYM	909 Ride	808 Cymbal 2	808 Cymbal 2	909 Ride	909 Ride
	52		CYM	Rev Cymbal	Rev Cymbal	Rev Cymbal	Rev Cymbal	Rev Cymbal
	53		CYM	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
	54		CYM	Tambourine	78 Tamb	78 Tamb	Hit Tamb.	Tambourine
	55		CYM	909 Crash 2	909 Crash 2	909 Crash 2	Shake Tamb	909 Crash
	56		TOM/PERC	Cowbell	808 Cowbell	78 Cowbell	Cowbell	Cowbell
	57		CYM	808 Cymbal 1	909 Crash 1	909 Crash 1	909 Crash 2	909 Crash 2
	58		TOM/PERC	Vibraslap	Vibraslap	808 Cowbell	Vibraslap	Vibraslap
	59		CYM	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
	60		TOM/PERC	Hi Bongo Open	Elec Hi Bongo	Elec Hi Bongo	Hi Bongo Open	Hi Bongo Open
C4	61		TOM/PERC	Lo Bongo Open	Elec Lo Bongo	Elec Lo Bongo	Lo Bongo Open	Lo Bongo Open
	62		TOM/PERC	Hi Conga Slap	808 Hi Conga	808 Hi Conga	Hi Conga Slap	Hi Conga Slap
	63		TOM/PERC	Hi Conga Open	808 Mid Conga	808 Mid Conga	Hi Conga Open	Hi Conga Open
	64		TOM/PERC	Lo Conga Open	808 Lo Conga	808 Lo Conga	Lo Conga Open	Lo Conga Open
	65		TOM/PERC	Hi Timbales	Hi Timbales	Hi Timbales	Hi Timbale	Hi Timbale
	66		TOM/PERC	Lo Timbales	Lo Timbales	Lo Timbales	Lo Timbale	Lo Timbale
	67		TOM/PERC	Hi Agogo	Hi Agogo	Hi Agogo	Hi Agogo	Hi Agogo
	68		TOM/PERC	Lo Agogo	Lo Agogo	Lo Agogo	Lo Agogo	Lo Agogo
	69		TOM/PERC	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Down	Cabasa Up
	70		TOM/PERC	Maracas	808 Maracas	808 Maracas	Cabasa Up	Maracas
71		TOM/PERC	Short Whistle	Short Whistle	Short Whistle	Short Whistle	Short Whistle	

		Mute	TR909 01 (Pg1)	TR808&Elec 02 (Pg9)	CR78&TR606 03 (Pg17)	Jazz 04 (Pg25)	Balais 05 (Pg26)	Jungle 06 (Pg33)
C5	72	TOM/PERC	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle
	73	TOM/PERC	Short Guiro	78 Metal Beat	78 Metal Beat	Short Guiro	Short Guiro	Hi Hyoshigi
	74	FOM/PERC	Long Guiro	78 Guiro	78 Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Lo Hyoshigi
	75	TOM/PERC	Claves	808 Claves	808 Claves	Claves	Claves	Claves
	76	TOM/PERC	Hi Woodblock	Hi Woodblock	Hi Woodblock	Mute Pandeiro	Hi Woodblock	Mute Pandeiro
	77	TOM/PERC	Lo Woodblock	Lo Woodblock	Lo Woodblock	Open Pandeiro	Lo Woodblock	Open Pandeiro
	78	TOM/PERC	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Tablabaya
	79	TOM/PERC	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Udo
	80	TOM/PERC	Mute Triangle	Mute Triangle	Mute Triangle	Mute Triangle	Mute Triangle	Mute Triangle
	81	TOM/PERC	Open Triangle	Open Triangle	Open Triangle	Open Triangle	Open Triangle	Open Triangle
C6	82	TOM/PERC	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker
	83	HIT	Oche Hit	Oche Hit	Oche Hit	Oche Hit	Oche Hit	Oche Hit
	84	HIT	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit
	85	HIT	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit
	86	HIT	Dist Hit	Dist Hit	Dist Hit	Dist Hit	Dist Hit	Dist Hit
	87	HIT	Organ Hit	Organ Hit	Organ Hit	Organ Hit	Organ Hit	Organ Hit
	88	HIT	Douby	Douby	Douby	Douby	Douby	Douby
	89	HIT	Strings Hit	Strings Hit	Strings Hit	Strings Hit	Strings Hit	Strings Hit
	90	HIT	Syn Perc	Syn Perc	Syn Perc	Syn Perc	Syn Perc	Syn Perc
	91	HIT	MG Blip 1	MG Blip 1	MG Blip 1	MG Blip	MG Blip	MG Blip
C7	92	HIT	Rev Blip	Rev Blip	Rev Blip	Rev Blip	Rev Blip	Rev Blip
	93	HIT	Ha!	Ha!	Ha!	Ha!	Ha!	Ha!
	94	HIT	Hoo!	Hoo!	Hoo!	Hoo!	Hoo!	Hoo!
	95	AUTRES	Brass Fall	Brass Fall	Brass Fall	Brass Fall	Brass Fall	Brass Fall
	96	AUTRES	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push
	97	AUTRES	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull
	98	AUTRES	Scratch Rwnd	Scratch Rwnd	Scratch Rwnd	Scratch Rwnd	Scratch Rwnd	Scratch Rwnd
	99	AUTRES	Tape Rewind	Tape Rewind	Tape Rewind	Tape Rewind	Tape Rewind	Tape Rewind
	100	AUTRES	Vinyl Stop	Vinyl Stop	Vinyl Stop	Vinyl Stop	Vinyl Stop	Vinyl Stop
	101	AUTRES	Laughing	Laughing	Laughing	Laughing	Laughing	Laughing
C8	102	AUTRES	Screaming	Screaming	Screaming	Screaming	Screaming	Screaming
	103	AUTRES	Car-Pass	Car-Pass	Car-Pass	Car-Pass	Car-Pass	Car-Pass
	104	AUTRES	Car-Crash	Car-Crash	Car-Crash	Car-Crash	Car-Crash	Car-Crash
	105	AUTRES	Helicopter	Helicopter	Helicopter	Helicopter	Helicopter	Helicopter
	106	AUTRES	Jetplane	Jetplane	Jetplane	Jetplane	Jetplane	Jetplane
	107	AUTRES	Laser-Gun	Laser-Gun	Laser-Gun	Laser-Gun	Laser-Gun	Laser-Gun
	108	AUTRES	Burst Noise	Burst Noise	Burst Noise	Burst Noise	Burst Noise	Burst Noise
	109	AUTRES	Starship	Starship	Starship	Starship	Starship	Starship
	110	AUTRES	Analog FX	Analog FX	Analog FX	Analog FX	Analog FX	Analog FX
	111	AUTRES	Bird	Bird	Bird	Bird	Bird	Bird
112	AUTRES	Bubble	Bubble	Bubble	Bubble	Bubble	Bubble	
113	AUTRES	Wind	Wind	Wind	Wind	Wind	Wind	
114	AUTRES	Stream	Stream	Stream	Stream	Stream	Stream	
115	AUTRES	Sea Shore	Sea Shore	Sea Shore	Sea Shore	Sea Shore	Sea Shore	
116	AUTRES	Thunder	Thunder	Thunder	Thunder	Thunder	Thunder	
117	AUTRES	Applause	Applause	Applause	Applause	Applause	Applause	
118	AUTRES	Explosion	Explosion	Explosion	Explosion	Explosion	Explosion	
119								

	Mute	House 07 (Pg41)	Techno 1 08 (Pg49)	Techno 2 09 (Pg57)	Techno 3 10 (Pg65)	Abstract 11 (Pg73)	HipHop 12 (Pg81)
	N° de note						
C0	11	SD	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1
	12	SD	808 SD 4	808 SD 4	808 SD 4	808 SD 4	808 SD 4
	13	SD	Jungle SD 1	Funky SD 1	Rim SD 2	Funky SD 1	Hard SD 2
	14	SD	Hyper SD 2	Hyper SD 1	Hard SD 1	Elec SD	FX SD 2
	15	SD	Tiny SD	Tamb SD 3	Bamboo SD	Hyper SD 3	Jungle SD 1
	16	CLP	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap
	17	BD	909 BD 1	909 BD 1	909 BD 1	909 BD 1	909 BD 2
	18	BD	Cave BD	Cave BD	Cave BD	Cave BD	Cave BD 2
	19	BD	808 BD 1	Jungle 808 BD	Jungle 808 BD	Jungle 808 BD	808 BD 1
	20	BD	Dry BD 1	909 BD 10	Dist BD 3	909 BD 10	Dry BD 1
C1	21	BD	Blip BD	Blip BD	Blip BD	Blip BD	Blip BD 2
	22	BD	606 BD 3	606 BD 1	Jungle BD 2	606 BD 3	606 BD 1
	23	BD	909 BD 9	909 BD 9	909 BD 9	Dist BD 3	909 BD 9
	24	BD	909 BD 7	909 BD 8	909 BD 7	909 BD 5	909 BD 8
	25	TOM/PERC	Rim Shot	Rim Shot	Rim Shot	Rim Shot	Rim Shot
	26	SD	Funky SD 1	909 SD 3	Hyper SD 3	Noise SD	Funky SD 1
	27	CLP	Real Clap	HC2 Clap	707 Clap	909 Clap	Shake Clap
	28	SD	Rap SD	909 SD 1	Tamb SD 2	80809 SD	Dry SD 1
	29	TOM/PERC	808 Lo Tom 1	Tablabaya	Lo Bim Hit	Lo Synth Tom	Ac Lo Tom
	30	HH	808 CH	808 CH	808 CH	707 CH	Real CH 1
C2	31	TOM/PERC	808 Mid Tom 3	Lo Udo	Mid Bim Hit	Mid Synth Tom	Ac Mid Tom 1
	32	HH	Real PH 1	Room CH 1	707 CH	Room CH	Room CH 1
	33	TOM/PERC	808 Hi Tom 3	Hi Udo	Hi Bim Hit	Hi Synth Tom	Ac Hi Tom
	34	HH	808 OH	909 OH	Room OH	909 OH	Room OH
	35	BD	909 BD 6	Afro Feet Kick	Dist BD 2	909 BD 7	606 BD 1
	36	BD	909 BD 3	909 BD 6	Dist BD 1	909 BD 8	Cave BD
	37	TOM/PERC	909 Rim Shot	808 Rim Shot	909 Rim Shot	Dust Rim Shot	808 Rim Shot
	38	SD	909 SD 3	909 SD 2	909 SD 3	Slap	78 SD
	39	CLP	909 Clap	707 A@Clap	Hyper SD 2	808 Clap	Hyper SN 2
	40	SD	Clp SD 1	80809 SD	FX SD 1	Blip SD	MG Blip
C3	41	TOM/PERC	909 Lo Tom 1	909 Lo Tom 1	Elec Lo Tom 1	78 Lo Tom 1	78 Lo Tom 1
	42	HH	909 CH	707 CH	909 CH	808 CH	78 CH
	43	TOM/PERC	909 Lo Tom 2	909 Lo Tom 2	Elec Lo Tom 2	78 Lo Tom 2	78 Lo Tom 2
	44	HH	909 CH 2	Real PH 1	Room CH	Real PH 1	808 CH
	45	TOM/PERC	909 Mid Tom 1	909 Mid Tom 1	Elec Mid Tom 1	78 Mid Tom 1	78 Mid Tom 1
	46	HH	909 OH	707 OH	909 Dist OH	808 OH	78 OH
	47	TOM/PERC	909 Mid Tom 2	909 Mid Tom 2	Elec Mid Tom 2	78 Mid Tom 2	78 Mid Tom 2
	48	TOM/PERC	909 Hi Tom 1	909 Hi Tom 1	Elec Hi Tom 1	78 Hi Tom 1	78 Hi Tom 1
	49	CYM	909 Crash 1	909 Crash 1	909 Crash 1	909 Crash 1	808 Cymbal 1
	50	TOM/PERC	909 Hi Tom 2	909 Hi Tom 2	Elec Hi Tom 2	78 Hi Tom 2	78 Hi Tom 2
C4	51	CYM	909 Ride	909 Ride	909 Ride	909 Ride	909 Ride
	52	CYM	Rev Cymbal	Rev Cymbal	Rev.Cymbal	Rev.Cymbal	Rev.Cymbal
	53	CYM	Ride Bell	Asian Gong	Asian Gong	Asian Gong	Asian Gong
	54	CYM	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
	55	CYM	909 Crash 2	909 Crash 2	909 Crash 2	909 Crash 2	909 Crash 2
	56	TOM/PERC	808 Cowbell	808 Cowbell	808 Cowbell	808 Cowbell	808 Cowbell
	57	CYM	808 Cymbal 1	808 Cymbal 1	909 Crash 3	808 Cymbal 1	909 Crash 1
	58	TOM/PERC	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Dust Box	Vibraslap
	59	CYM	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
	60	TOM/PERC	Hi Bongo Open	Elec Hi Bongo	Hi Bongo Open	Elec Hi Bongo	Elec Hi Bongo
C4	61	TOM/PERC	Lo Bongo Open	Elec Lo Bongo	Lo Bongo Open	Elec Lo Bongo	Elec Lo Bongo
	62	TOM/PERC	Hi Conga Slap	808 Hi Conga	Hi Conga Slap	808 Hi Conga	808 Hi Conga
	63	TOM/PERC	Hi Conga Open	808 Mid Conga	Hi Conga Open	808 Mid Conga	808 Mid Conga
	64	TOM/PERC	Lo Conga Open	808 Lo Conga	Lo Conga Open	808 Lo Conga	808 Lo Conga
	65	TOM/PERC	Hi Timbales	Hi Timbales	Hi Timbales	Hi Timbales	Hi Timbales
	66	TOM/PERC	Lo Timbales	Lo Timbales	Lo Timbales	Lo Timbales	Lo Timbales
	67	TOM/PERC	Hi Agogo	Hi Agogo	Hi Agogo	Hi Agogo	Hi Agogo
	68	TOM/PERC	Lo Agogo	Lo Agogo	Lo Agogo	Lo Agogo	Lo Agogo
	69	TOM/PERC	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up
	70	TOM/PERC	Cabasa Up	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas
71	TOM/PERC	Short Whistle	Short Whistle	Short Whistle	Short Whistle	Short Whistle	

	Mute	House 07 (Pg41)	Techno 1 08 (Pg49)	Techno 2 09 (Pg57)	Techno 3 10 (Pg65)	Abstract 11 (Pg73)	HipHop 12 (Pg81)
N° de note							
C5	72	TOM/PERC	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle
	73	TOM/PERC	Mute Surdo	78 Metal Beat	Short Guiro	78 Metal Beat	Short Guiro
	74	TOM/PERC	Open Surdo	78 Guiro	Long Guiro	78 Guiro	Long Guiro
	75	TOM/PERC	Claves	808 Claves	808 Claves	808 Claves	808 Claves
	76	TOM/PERC	Mute Pandeiro	Hi Hyoshigi	Hi Hyoshigi	Hi Hyoshigi	Hi Hyoshigi
	77	TOM/PERC	Open Pandeiro	Lo Hyoshigi	Lo Hyoshigi	Lo Hyoshigi	Lo Hyoshigi
	78	TOM/PERC	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica
	79	TOM/PERC	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica
	80	TOM/PERC	Mute Triangle	Mute Triangle	Mute Triangle	Mute Triangle	Mute Triangle
	81	TOM/PERC	Open Triangle	Open Triangle	Open Triangle	Open Triangle	Open Triangle
C6	82	TOM/PERC	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker
	83	HIT	Oche Hit	Oche Hit	Oche Hit	Oche Hit	Oche Hit
	84	HIT	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit
	85	HIT	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit
	86	HIT	Dist Hit	Dist Hit	Dist Hit	Dist Hit	Dist Hit
	87	HIT	Organ Hit	Organ Hit	Organ Hit	Organ Hit	Organ Hit
	88	HIT	Douby	Douby	Douby	Douby	Douby
	89	HIT	Strings Hit	Strings Hit	Strings Hit	Strings Hit	Strings Hit
	90	HIT	Syn Perc	Syn Perc	Syn Perc	Syn Perc	Syn Perc
	91	HIT	MG Blip	MG Blip	MG Blip	MG Blip	MG Blip
C7	92	HIT	Rev Blip	Rev Blip	Rev Blip	Rev Blip	Rev Blip
	93	HIT	Ha!	Ha!	Ha!	Ha!	Ha!
	94	HIT	Hoo!	Hoo!	Hoo!	Hoo!	Hoo!
	95	AUTRES	Brass Fall	Brass Fall	Brass Fall	Brass Fall	Brass Fall
	96	AUTRES	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push
	97	AUTRES	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull
	98	AUTRES	Scratch Rwnd	Scratch Rwnd	Scratch Rwnd	Scratch Rwnd	Scratch Rwnd
	99	AUTRES	Tape Rewind	Tape Rewind	Tape Rewind	Tape Rewind	Tape Rewind
	100	AUTRES	Vinyl Stop	Vinyl Stop	Vinyl Stop	Vinyl Stop	Vinyl Stop
	101	AUTRES	Laughing	Laughing	Laughing	Laughing	Laughing
C8	102	AUTRES	Screaming	Screaming	Screaming	Screaming	Screaming
	103	AUTRES	Car-Pass	Car-Pass	Car-Pass	Car-Pass	Car-Pass
	104	AUTRES	Car-Crash	Car-Crash	Car-Crash	Car-Crash	Car-Crash
	105	AUTRES	Helicopter	Helicopter	Helicopter	Helicopter	Helicopter
	106	AUTRES	Jetplane	Jetplane	Jetplane	Jetplane	Jetplane
	107	AUTRES	Laser-Gun	Laser-Gun	Laser-Gun	Laser-Gun	Laser-Gun
	108	AUTRES	Burst Noise	Burst Noise	Burst Noise	Burst Noise	Burst Noise
	109	AUTRES	Starship	Starship	Starship	Starship	Starship
	110	AUTRES	Analog FX	Analog FX	Analog FX	Analog FX	Analog FX
	111	AUTRES	Bird	Bird	Bird	Bird	Bird
112	AUTRES	Bubble	Bubble	Bubble	Bubble	Bubble	
113	AUTRES	Wind	Wind	Wind	Wind	Wind	
114	AUTRES	Stream	Stream	Stream	Stream	Stream	
115	AUTRES	Sea Shore	Sea Shore	Sea Shore	Sea Shore	Sea Shore	
116	AUTRES	Thunder	Thunder	Thunder	Thunder	Thunder	
117	AUTRES	Applause	Applause	Applause	Applause	Applause	
118	AUTRES	Explosion	Explosion	Explosion	Explosion	Explosion	
119							

Liste des Patterns Presets

No.	Tempo(BPM)	Mesures	Nom	Auteur	No.	Tempo(BPM)	Mesures	Nom	Auteur
A-01	147.0	8	Goa Trance Pattern 1	MASA	B-01	119.0	8	Techno Pattern 1	GigBag
A-02	142.0	4	Goa Trance Pattern 2	MASA	B-02	141.0	8	Techno Pattern 2	GigBag
A-03	142.0	4	Goa Trance Pattern 3	MASA	B-03	131.0	8	Techno Pattern 3	GigBag/Terra
A-04	142.0	4	Goa Trance Pattern 4	MASA	B-04	130.0	8	Techno Pattern 4	GigBag
A-05	142.0	4	Goa Trance Pattern 5	MASA	B-05	153.0	8	Techno Pattern 5	GigBag
A-06	142.0	8	Goa Trance Pattern 6	MASA	B-06	131.0	8	Techno Pattern 6	GigBag/Terra
A-07	142.0	4	Goa Trance Pattern 7	MASA	B-07	122.0	8	Techno Pattern 7	GigBag
A-08	136.0	4	Goa Trance Pattern 8	MASA	B-08	115.0	8	Techno Pattern 8	GigBag
A-09	160.0	4	Goa Trance Pattern 9	MASA	B-09	120.0	8	House Pattern 1	GigBag
A-10	145.0	8	Goa Trance Pattern 10	MASA	B-10	133.0	8	House Pattern 2	GigBag/Terra
A-11	146.0	4	Goa Trance Pattern 11	MASA	B-11	130.0	4	House Pattern 3	GigBag
A-12	143.0	4	Goa Trance Pattern 12	MASA	B-12	121.0	4	House Pattern 4	MASA
A-13	141.0	4	Goa Trance Pattern 13	MASA	B-13	121.0	4	House Pattern 5	MASA
A-14	142.0	8	Goa Trance Pattern 14	MASA	B-14	123.0	4	House Pattern 6	MASA
A-15	149.0	4	Goa Trance Pattern 15	MASA	B-15	142.0	4	House Pattern 7	MASA
A-16	147.0	4	Goa Trance Pattern 16	MASA	B-16	128.0	4	House Pattern 8	MASA
A-17	154.0	8	Goa Trance Pattern 17	MASA	B-17	128.0	4	House Pattern 9	MASA
A-18	140.0	8	Goa Trance Pattern 18	MASA	B-18	121.0	4	House Pattern 10	MASA
A-19	139.0	8	Goa Trance Pattern 19	MASA	B-19	123.0	4	House Pattern 11	MASA
A-20	131.0	4	Goa Trance Pattern 20	MASA	B-20	120.0	4	House Pattern 12	MASA
A-21	140.0	8	Goa Trance Pattern 21	MASA	B-21	122.0	4	House Pattern 13	MASA
A-22	135.0	8	Goa Trance Pattern 22	MASA	B-22	122.0	4	House Pattern 14	MASA
A-23	142.0	8	Goa Trance Break Pattern 1	MASA	B-23	119.0	4	House Pattern 15	MASA
A-24	142.0	4	Goa Trance Break Pattern 2	MASA	B-24	122.0	4	House Pattern 16	MASA
A-25	142.0	8	Goa Trance Break Pattern 3	MASA	B-25	122.0	4	House Pattern 17	MASA
A-26	142.0	8	Goa Trance Break Pattern 4	MASA	B-26	121.0	4	House Pattern 18	MASA
A-27	140.0	8	Goa Trance Break Pattern 5	MASA	B-27	121.0	8	House Pattern 19	MASA
A-28	136.0	4	Goa Trance Break Pattern 6	MASA	B-28	121.0	8	House Pattern 20	MASA
A-29	145.0	4	Trance Pattern 1	Ryeland Alison	B-29	128.0	8	House Break Pattern 1	MASA
A-30	145.0	4	Trance Pattern 2	Ryeland Alison	B-30	128.0	8	House Break Pattern 2	MASA
A-31	160.0	8	Trance Pattern 3	Ryeland Alison	B-31	80.0	8	Hip Hop Pattern 1	GigBag
A-32	140.0	8	Trance Pattern 4	Ryeland Alison	B-32	91.0	4	Hip Hop Pattern 2	GigBag
A-33	140.0	8	Trance Pattern 5	Ryeland Alison	B-33	99.0	8	Hip Hop Pattern 3	GigBag
A-34	145.0	8	Trance Pattern 6	Ryeland Alison	B-34	94.0	4	Hip Hop Pattern 4	GigBag/Shige
A-35	140.0	8	Trance Pattern 7	Ryeland Alison	B-35	120.0	4	Hip Hop Pattern 5	Sagawa
A-36	140.0	4	Trance Pattern 8	Ryeland Alison	B-36	120.0	4	Hip Hop Pattern 6	Sagawa
A-37	140.0	8	Trance Pattern 9	Ryeland Alison	B-37	130.0	8	Jazz Funk Pattern 1	GigBag/Terra
A-38	135.0	4	Trance Pattern 10	Ryeland Alison	B-38	108.0	8	Jazz Funk Pattern 2	GigBag
A-39	150.0	8	Trance Pattern 11	Ryeland Alison	B-39	109.0	8	Jazz Funk Pattern 3	GigBag
A-40	128.0	4	Trance Pattern 12	Sagawa	B-40	108.0	8	Jazz Funk Pattern 4	GigBag
A-41	150.0	8	Trance Pattern 13	GigBag	B-41	101.0	8	Jazz Funk Pattern 5	GigBag
A-42	144.0	8	Trance Pattern 14	GigBag	B-42	116.0	8	Jazz Funk Pattern 6	GigBag/Terra
A-43	147.0	8	Trance Pattern 15	GigBag	B-43	175.0	4	Jungle Pattern 1	Ryeland Alison
A-44	168.0	8	Trance Pattern 16	GigBag	B-44	165.0	4	Jungle Pattern 2	Ryeland Alison
A-45	185.0	8	Trance Pattern 17	GigBag	B-45	180.0	8	Jungle Pattern 3	Ryeland Alison
A-46	160.0	4	Trance Break Pattern 1	Ryeland Alison	B-46	180.0	4	Jungle Pattern 4	Ryeland Alison
A-47	140.0	4	Trance Break Pattern 2	Ryeland Alison	B-47	180.0	4	Jungle Pattern 5	Ryeland Alison
A-48	145.0	4	Trance Break Pattern 3	Ryeland Alison	B-48	180.0	4	Jungle Pattern 6	Ryeland Alison
A-49	135.0	4	Trance Break Pattern 4	Ryeland Alison	B-49	180.0	4	Jungle Pattern 7	Ryeland Alison
A-50	140.0	4	Trance Break Pattern 5	Ryeland Alison	B-50	175.0	4	Jungle Pattern 8	Ryeland Alison

<u>No.</u>	<u>Tempo(BPM)</u>	<u>Mesures</u>	<u>Nom</u>	<u>Auteur</u>	<u>No.</u>	<u>Catégorie</u>	<u>Type</u>	<u>Mesures</u>
C-01	185.0	4	Jungle Pattern 9	Ryeland Alison	E-01	Goa Trance	Drums Pattern	2
C-02	190.0	8	Jungle Pattern 10	Ryeland Alison	E-02	Goa Trance	Sound Effects	2
C-03	164.0	8	Jungle Pattern 11	MASA	E-03	Goa Trance	Shaker	2
C-04	168.0	8	Jungle Pattern 12	MASA	E-04	Goa Trance	Taiko	2
C-05	158.0	8	Jungle Pattern 13	MASA	E-05	Goa Trance	Sound Effects	2
C-06	168.0	8	Jungle Pattern 14	GigBag	E-06	Goa Trance	Drums Pattern	2
C-07	176.0	8	Jungle Pattern 15	MASA	E-07	Goa Trance	Drums Pattern	2
C-08	158.0	8	Jungle Pattern 16	MASA	E-08	Goa Trance	Drums Pattern	2
C-09	158.0	8	Jungle Pattern 17	MASA	E-09	Goa Trance	Ostinato	2
C-10	158.0	16	Jungle Pattern 18	MASA	E-10	Goa Trance	Drums Pattern	2
C-11	181.0	8	Jungle Pattern 19	Sagawa	E-11	Goa Trance	Bass Line	2
C-12	165.0	4	Jungle Break Pattern 1	Ryeland Alison	E-12	Goa Trance	Sound Effects	2
C-13	158.0	4	Jungle Break Pattern 2	MASA	E-13	Goa Trance	Drums Pattern	2
C-14	175.0	4	Jungle Break Pattern 3	Ryeland Alison	E-14	Goa Trance	Drums Fill in	1
C-15	175.0	4	Jungle Break Pattern 4	Ryeland Alison	E-15	Goa Trance	Drums Fill in	2
C-16	175.0	4	Jungle Break Pattern 5	Ryeland Alison	E-16	Goa Trance	Drums Pattern	2
C-17	165.0	4	Jungle Break Pattern 6	Ryeland Alison	E-17	Goa Trance	Cymbal Pattern	4
C-18	158.0	4	Jungle Break Pattern 7	MASA	E-18	Goa Trance	Voice	1
C-19	95.0	4	Trip Hop Pattern 1	Ryeland Alison	E-19	Goa Trance	Drums Fill in	2
C-20	80.0	4	Trip Hop Pattern 2	Ryeland Alison	E-20	Goa Trance	Drums Pattern	2
C-21	67.0	8	Trip Hop Pattern 3	Ryeland Alison	E-21	Goa Trance	Phrase	2
C-22	90.0	4	Trip Hop Pattern 4	Ryeland Alison	E-22	Goa Trance	Bass Line	2
C-23	85.0	4	Trip Hop Pattern 5	Ryeland Alison	E-23	Hip Hop	Bass Line	4
C-24	80.0	8	Trip Hop Pattern 6	Ryeland Alison	E-24	Hip Hop	EP Chords	4
C-25	100.0	8	Trip Hop Pattern 7	Ryeland Alison	E-25	Hip Hop	Sound Effects	4
C-26	65.0	4	Trip Hop Pattern 8	Ryeland Alison	E-26	Hip Hop	Drums Pattern	4
C-27	100.0	4	Trip Hop Pattern 9	Ryeland Alison	E-27	Hip Hop	Drums Fill in	4
C-28	80.0	8	Trip Hop Pattern 10	Ryeland Alison	E-28	House	Drums Fill in	1
C-29	70.0	4	Trip Hop Break Pattern 1	Ryeland Alison	E-29	House	Drums Pattern	2
C-30	90.0	2	Trip Hop Break Pattern 2	Ryeland Alison	E-30	House	Bass Line	2
C-31	72.0	4	Trip Hop Break Pattern 3	Ryeland Alison	E-31	House	Drums Fill in	1
C-32	92.0	4	Salsa Pattern	GigBag	E-32	House	Drums Pattern	2
C-33	124.0	8	Samba Pattern	GigBag/Terra	E-33	House	Tambourin Pattern	2
					E-34	House	Clavi Pattern	2
					E-35	House	Bass Line	2
					E-36	House	Drums Fill in	1
					E-37	House	Drums Pattern	2
					E-38	House	Clarinet Riff	2
					E-39	House	Horn Kick	2
					E-40	House	Horn Kick	2
					E-41	House	Bass Line	4
					E-42	House	Drums Pattern	2
					E-43	House	Riff	1
					E-44	House	Clavi Phrase	2
					E-45	House	Bass Line	2
					E-46	House	Drums Fill in	1
					E-47	House	Drums Pattern	2
					E-48	House	Hit	2
					E-49	House	Hit	2
					E-50	House	Piano Riff	2

<u>No.</u>	<u>Catégorie</u>	<u>Type</u>	<u>Mesures</u>	<u>No.</u>	<u>Catégorie</u>	<u>Type</u>	<u>Mesures</u>
F-01	House	Piano Riff	2	G-01	Jungle	Drums Pattern	4
F-02	House	Drums Pattern	2	G-02	Jungle	Drums Fill in	4
F-03	House	Hit	2	G-03	Jungle	Drums Fill in	4
F-04	House	Horn Kick	1	G-04	Jungle	Drums Pattern	4
F-05	House	Horn Kick	1	G-05	Jungle	Drums Pattern	4
F-06	House	Bass Line	2	G-06	Jungle	Pizz Riff	2
F-07	House	Drums Pattern	2	G-07	Jungle	Drums Pattern	4
F-08	House	Snare Roll	8	G-08	Jungle	Drums Pattern	4
F-09	House	Horn Kick	1	G-09	Jungle	Snare Roll	1
F-10	House	Bass Line	2	G-10	Jungle	Drums Fill in	1
F-11	House	Riff	1	G-11	Jungle	Sound Effects	1
F-12	House	Riff	1	G-12	Jungle	Hit	1
F-13	House	Bass Line	2	G-13	Jungle	Drums Pattern	2
F-14	House	Bass Line	2	G-14	Jungle	Oboe Riff	2
F-15	House	Bass Line	2	G-15	Jungle	Thunder Hit	1
F-16	House	Drums Pattern	2	G-16	Jungle	Drums Fill in	2
F-17	House	Bass Line	2	G-17	Jungle	Bass Line	2
F-18	House	Line	2	G-18	Jungle	SE	2
F-19	House	EP Chords	4	G-19	Jungle	SE	2
F-20	House	Perc Pattern	2	G-20	Jungle	Drums Pattern	1
F-21	House	Drums Fill in	1	G-21	Jungle	Drums Pattern	1
F-22	House	Drums Pattern	2	G-22	Jungle	Snare Roll	1
F-23	House	Bass Line	2	G-23	Jungle	Drums Pattern	4
F-24	House	EP Line	4	G-24	Jungle	Snare	4
F-25	House	Drums Pattern	2	G-25	Jungle	Drums Pattern	2
F-26	House	Drums Fill in	2	G-26	Jungle	Drums Fill in	2
F-27	House	Clavi Line	2	G-27	Jungle	Tabla	2
F-28	House	El Drums Fill in	1	G-28	Jungle	SE	1
F-29	House	Drums Pattern	2	G-29	Jungle	Tom Echo	2
F-30	House	Drums Pattern	4	G-30	Jungle	Bass Line	1
F-31	House	Guitar Strum	4	G-31	Jungle	Bass Line	2
F-32	House	Bass Line	2	G-32	Jungle	Melody Line	2
F-33	House	EP Chords	2	G-33	Jungle	Organ Chord	2
F-34	House	Bass Line	2	G-34	Jungle	Horn Kicks	2
F-35	House	Piano Chords	2	G-35	Jungle	Drums Pattern	2
F-36	House	Synth Line	2	G-36	Jungle	Drums Fill in	2
F-37	House	Tambourin Pattern	1	G-37	Jungle	Drums Pattern	8
F-38	House	Drums Pattern	4	G-38	Jungle	Synth Line	4
F-39	House	EP Chords	2	G-39	Jungle	Cymbal	2
F-40	House	EP Chords	2	G-40	Jungle	Drums Pattern	2
F-41	House	Bass Line	2	G-41	Jungle	Drums Fill in	2
F-42	House	Horn Kick	1	G-42	Salsa	Bass Line	4
F-43	House	Drums Pattern	2	G-43	Salsa	Montuno	2
F-44	House	Drums Fill in	1	G-44	Salsa	Horn Kick	1
F-45	Jungle	Synth Riff	2	G-45	Salsa	Horn Kick	1
F-46	Jungle	Drums Fill in	1	G-46	Salsa	Flute Riff	1
F-47	Jungle	Synth Riff	4	G-47	Salsa	Maracas	2
F-48	Jungle	Snare Roll	1	G-48	Salsa	Perc Pattern	2
F-49	Jungle	Synth Riff	2	G-49	Trip Hop	Drums Fill in	1
F-50	Jungle	Drums Fill in	2	G-50	Trip Hop	SE	2

<u>No.</u>	<u>Catégorie</u>	<u>Type</u>	<u>Mesures</u>
H-01	Trip Hop	Scream	1
H-02	Trip Hop	Wah Wah Guit	2
H-03	Trip Hop	Drums Pattern	2
H-04	Trip Hop	Perc Fill in	2
H-05	Trip Hop	BD Pattern	4
H-06	Trip Hop	EP Phrase	1
H-07	Trip Hop	Sound Effects	1
H-08	Trip Hop	Drums Pattern	2
H-09	Trip Hop	Perc Fill in	1
H-10	Trip Hop	Wah Wah Guit	2
H-11	Trip Hop	Drums Fill in	2
H-12	Trip Hop	Bass Line	2
H-13	Trip Hop	Drums Pattern	2
H-14	Trip Hop	Drums Fill in	1
H-15	Trip Hop	Disc Noise	8
H-16	Trip Hop	Drums Pattern	4
H-17	Trip Hop	Scratch	1
H-18	Trip Hop	Drums Pattern	2
H-19	Trip Hop	Perc Pattern	2
H-20	Trip Hop	Drums Fill in	2
H-21	Trip Hop	Drums Pattern	2
H-22	Trip Hop	Drums Fill in	1
H-23	Trip Hop	Drums Fill in	1
H-24	Trip Hop	Drums Pattern	2
H-25	Trip Hop	Drums Pattern	2
H-26	Trip Hop	Drums Fill in	2
H-27	Trip Hop	Drums Pattern	2
H-28	Trip Hop	Drums Fill in	1
H-29	Trip Hop	Ostinato	2
H-30	Trip Hop	Bass Line	2
H-31	Trip Hop	Drums Pattern	2
H-32	Trip Hop	Drums Fill in	1
H-33	Trip Hop	Sound Effects	2
H-34	Trip Hop	Bass Line	2
H-35	Trip Hop	Drums Pattern	2
H-36	Trip Hop	Bass Line	2
H-37	Trip Hop	Perc Pattern	2
H-38	Trip Hop	Synth chord	2
H-39	Trip Hop	Drums Pattern	4
H-40	Trip Hop	Synth Riff	2
H-41	Trip Hop	Drums Pattern	2
H-42	Trip Hop	Perc Fill in	2
H-43	Trip Hop	Bass Line	2
H-44	Trip Hop	Drums Pattern	2
H-45	Trip Hop	Drums Pattern	2
H-46	Trip Hop	Bass Line / Pitch	2
H-47	Trip Hop	Sound Effects / Porta	2
H-48	Trip Hop	Riff	2
H-49	Trip Hop	Drums Pattern	2
H-50	Trip Hop	Tom Roll	1

<u>No.</u>	<u>Catégorie</u>	<u>Type</u>	<u>Mesures</u>
i-01	Trip Hop	Bass Line	2
i-02	Trip Hop	Drums Pattern	2
i-03	Trip Hop	Drums Pattern	2
i-04	Trip Hop	Sound Effects	2
i-05	Trip Hop	Sound Effects	1
i-06	Trip Hop	Sound Effects	2
i-07	Trip Hop	Drums Fill in	2
i-08	Trip Hop	Drums Pattern	2
i-09	Trip Hop	Sound Effects	2
i-10	Trip Hop	Punch	2
i-11	Trip Hop	Sound Effects	2

Liste des styles d'arpèges

Style	Motif	Beat Pattern	Accent Rate	Shuffle Rate
1/4	all	1/ 4	0-100%	50-90%
1/6	all	1/ 6	0-100%	50-90%
1/8	all	1/ 8	0-100%	50-90%
1/12	all	1/12	0-100%	50-90%
1/16	all	1/16 1-3	0-100%	50-90%
1/32	all (*1)	1/32 1-3	0-100%	50-90%
PORTAMENTO	all	PORTA 1-11	0-100%	50-90%
GLISSANDO	GLISSANDO	1/16 1-3 1/32 1-3	0-100%	50-90%
SEQUENCE A	all	SEQ-A 1-7	0-100%	50-90%
SEQUENCE B	all	SEQ-B 1-4	0-100%	50-90%
SEQUENCE C	all (*1)	SEQ-C 1-2	0-100%	50-90%
ECHO	*2	ECHO 1-3	0-100%	50-90%
SYNTH BASS	BASS+UP 2	SEQ-A 1, SEQ-C 1	0-100%	50-90%
HEAVY SLAP	BASS+UP 5, TOP+UP 5	MUTE 2, 3	0-100%	50-90%
LIGHT SLAP	BASS+UP 5, TOP+UP 5	MUTE 2, 3	0-100%	50-90%
WALK BASS	SINGLE, DUAL, NOTE ORDER	WALKBS, REFI	0-100%	50-90%
RHYTHM GTR 1	all (*1)	MUTE 1, 4	0-100%	50-90%
RHYTHM GTR 2	CHORD	MUTE 7, 13, 14	0-100%	50-90%
RHYTHM GTR 3	CHORD	MUTE 8, 12, 15	0-100%	50-90%
RHYTHM GTR 4	CHORD	MUTE 9, 10, 11, 16	0-100%	50-90%
RHYTHM GTR 5	SINGLE UP, SINGLE DOWN	STRUM 1-6	0-100%	50-90%
3 FINGER	BASS+UP+TOP	SEQ-A7	0-100%	50-90%
STRUMMING GTR	SINGLE UP, SINGLE DOWN	STRUM 7, 8	0-100%	50-90%
PIANO BACKING	CHORD	MUTE 12, REF2	0-100%	50-90%
CLAVI CHORD	*3	MUTE 05, 06	0-100%	50-90%
WALTZ	*4	1/ 6, 1/12	0-100%	50-90%
SWING WALTZ	*4	1/16 1-3	0-100%	50-90%
REGGAE	CHORD	REGGAE 1, 2	0-100%	50-90%
PERCUSSION	CHORD	PERC1-4	0-100%	50-90%
HARP	*5	HARP	0-100%	50-90%
SHAMISEN	TOP+UP 4-6	SEQ-A 2	0-100%	50-90%
BOUND BALL	*6	BOUND	0-100%	50-90%
RANDOM	*7	1/ 4-1/32 3, RANDOM	0-100%	50-90%
LIMITLESS	all	all	0-100%	50-90%

all: Toutes les valeurs peuvent être spécifiées

*1: Excepté pour CHORD et BASS+CHORD 1-5

*2: SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER

*3: BASS+CHORD 4, BASS+CHORD 5

*4: BASS+CHORD 2, BASS+UP 2, BASS+RANDOM 2, TOP+UP 2

*5: SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, GLISSANDO

*6: SINGLE, DUAL, NOTE ORDER, GLISSANDO

*7: SINGLE RANDOM, DUAL RANDOM, BASS+RANDOM 1-3

Liste des modèles groove template

Quand vous utilisez la quantification Groove, soyez averti des points suivants pour obtenir l'effet maximal

- La quantification Groove Quantize est efficace avec les instruments rythmiques et la basse qui donnent la rythmique du morceau. Avec d'autres instruments, diminuez l'effet.
- Ces modèles sont pour des mesures en 4/4. Les utiliser pour d'autres mesures peut ne pas produire l'effet désiré.
- Les genres musicaux associés à chaque modèle ne sont que des indications. Essayez sans hésiter tous les cas de figures.
- S'il y a des inexactitudes de mise en place, l'effet désiré peut ne pas être obtenu. Dans ce cas, appliquez Grid Quantize pour corriger la mise en place avant d'appliquer Groove Quantize.
- Ces modèles sont créés pour un tempo de 120–140. Avec un tempo plus rapide, réglez Strength à 100%. Avec un tempo plus lent, réglez Strength à moins de 100%.
- Avec un modèle qui produit un effet ternaire ou "swing", ajustez le degré d'effet approprié au tempo de reproduction. Par exemple, vous pourrez utiliser un effet plus profond pour un morceau jazz à tempo lent, et un réglage plus léger pour un morceau à tempo rapide. Pour un morceau rapide de type Dance, un réglage profond donne une sensation de "rebond".

Modèle	Effet
1 : 16beat Normal Dance Light Accent	dance avec accentuation légère
2 : 16beat Normal Dance Hard Accent	dance avec accentuation forte
3 : 16beat Normal Dance Light Swing	dance légèrement ternaire
4 : 16beat Normal Dance Hard Swing	dance fortement ternaire
5 : 16beat Heavy Dance Light Accent	dance avec accentuation légère. en retard sur le temps
6 : 16beat Heavy Dance Hard Accent	dance avec accentuation forte. en retard sur le temps
7 : 16beat Heavy Dance Light Swing	dance légèrement ternaire. en retard sur le temps
8 : 16beat Heavy Dance Hard Swing	dance fortement ternaire. en retard sur le temps
9 : 16beat Pushed Dance Light Accent	dance avec accentuation légère. en avance sur le temps
10 : 16beat Pushed Dance Hard Accent	dance avec accentuation forte. en avance sur le temps
11 : 16beat Pushed Dance Light Swing	dance légèrement ternaire. en avance sur le temps
12 : 16beat Pushed Dance Hard Swing	dance fortement ternaire. en avance sur le temps
13 : 16beat Normal Fusion Light Accent	fusion avec accentuation légère
14 : 16beat Normal Fusion Hard Accent	fusion avec accentuation forte
15 : 16beat Normal Fusion Light Swing	fusion légèrement ternaire
16 : 16beat Normal Fusion Hard Swing	fusion fortement ternaire
17 : 16beat Heavy Fusion Light Accent	fusion avec accentuation légère. en retard sur le temps
18 : 16beat Heavy Fusion Hard Accent	fusion avec accentuation forte. en retard sur le temps
19 : 16beat Heavy Fusion Light Swing	fusion légèrement ternaire. en retard sur le temps
20 : 16beat Heavy Fusion Hard Swing	fusion fortement ternaire. en retard sur le temps
21 : 16beat Pushed Fusion Light Accent	fusion avec accentuation légère. en avance sur le temps
22 : 16beat Pushed Fusion Hard Accent	fusion avec accentuation forte. en avance sur le temps
23 : 16beat Pushed Fusion Light Swing	fusion légèrement ternaire. en avance sur le temps
24 : 16beat Pushed Fusion Hard Swing	fusion fortement ternaire. en avance sur le temps
25 : 16beat Normal Reggae Light Accent	reggae avec accentuation légère
26 : 16beat Normal Reggae Hard Accent	reggae avec accentuation forte
27 : 16beat Normal Reggae Light Swing	reggae légèrement ternaire
28 : 16beat Normal Reggae Hard Swing	reggae fortement ternaire
29 : 16beat Heavy Reggae Light Accent	reggae avec accentuation légère. en retard sur le temps
30 : 16beat Heavy Reggae Hard Accent	reggae avec accentuation forte. en retard sur le temps
31 : 16beat Heavy Reggae Light Swing	reggae légèrement ternaire. en retard sur le temps
32 : 16beat Heavy Reggae Hard Swing	reggae fortement ternaire. en retard sur le temps
33 : 16beat Pushed Reggae Light Accent	reggae avec accentuation légère. en avance sur le temps
34 : 16beat Pushed Reggae Hard Accent	reggae avec accentuation forte. en avance sur le temps
35 : 16beat Pushed Reggae Light Swing	reggae légèrement ternaire. en avance sur le temps
36 : 16beat Pushed Reggae Hard Swing	reggae fortement ternaire. en avance sur le temps

37	: 16beat Normal Pops Light Accent	pops avec accentuation légère
38	: 16beat Normal Pops Hard Accent	pops avec accentuation forte
39	: 16beat Normal Pops Light Swing	pops légèrement ternaire
40	: 16beat Normal Pops Hard Swing	pops fortement ternaire
41	: 16beat Heavy Pops Light Accent	pops avec accentuation légère en retard sur le temps
42	: 16beat Heavy Pops Hard Accent	pops avec accentuation forte en retard sur le temps
43	: 16beat Heavy Pops Light Swing	pops légèrement ternaire en retard sur le temps
44	: 16beat Heavy Pops Hard Swing	pops fortement ternaire en retard sur le temps
45	: 16beat Pushed Pops Light Accent	pops avec accentuation légère en avance sur le temps
46	: 16beat Pushed Pops Hard Accent	pops avec accentuation forte en avance sur le temps
47	: 16beat Pushed Pops Light Swing	pops légèrement ternaire en avance sur le temps
48	: 16beat Pushed Pops Hard Swing	pops fortement ternaire en avance sur le temps
49	: 16beat Normal Rhumba Light Accent	rhumba avec accentuation légère
50	: 16beat Normal Rhumba Hard Accent	rhumba avec accentuation forte
51	: 16beat Normal Rhumba Light Swing	rhumba légèrement ternaire
52	: 16beat Normal Rhumba Hard Swing	rhumba fortement ternaire
53	: 16beat Heavy Rhumba Light Accent	rhumba avec accentuation légère en retard sur le temps
54	: 16beat Heavy Rhumba Hard Accent	rhumba avec accentuation forte en retard sur le temps
55	: 16beat Heavy Rhumba Light Swing	rhumba légèrement ternaire en retard sur le temps
56	: 16beat Heavy Rhumba Hard Swing	rhumba fortement ternaire en retard sur le temps
57	: 16beat Pushed Rhumba Light Accent	rhumba avec accentuation légère en avance sur le temps
58	: 16beat Pushed Rhumba Hard Accent	rhumba avec accentuation forte en avance sur le temps
59	: 16beat Pushed Rhumba Light Swing	rhumba légèrement ternaire en avance sur le temps
60	: 16beat Pushed Rhumba Hard Swing	rhumba fortement ternaire en avance sur le temps
61	: Samba 1(Pandero etc)	samba (pour Pandero etc)
62	: Samba 2(Surdo/Timba)	samba (pour Surdo/Timba)
63	: Axe 1(Caixa)	axe (pour Caixa)
64	: Axe 2(Surdo)	axe (pour Surdo)
65	: Salsa 1(Cascala)	salsa (pour Cascala)
66	: Salsa 2(Conga)	salsa (pour Conga)
67	: Triplets	triolet
68	: Quintuplets	quintolet
69	: Sextuplets	sextolet
70	: 7 against 2 QuaterNo	septolet sur 2 temps
71	: Lagging Triplets	triolet retardé

Equipement MIDI

Modèle: MC-303 (Groove Box)
Date: 25 mars 1996
Version: 1.00

Section 1. Données reçues et reconnues

■ Messages de voix par canal

● Note off (relâchement de touche)

Statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)
 kk = numéro de note : 00H-7FH (0-127)
 vv = dynamique de relâch : 00H-7FH (0-127)

- Pour la partie rythmique ces messages sont reçus quand Rx NOTE OFF = ON pour chaque instrument
- Les valeurs de dynamique des messages Note Off sont ignorées
- Ces messages sont enregistrés en temps réel

● Note on (Enfoncement de touche)

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)
 kk = numéro de note : 00H-7FH (0-127)
 vv = dynamique d'enfonce : 01H-7FH (1-127)

- Non reçu quand Rx NOTE MESSAGE = OFF (valeur initiale : ON)
- Pour la partie rythmique non reçu quand Rx NOTE ON = OFF pour chaque instrument
- Ces messages sont enregistrés en temps réel

● Aftertouch (pression) polyphonique

Statut	2ème octet	3ème octet
AnH	kkH	vvH

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)
 kk = numéro de note : 00H-7FH (0-127)
 vv = pression : 00H-7FH (0-127)

- Non reçu quand Rx POLY PRESSURE (PAF) = OFF (valeur initiale : ON)
- L'effet obtenu est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, il n'y a pas d'effet

● Changement de commande

- Quand Rx CONTROL CHANGE = OFF, tous les messages de commande exceptés ceux de mode par canal sont ignorés.
- La valeur spécifiée par un message de commande n'est pas remise en cause, même par un message de changement de programme, etc

○ Sélection de banque (Commandes 0, 32)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)
 mm, ll = n° de banque : 00H, 00H-7FH, 7FH (banque 1-banque 16384)

- Non reçu quand Rx BANK SELECT = OFF (valeur par défaut à la mise sous tension : ON)
- Le LSB de numéro de banque sera traité comme 00H quelle que soit la valeur reçue. Toutefois, quand vous envoyez des messages de sélection de banque, vous devez envoyer le MSB (mmH) et le LSB (llH) valeur à 00H ensemble
- La sélection de banque sera suspendue jusqu'à réception d'un message de changement de programme

○ Modulation (Commande 1)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)
 vv = Modulation : 00H-7FH (0-127)

- Non reçu quand Rx MODULATION = OFF
- L'effet obtenu est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, ce message agit sur l'amplitude de modulation de hauteur. Ces messages sont enregistrés en temps réel

○ Durée de Portamento (Commande 5)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	05H	vvH

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)
 vv = Durée de Portamento : 00H-7FH (0-127)

- Ajuste la vitesse du changement de hauteur quand Portamento est sur ON ou si vous utilisez la commande de Portamento. Une valeur 0 donne un changement plus rapide
- Ces messages sont enregistrés en temps réel

○ Entrée de donnée (Commandes 6, 38)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)
 mm, ll = la valeur du paramètre spécifié par RPN/NRPN

- Ces messages sont enregistrés en temps réel

○ Volume (Commande 7)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)
 vv = Volume : 00H-7FH (0-127)

- Les messages de volume ajustent la balance de volume pour chaque partie
- Non reçu quand Rx VOLUME = OFF
- Ces messages sont enregistrés en temps réel

○ Panoramique (Commande 10)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)
 vv = panoramique : 00H-40H-7FH (Gauche-Centre-Droite)

- Pour la partie rythmique, c'est un réglage relatif du panoramique de chaque instrument
- Non reçu quand Rx PANPOT = OFF
- Ces messages sont enregistrés en temps réel

○ Expression (Commande 11)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)
 vv = Expression : 00H-7FH (0-127), Valeur initiale = 7FH (127)

- Peuvent servir indépendamment des messages de volume. Les messages d'expression servent à l'expression musicale durant une interprétation; par exemple, les mouvements de pédale d'expression peuvent donner un crescendo ou decrescendo
- Non reçu quand Rx EXPRESSION = OFF (Valeur initiale : ON)

○ Hold 1 ou sustain (Commande 64)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	vvH

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)
 vv = Valeur de commande : 00H-7FH (0-127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

- Non reçu quand Rx HOLD1 = OFF (Valeur initiale : ON)
- Ces messages sont enregistrés en temps réel

○ Portamento (Commande 65)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	41H	vvH

n = canal MIDI : 01H-FH (can 1-can 16)
 vv = valeur de commande : 00H-7FH (0-127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON
 * Non reçu quand Rx PORTAMENTO = OFF (Valeur initiale : ON)

○ Sostenuto (Commande 66)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	42H	vvH

n = canal MIDI : 01H-FH (can 1-can 16)
 vv = valeur de commande : 00H-7FH (0-127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON
 * Non reçu quand Rx SOSTENUTO = OFF (Valeur initiale : ON)

○ Soft (Controller number 67)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	43H	vvH

n = canal MIDI : 01H-FH (can 1-can 16)
 vv = valeur de commande : 00H-7FH (0-127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON
 * Non reçu quand Rx SOFT = OFF (Valeur initiale : ON)

○ Commande de Portamento (Commande 84)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	54H	kkH

n = canal MIDI : 01H-FH (can 1-can 16)
 kk = n° de note source : 00H-7FH (0-127)
 * Un message Note-on reçu immédiatement après un message de commande de Portamento change la hauteur en continu, depuis la hauteur de la note source
 * Si une note de numéro identique à celui de la note source est déjà en cours de production, elle continue (legato) et changera progressivement de hauteur quand le prochain message Note-on sera reçu
 * La vitesse du changement de hauteur causé par la commande de Portamento est déterminée par la valeur de durée de Portamento
 * Ces messages sont enregistrés en temps réel

Exemple 1

En MIDI	Description	Résultat
90 3C 40	Note on C4	jeu de C4
B0 54 3C	Comm. Portamento depuis C4	pas de changement (C4 se poursuit)
90 40 40	Note on E4	glissement de C4 à E4
80 3C 40	Note off C4	pas de changement
80 40 40	Note off E4	arrêt de E4

Exemple 2

En MIDI	Description	Résultat
B0 54 3C	Comm. Portamento depuis C4	pas de changement
90 40 40	Note on E4	E4 est jouée avec glissement de C4 à E4
80 40 40	Note off E4	arrêt de E4

○ Effet 1 (Niveau d'envoi à la reverb) (Commande 91)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5BH	vvH

n = numéro de canal MIDI : 01H-FH (can 1-can 16)
 vv = valeur de commande : 00H-7FH (0-127)
 * Ce message ajuste le niveau d'envoi à la reverb de chaque partie

○ Effet 3 (Niveau d'envoi au Chorus) (Commande 93)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5DH	vvH

n = numéro de canal MIDI : 01H-FH (can 1-can 16)
 vv = valeur de commande : 00H-7FH (0-127) Valeur initiale = 00H (0)
 * Ce message ajuste le niveau d'envoi au Chorus de chaque partie

○ MSB/LSB de NRPN (Commandes 98, 99)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH

n = canal MIDI : 01H-FH (can 1-can 16)
 mm = octet de poids fort : MSB - spécifiant le paramètre NRPN
 ll = octet de poids faible : LSB - spécifiant le paramètre NRPN

- * Le NRPN peut être reçu quand Rx NRPN = ON. Rx NRPN passe sur OFF à la mise sous tension en mode normal.
- * La valeur fixée pour le NRPN ne change pas même après réception d'un message d'initialisation des commandes.
- * Ces messages sont enregistrés en temps réel.

"NRPN"

Les messages NRPN (numéro de paramètre non référencé) permettent d'élargir la plage de commandes utilisables.

Pour les utiliser, vous devez d'abord utiliser des messages MSB et LSB de NRPN pour spécifier le paramètre à piloter, puis employez des messages d'entrée de donnée pour fixer la valeur du paramètre préalablement spécifié. Une fois le NRPN spécifié, tous les messages d'entrée de donnée reçus sur ce canal modifieront la valeur de ce paramètre. Pour prévenir tout accident, il est recommandé de fixer un numéro RPN nul (RPN = 7FH/7FH) quand vous avez fini le réglage du paramètre désiré. Voir Section 4. Eléments supplémentaires. Exemples de messages MIDI réels: <Exemple 4> (page 112). Sur la MC-303, le LSB d'entrée de donnée (llH) pour le NRPN est ignoré, aussi n'y a-t-il pas de problème à n'envoyer que le MSB (mmH) sans le LSB d'entrée de donnée.

Sur la MC-303, les NRPN peuvent servir à modifier les paramètres suivants

NRPN	MSB/LSB	MSB	Description
01H 08H	mmH	mmH	Vitesse du vibrato (changement relatif sur le canal visé) mn: 0EH-40H-72H (-50 - 0 - +50)
01H 09H	mmH	mmH	Amplitude du vibrato (changement relatif sur le canal visé) mn: 0EH-40H-72H (-50 - 0 - +50)
01H 0AH	mmH	mmH	Retard du vibrato (changement relatif sur le canal visé) mn: 0EH-40H-72H (-50 - 0 - +50)
01H 20H	mmH	mmH	Fréq. de coupure du TVF (changement relatif sur le canal visé) mn: 0EH-40H-72H (-50 - 0 - +50)
01H 21H	mmH	mmH	Résonance du TVF (changement relatif sur le canal visé) mn: 0EH-40H-72H (-50 - 0 - +50)
01H 63H	mmH	mmH	Attaque d'env. de TVF&TVA (chgt relatif sur le canal visé) mn: 0EH-40H-72H (-50 - 0 - +50)
01H 64H	mmH	mmH	Chute d'env. de TVF&TVA (chgt relatif sur le canal visé) mn: 0EH-40H-72H (-50 - 0 - +50)
01H 66H	mmH	mmH	Relâchement d'env. de TVF&TVA (chgt relatif sur le canal visé) mn: 0EH-40H-72H (-50 - 0 - +50)
18H rrH	mmH	mmH	Accord grossier d'instrument rythmique (changement relatif pour l'instrument rythmique visé) rr: numéro de note de l'instrument rythmique mn: 00H-40H-7FH (-64 - 0 - +63 demi-tons)
1AH rrH	mmH	mmH	Niveau de TVA d'instrument rythmique (changement absolu pour l'instrument rythmique visé) rr: numéro de note de l'instrument rythmique mn: 00H-7FH (zéro-maximum)
1CH rrH	mmH	mmH	Panpot of drum instrument (changement absolu pour l'instrument rythmique visé) rr: numéro de note de l'instrument rythmique mn: 00H-40H-7FH (aléatoire gauche-centre-droite)
1DH rrH	mmH	mmH	Reverb send level of drum instrument (changement absolu pour l'instrument rythmique visé) rr: numéro de note de l'instrument rythmique mn: 00H-7FH (zéro-maximum)
1EH rrH	mmH	mmH	Chorus send level of drum instrument (changement absolu pour l'instrument rythmique visé) rr: numéro de note de l'instrument rythmique mn: 00H-7FH (zéro-maximum)

- * Les paramètres dit-à-changement relatif changent par rapport à la valeur présente.
- * Les paramètres dit-à-changement absolu sont réglés sur la valeur demandée, quelle que soit la valeur présente.

MSB/LSB de RPN (Commandes 100, 101)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	65H	mmH
BnH	61H	llH

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)
 mm = octet de poids fort (MSB) spécifiant le paramètre RPN
 ll = octet de poids faible (LSB) spécifiant le paramètre RPN

- Non reçu quand Rx RPN = OFF
- La valeur fixée pour le RPN ne change pas même après réception d'un message de changement de programme ou d'initialisation des commandes

"RPN"

Les messages RPN (numéro de paramètre référencé) sont une extension des changements de commande, et chaque fonction de RPN est décrite par le standard MIDI.

Pour les utiliser, vous devez d'abord utiliser des messages MSB et LSB de RPN pour spécifier le paramètre à piloter, puis employer des messages d'entrée de donnée pour fixer la valeur du paramètre préalablement spécifié. Une fois le RPN spécifié, tous les messages d'entrée de donnée reçus sur ce canal modifieront la valeur de ce paramètre. Pour prévenir tout accident, il est recommandé de fixer un numéro RPN nul (RPN = 7FH/7FH) quand vous avez fini le réglage du paramètre désiré. Voir Section 4 "Exemples de messages MIDI réels" <Exemple 4> (page 113).

Sur la MC-303, les RPN peuvent servir à modifier les paramètres suivants :

RPN	Entrée de donnée	Explication
MSB/LSB 00H 00H	MSB/LSB mmH llH	Sensibilité au Pitch Bend mm, ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.99 centièmes), Valeur = 40 00H (±0 centième) Référez-vous à 5 "Éléments supplémentaires "A propos de l'accord" (P-114).
00H 01H	mmH llH	Accord général fin mm, ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.99 centièmes), Valeur = 40 00H (±0 centième) Référez-vous à 5 "Éléments supplémentaires "A propos de l'accord" (P-114).
00H 02H	mmH llH	Accord général mm, ll: 28H-40H-58H (-24 - 0 - +24 demi-tons), Valeur initiale = 40H (±0 demi-tons) ll: ignoré (traité comme 00H)
7FH 7FH	— —	RPN nul Ramène à l'état dans lequel RPN et NRPN ne sont pas spécifiés. Les messages d'entrée de donnée après réception de RPN nul seront ignorés (aucun message d'entrée n'est nécessaire après RPN nul). Les réglages déjà faits ne changeront pas. mm, ll: ignoré

Changement de programme

Statut	2ème octet
CnH	ppH

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)
 pp = Program number : 00H-7FH (prog 1-prog 128)

- Non reçu quand Rx PROGRAM CHANGE = OFF (Valeur initiale : ON)
- Après réception d'un message de changement de programme, le son changera pour le prochain message Note-on. Les sons en cours quand le message de changement de programme est reçu ne sont pas affectés.
- Pour la partie rythmique, les messages de changement de programme ne sont pas reçus avec les banques 129-16384 (si la valeur de commande 0 est autre que 0 (00H)).

Aftertouch (pression) par canal

Statut	2ème octet
DnH	vvH

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)
 vv = pression par canal : 00H-7FH (0-127)

- Non reçu quand Rx CH PRESSURE (CA1) = OFF (Valeur initiale : ON)
- Le résultat obtenu est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, il n'y aura pas d'effet.

Pitch Bend

Statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)
 mm, ll = valeur : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +100)

- Non reçu quand Rx PITCH BEND = OFF (Valeur initiale : ON)
- Le résultat obtenu est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, l'effet est le Pitch Bend.
- Ces messages sont enregistrés en temps réel.

Messages de mode par canal

All Sounds Off (Commande 120)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	78H	00H

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)

- Quand ce message est reçu, toutes les notes en cours sur le canal visé sont immédiatement coupées.

Initialisation des commandes (Commande 121)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	79H	00H

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)

- Quand ce message est reçu, les commandes suivantes reviennent à leur valeur d'initialisation :

Commande	Valeur d'initialisation
Pitch Bend	±0 (centre)
Pression polyphonique	0 (off)
Pression par canal	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Hold 1 (sustain)	0 (off)
Portamento	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Sourdine	0 (off)
RPN	non fixé; une valeur déjà fixée ne change pas
NRPN	non fixé; une valeur déjà fixée ne change pas

All Notes Off (Commande 123)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7BH	00H

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)

- Quand All Notes Off est reçu, toutes les notes du canal correspondant seront coupées. Toutefois, si Hold 1 ou Sostenuto est en cours (ON), le son se poursuit jusqu'à réception du message off correspondant.

OMNI OFF (Commande 124)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7CH	00H

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)

- Le traitement est le même que lorsque All Notes Off est reçu.

OMNI ON (Commande 125)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7DH	00H

n = canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)

- Le traitement est le même que lorsque All Notes Off est reçu.

● MONO (Commande 126)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7EH	mmH

n = canal MIDI : 01H-0FH (can 1-can 16)
 mm = canaux mono : 00H-10H (0-16)

* En mode normal, le traitement effectué est le même que lorsque All Sounds Off et All Notes Off sont reçus, et le canal correspondant passe en Mode 2 (M = 1) quelle que soit la valeur de "canaux mono". En mode module de sons, le traitement effectué est le même que lorsque All Sounds Off et All Notes Off sont reçus, et le canal correspondant passe en Mode 4 (M = 1) quelle que soit la valeur de "canaux mono".

● POLY (Commande 127)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7FH	00H

n = canal MIDI : 01H-0FH (can 1-can 16)

* En mode normal, le traitement effectué est le même que lorsque All Sounds Off et All Notes Off sont reçus, et le canal correspondant passe en Mode 1. En mode module de sons, le traitement effectué est le même que lorsque All Sounds Off et All Notes Off sont reçus, et le canal correspondant passe en Mode 3.

■ Messages de système en temps réel

● Horloge de synchronisation

Statut
FSH

* Ce message est reçu quand Sync Mode est sur SLAVE en mode normal.

● Start (démarrage)

Statut
FAH

* Ce message est reçu quand Sync Mode est sur SLAVE ou REMOTE en mode normal.

● Continue (reprise)

Statut
FBH

* Ce message est reçu quand Sync Mode est sur SLAVE ou REMOTE en mode normal.

● Stop (arrêt)

Statut
FCH

* Ce message est reçu quand Sync Mode est sur SLAVE ou REMOTE en mode normal.

● Active Sensing

Statut
FEH

* Quand des messages d'Active Sensing sont reçus, l'unité commence à contrôler l'intervalle séparant les messages suivants. Si l'intervalle entre messages dépasse 420 ms, la procédure suivie est la même que lorsque des messages All Sounds Off, All Notes Off et initialisation des commandes sont reçus, et le contrôle d'intervalle entre messages cesse.

■ Messages exclusifs

Statut	Octets de données	Statut
F0H	iiH ddH ... ccH	F7H

F0H : Octet de statut de message exclusif
 ii = n° d'identification : un numéro d'identification (identification de fabricant) pour identifier le fabricant concerné par le message exclusif. Le numéro d'identification de Roland est le 41H.
 Les numéros 7EH et 7FH sont des extensions du standard MIDI : Messages universels autres qu'en temps réel (7EH) et Messages universels en temps réel (7FH).
 dd = octet de données : 00H-7FH (0-127)
 F7H : EOX (End Of eXclusive/fin de message exclusif)

Les messages exclusifs reçus par la MC-303 sont : messages exclusifs universels en temps réel, messages exclusifs universels autres qu'en temps réel, demandes de données ou Data Requests (RQ1) et envoi de données ou Data Set (DT1).

● Messages exclusifs universels autres qu'en temps réel

○ Message de demande d'information (Inquiry Request)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH dev 06H 01H	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut de message exclusif
7EH	Numéro d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
dev	Device ID/identification d'unité (dev: 10H (17))
06H	Sous-identifiant n°1 (Information générale)
01H	Sous-identifiant n°2 (Demande d'information)
F7H	EOX (End Of eXclusive/fin de message exclusif)

* "dev" est le numéro de l'unité ou 7FH (Broadcast).

* Quand un message Inquiry Request est reçu, un message Inquiry Reply est transmis (page 106).

● Messages exclusifs universels en temps réel

○ Volume général (Master volume)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH 7FH 04H 01H 11H mmH	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut de message exclusif
7FH	Numéro d'identification (message universel en temps réel)
7FH	Device ID/identification d'unité (Broadcast)
06H	Sous-identifiant n°1 (Messages de commande d'unité)
01H	Sous-identifiant n°2 (Master volume)
11H	Octet faible de volume général
mmH	Octet fort de volume général
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* L'octet faible (11H) de volume général sera traité comme 00H.

● Transmission des données

La MC-303 peut transmettre et recevoir différents paramètres au moyen de messages exclusifs.

Les messages exclusifs de la MC-303 portent 00H 03H comme identification de modèle et 10H (17) comme identification d'unité (Device ID).

○ Demande de données ou Request data 1 RQ1

Ce message demande à un autre appareil d'envoyer des données. L'adresse et la taille déterminent le type et la quantité de données à envoyer.

Quand un message Data Request est reçu, si l'appareil est prêt à transmettre des données et si l'adresse et la taille sont appropriées, les données demandées sont transmises sous forme d'un message d'envoi de données ou "Data Set 1 (DT1)". Sinon, rien n'est transmis.

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	41H, 10H, 00H, 03H, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut de message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
dev	Identification de l'unité ou Device ID (dev:10H (17))
00H 03H	Identification du modèle (MC-303)
11H	Identification de la commande (RQ1)
aaH	Adresse (MSB) : octet fort de l'adresse de départ des données demandées
bbH	Adresse : 2ème octet de l'adresse de départ des données demandées
ccH	Adresse : 3ème octet de l'adresse de départ des données demandées
ddH	Adresse (LSB) : octet faible de l'adresse de départ des données demandées
ssH	Taille (MSB)
ttH	Taille
uuH	Taille
vvH	Taille (LSB)
sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of eXclusive / fin de message exclusif)

- * La quantité de données transmises en une fois dépendra du type de données, ces données devant être demandées avec une adresse et une taille spécifique. Référez-vous aux adresses et taille données en Section 3 (page 106).
- * Pour ce qui concerne le checksum, référez-vous en Section 4 (page 113).

○ Envoi de données ou Data set 1 DT1

C'est le message qui accomplit réellement la transmission de données, et vous sert quand vous désirez envoyer des données.

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	41H, 10H, 00H, 03H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ffH, sum	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut de message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
dev	Identification de l'unité ou Device ID (dev:10H (17))
00H 03H	Identification du modèle (MC-303)
12H	Identification de la commande (DT1)
aaH	Adresse (MSB) : octet fort de l'adresse de départ des données demandées
bbH	Adresse : 2ème octet de l'adresse de départ des données demandées
ccH	Adresse : 3ème octet de l'adresse de départ des données demandées
ddH	Adresse (LSB) : octet faible de l'adresse de départ des données demandées
eeH	Données : les données à transmettre. Plusieurs octets de données sont transmis à partir de l'adresse spécifiée ci-dessus.
ffH	Données
sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of eXclusive / fin de message exclusif)

- * La quantité de données transmises en une fois dépendra du type de données, ces données devant être demandées avec une adresse et une taille spécifique. Référez-vous aux adresses et taille données en Section 3 (page 106).
- * Les données dépassant 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins. Si des messages "Data Set 1" sont ainsi transmis à la suite, il doit y avoir un intervalle d'au moins 40 ms entre eux.
- * Pour ce qui concerne le checksum, référez-vous en Section 4 (page 113).

Section 2. Données transmises

■ Messages de voix par canal

● Note off (relâchement)

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	00H

n = numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)

kk = numéro de note : 00H-7FH (0-127)

- * Ces messages sont transmis quand l'assignation de sortie est Ext en mode normal.

● Note on (enfoncement)

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n = numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)

kk = numéro de note : 00H-7FH (0-127)

vv = dynamique d'enfonc : 01H-7FH (1-127)

- * Ces messages sont transmis quand l'assignation de sortie est Ext en mode normal.

■ Messages de système en temps réel

● Horloge de synchronisation

Statut
F8H

- * Ce message est transmis quand le mode de synchronisation est SLAVE et que la sortie de synchronisation Sync Out est sur ON en mode normal.

● Start (démarrage)

Statut
FAH

- * Ce message est transmis quand le mode de synchronisation est SLAVE et que la sortie de synchronisation Sync Out est sur ON en mode normal.

● Continue (reprise)

Statut
FBH

- * Ce message est transmis quand le mode de synchronisation est SLAVE et que la sortie de synchronisation Sync Out est sur ON en mode normal.

● Stop (arrêt)

Statut
FBH

- * Ce message est transmis quand le mode de synchronisation est SLAVE et que la sortie de synchronisation Sync Out est sur ON en mode normal.

● Active sensing

Statut
FEH

- * Ce message est transmis constamment à intervalles d'environ 250 ms.

■ Messages exclusifs

'Inquiry Reply' et 'Data Set 1 (DT1)' sont les seuls messages exclusifs transmis par la MC-303

Quand un message 'Inquiry Request' ou 'Data Request 1 (RQ1)' est reçu, les données internes demandées sont transmises

● Messages exclusifs universels autres qu'en temps réel

○ Inquiry Reply (réponse à une demande d'informations)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH, 10H, 06H, 02H, 41H, 03H, 01H, 00H, 00H, 00H, 03H, 00H, 00H	F7H

Octet	Explication
F0H	Octet de statut de message exclusif
7EH	N° d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
10H	Identification d'unité
06H	Sous-identifiant n°1 (Information générale)
02H	Sous-identifiant n°2 (Inquiry Reply)
41H	Identification du fabricant (Roland)
03H 01H	Code de famille de l'unité
00H 00H	Code du numéro de famille de l'unité
00H 03H 00H 00H	Version du logiciel
F7H	EOX (End of eXclusive/fin de message exclusif)

* Répond à ce message par le numéro d'unité "device ID" (dev) quand l'unité a reçu le message 'Inquiry Request' avec l'identification Broadcast (page 104)

○ Envoi de données ou Data set 1 (DT1)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	41H, 10H, 00H, 03H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ffH, sum	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut de message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
dev	Identification de l'unité ou Device ID (dev:10H (17))
00H 03H	Identification du modèle (MC-303)
12H	Identification de la commande (DT1)
aaH	Adresse (MSB) : octet fort de l'adresse de départ des données demandées
bbH	Adresse : 2ème octet de l'adresse de départ des données demandées
ccH	Adresse : 3ème octet de l'adresse de départ des données demandées
ddH	Adresse (LSB) : octet faible de l'adresse de départ des données demandées
eeH	Données: les données à transmettre. Plusieurs octets de données sont transmis à partir de l'adresse spécifiée ci-dessus.
:	:
ffH	Données
sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of eXclusive/fin de message exclusif)

* La quantité de données transmises en une fois dépendra du type de données, ces données devant être demandées avec une adresse et une taille spécifique. Référez-vous aux adresses et taille données en Section 3 (colonne suivante)

* Les données dépassant 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins. Si des messages "Data Set 1" sont ainsi transmis à la suite, il doit y avoir un intervalle d'au moins 40 ms entre eux

* Pour ce qui concerne le checksum, référez-vous en Section 4 (page 113)

Section 3. Tableau d'adressage des paramètres (Identification de modèle = 00H 03H)

Ce tableau donne adresse, taille, données (plage de réglage), intitulé, description et valeur par défaut des paramètres communicables par 'Request data 1 (RQ1)' et 'Data set 1 (DT1)' (page 105)

Tous les chiffres concernant adresse, taille, donnée, et valeur par défaut sont indiqués en hexadécimal sur 7 bits

■ Tableau des blocs d'adresse

Voici les grandes divisions de l'adressage pour les communications exclusives :

Section module de sons

adresse (H)	Bloc	
00 40 00 00	Paramètres de système	Individuel
00 40 01 3F	Paramètres de Partie	Individuel
00 40 1x 00	(x = 0-F)	
00 40 1x 5A	Paramètres de config rythmique	Individuel
00 41 01 00	(m = 0-1)	
00 41 03 7F	Paramètres de système	Bulk
00 48 00 00	Paramètres de Partie	Bulk
00 48 01 10	Paramètres de config rythmique	Bulk
00 48 1D 0F	(m = 0-1)	
00 49 01 00	Paramètres de système	Bulk
00 49 0E 17	Paramètres de Partie	Bulk

Section séquenceur

10 xx xx 00	Données de variation (xx xx = 00 00-02 2B)	Bulk
11 xx 00 00	Données de RPS Set (xx = 00-1D)	Bulk
12 xx 00 00	Données de Pattern Set (xx = 00-1D)	Bulk
13 xx 00 00	Données de config de morceau (xx = 00-09)	Bulk
14 xx 00 00	Données de config de Pattern (xx = 00-31)	Bulk
15 xx 00 00	Données de morceau (xx = 00-09)	Bulk
xx 00 00 00	Données de Pattern (xx = 40-71)	Bulk

Les données de la MC-303 sont transmises selon deux façons : Transmission individuelle de paramètre par laquelle les paramètres peuvent être transmis un à un, et transmission Bulk Dump par laquelle une grande quantité de données est transmise d'un coup

■ Paramètres individuels

La transmission individuelle de paramètre transmet (ou demande) la donnée correspondant à un paramètre sous forme d'un message exclusif (un paquet F0 - F7)

En transmission individuelle de paramètre, vous devez employer l'adresse et la taille données dans le tableau d'adresse suivant. Les adresses marquées d'un '#' ne peuvent pas servir d'adresse de départ.

● Paramètres de système

Les paramètres relatifs au système de l'unité sont appelés paramètres de système.

Adresse (H)	Taille (H)	Données (H)	Paramètre	Description	Valeur par défaut (H)	Description
00 40 00 00	00 00 04	0018-07E8	ACCORD GENERAL	-100 0 - +100 0 [centièmes]	00 04 00 00	0 [centièmes]
00 40 00 01#			Utilise des demi-octets (nibbles)			
00 40 00 02#						
00 40 00 03#						

* Référez-vous à la section 4. Eléments supplémentaires, "A propos de l'accord" (page 113)

00 40 00 04	00 00 00 01	00-7F	VOLUME GENERAL	0-127	7F	127
			(= F0 7F 7F 04 01 00 vv F7)			
00 40 00 05	00 00 00 01	28-58	TRANSPOSITION GENERALE	-24 ~ +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
00 40 00 06	00 00 00 01	01-7F	PANORAMIQUE GENERAL	-63 (GALCHE) - +63 (DROITE)	40	0 (CENTRE)
00 40 00 7F	00 00 00 01	00,7F	REGLAGE DE MODE	00=Mode module de sons (Réception seulement)		

Adresse (H)	Taille (H)	Données (H)	Paramètre	Description	Valeur par défaut (H)	Description
00 40 01 10	00 00 00 10	00-1C	RESERVE DE VOIX	Mode module de sons (Mode normal)		
00 40 01 11#			Partie 10	{Partie RPS} 02 (00)	02 (00)	2 (0)
00 40 01 12#			Partie 1	{Partie RPS} 06 (00)	06 (00)	6 (0)
00 40 01 13#			Partie 2	{Partie RPS} 02 (00)	02 (00)	2 (0)
00 40 01 14#			Partie 3	{Partie RPS} 02 (00)	02 (00)	2 (0)
00 40 01 15#			Partie 4	{Partie RPS} 02 (00)	02 (00)	2 (0)
00 40 01 16#			Partie 5	{Partie RPS} 02 (00)	02 (00)	2 (0)
00 40 01 17#			Partie 6	{Partie RPS} 02 (00)	02 (00)	2 (0)
00 40 01 18#			Partie 7	{Partie RPS} 02 (00)	02 (00)	2 (0)
00 40 01 19#			Partie 8	{Partie R/Pattern}02 (03)	02 (03)	2 (3)
00 40 01 1A#			Partie 9	{Partie I/Pattern}02 (03)	02 (03)	2 (3)
00 40 01 1A#			Partie 11	{Partie 2/Pattern}00 (03)	00 (03)	0 (3)
00 40 01 :#			:	:	:	:
00 40 01 1F#			Partie 16	{Partie 7/Pattern}00 (03)	00 (03)	0 (3)

* Le nombre total de voix allouées à la réserve de voix doit être égal ou inférieur à la valeur maximale de la polyphonie. La polyphonie maximale de la MC-303 est de 28.

00 40 01 30	00 00 00 01	00-07	TYPE DE REVERB	00: Room 1 01: Room 2 02: Room 3 03: Hall 1 04: Hall 2 05: Plate 06: Delay 07: Panning Delay	04	Hall 2
-------------	-------------	-------	----------------	---	----	--------

00 40 01 31	00 00 00 01	00-07	CARACTERE DE REVERB	0-7	04	4
00 40 01 32	00 00 00 01	00-07	PRE-FILTR PASSE-BAS DE REVERB	0-7	00	0
00 40 01 33	00 00 00 01	00-7F	NIVEAU DE REVERB	0-127	40	64
00 40 01 34	00 00 00 01	00-7F	DUREE DE REVERB	0-127	40	64
00 40 01 35	00 00 00 01	00-7F	REINJECTION EN REVERB DELAY	0-127	00	0
00 40 01 36	00 00 00 01	00-7F	NIV D ENVOI REVERB -> CHORUS	0-127	00	0

* TYPE DE REVERB est un macro-paramètre qui permet un réglage global des paramètres de reverb. Quand vous sélectionnez le TYPE DE REVERB, chaque paramètre de reverb est réglé sur la valeur la plus adaptée.

* CARACTERE DE REVERB est un paramètre qui change l'algorithme de reverb. Sa valeur correspond au TYPE DE REVERB de même numéro.

00 40 01 38	00 00 00 01	00-07	TYPE DE CHORUS	00: Chorus 1 01: Chorus 2 02: Chorus 3 03: Chorus 4 04: Feedback Chorus 05: Flanger 06: Short Delay 07: Short Delay (FB)	02	Chorus 3
-------------	-------------	-------	----------------	---	----	----------

00 40 01 39	00 00 00 01	00-07	PRE-FILTR PASSE-BAS DE CHORUS	0-7	00	0
00 40 01 3A	00 00 00 01	00-7F	NIVEAU DE CHORUS	0-127	40	64
00 40 01 3B	00 00 00 01	00-7F	RE-INJECTION DANS LE CHORUS	0-127	08	8
00 40 01 3C	00 00 00 01	00-7F	RETARD DE CHORUS	0-127	50	80
00 40 01 3D	00 00 00 01	00-7F	VITESSE DE CHORUS	0-127	03	3
00 40 01 3E	00 00 00 01	00-7F	AMPLITUDE DE CHORUS	0-127	13	19
00 40 01 3F	00 00 00 01	00-7F	NIV D ENVOI CHORUS->REVERB	0-127	00	0

* TYPE DE CHORUS est un macro-paramètre qui permet un réglage global des paramètres de chorus. Quand vous sélectionnez le TYPE DE CHORUS, chaque paramètre de chorus est réglé sur la valeur la plus adaptée.

● Paramètres de partie

La MC-303 a 16 parties. Les paramètres qui peuvent être réglés indépendamment pour chaque partie sont appelés paramètres de partie.

Si vous utilisez des messages exclusifs pour régler les paramètres de partie, spécifiez l'adresse par numéro de bloc plutôt que par numéro de partie (normalement bloc et canal MIDI ont la même valeur). Le numéro de bloc peut être spécifié de 0 (H) à F (H).

La relation entre numéro de partie et numéro de bloc est la suivante :

	Mode module de sons	Mode normal
x N° DE BLOC (0-F)	Partie 1 (can. MIDI = 1) x = 8 (H) x=0 (H)	Partie RPS
	Partie 2 (can. MIDI = 2) x = A (H) x=1 (H)	Partie RPS
	Partie 7 (can. MIDI = 7) x = F (H)	
	Partie 8 (can. MIDI = 8) x = 0 (H) x=7 (H)	Partie RPS
	Partie 9 (can. MIDI = 9) x = 1 (H) x=8 (H)	Pattern Partie 1
	Partie 10 (c. MIDI = 10) x = 9 (H) x=9 (H)	Pattern Partie R
	Partie 11 (c. MIDI = 11) x = 2 (H) x=A (H)	Pattern Partie 2
	Partie 12 (c. MIDI = 12) x = 3 (H) x=B (H)	Pattern Partie 3
	Partie 16 (can. MIDI = 16) x = 7 x=F (H)	Pattern Partie 7

Adresse (H)	Taille (H)	Données (H)	Paramètre	Description	Valeur par défaut (H)	Description
00 40 1x 00	00 00 00 02	00-7F	NUMERO DE TONE	CCn°00 VALEUR 0-127	40	64
00 40 1x 01#		00-7F		CHGT DE PROG VALEUR 1-128	00	1
00 40 1x 03	00 00 00 01	00-01	Rx PITCH BEND	OFF/ON	01	ON
00 40 1x 04	00 00 00 01	00-01	Rx CH PRESSURE (aftertouch/canal)	OFF/ON	01	ON
00 40 1x 05	00 00 00 01	00-01	Rx PROGRAM CHANGE (chgt prog)	OFF/ON	01	ON
00 40 1x 06	00 00 00 01	00-01	Rx CONTROL CHANGE (chgt com)	OFF/ON	01	ON
00 40 1x 07	00 00 00 01	00-01	Rx POLY PRESSURE (aftch polyph)	OFF/ON	01	ON
00 40 1x 08	00 00 00 01	00-01	Rx NOTE	OFF/ON	01	ON
00 40 1x 09	00 00 00 01	00-01	Rx RPN	OFF/ON	01	ON
00 40 1x 0A	00 00 00 01	00-01	Rx NRPN	OFF/ON	01	ON
* Rx NRPN est réglé sur OFF par la mise sous tension en mode normal.						
00 40 1x 0B	00 00 00 01	00-01	Rx MODULATION	OFF/ON	01	ON
00 40 1x 0C	00 00 00 01	00-01	Rx VOLUME	OFF/ON	01	ON
00 40 1x 0D	00 00 00 01	00-01	Rx PANPOT (panoramique)	OFF/ON	01	ON
00 40 1x 0E	00 00 00 01	00-01	Rx EXPRESSION	OFF/ON	01	ON
00 40 1x 0F	00 00 00 01	00-01	Rx HOLD1 (sustain)	OFF/ON	01	ON
00 40 1x 10	00 00 00 01	00-01	Rx PORTAMENTO	OFF/ON	01	ON
00 40 1x 11	00 00 00 01	00-01	Rx SOSTENUTO	OFF/ON	01	ON
00 40 1x 12	00 00 00 01	00-01	Rx SOFT (sourdine)	OFF/ON	01	ON
00 40 1x 13	00 00 00 01	00-01	MODE MONO/POLY (= CCn° 126 01 / CCn° 127 00)	Mono/Poly	01	Poly
00 40 1x 14	00 00 00 01	00-02	MODE D'ASSIGNATION	0 = SINGLE 1 = LIMITED-MULTI 2 = FULL-MULTI	00 avec x = r 01 avec x ≠ r	SINGLE (partie rythmique) LIMITED-MULTI (partie normale)
* MODE D'ASSIGNATION est le paramètre qui détermine comment est traitée l'assignation des voix quand des messages demandant le même numéro de note sur le même canal se superposent. Sa valeur est initialisée de façon appropriée à la partie, aussi n'est-il généralement pas nécessaire de la changer (r=0 Mode module de sons, r=8 Mode normal).						
40 1x 15	00 00 01	00-02	SERT A LA PARTIE RYTHMIQUE	0 = OFF 1 = MAP1 2 = MAP2	00 avec x = r 01 avec x ≠ r	OFF (partie normale) MAP1 (partie rythmique)
* Ce paramètre fixe la configuration rythmique de la partie rythmique. La MC-303 peut simultanément (dans différentes parties) utiliser deux configurations rythmiques (MAP1, MAP2) (r=0 Mode module de sons, r=8 Mode normal).						
00 40 1x 16	00 00 00 01	28-58	TRANSPOSITION GROSSIERE	-24 - +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
00 40 1x 17	00 00 00 02	08-F8	TRANSPOSITION FINE	-12 0 - +12 0 [Hz]	08 00	0 [Hz]
00 40 1x 18#			Utilise des demi-octets (nibbles)			
* TRANSPOSITION FINE vous permet de changer la hauteur de production des notes, d'une valeur de fréquence spécifiée. Ce paramètre diffère du paramètre d'accord fin conventionnel (RPN n°1) en cela que le décalage de fréquence (en Hertz) sera identique quelle que soit la note jouée. Quand plusieurs parties ayant chacune un réglage différent de TRANSPOSITION FINE jouent un même numéro de note, vous pouvez obtenir un effet Celeste.						
00 40 1x 19	00 00 00 01	00-7F	NIVEAU DE PARTIE (= CC n° 7)	0-127	64	100
00 40 1x 1A	00 00 00 01	00-7F	AMPL DE SENS A LA DYNAM	0-127	40	64
00 40 1x 1B	00 00 00 01	00-7F	DECALAGE DE SENS A LA DYNA	0-127	40	64
00 40 1x 1C	00 00 00 01	00-7F	PANORAMIQUE DE PARTIE (= CC N°10, excepté ALEATOIRE)	-64 (ALEAT) - 63 (GCHE) - 63 (DTE)	40	0 (CENTRE)
00 40 1x 1D	00 00 00 01	00-7F	LIMITE BASSE DE TESSITURE	(C-1)-(G#)	00	C-1
00 40 1x 1E	00 00 00 01	00-7F	LIMITE HAUTE DE TESSITURE	(C-1)-(G#)	7F	C#9
00 40 1x 1F	00 00 00 01	00-5F	NUMERO DE COMMANDE CC1	0-95	10	16
00 40 1x 20	00 00 00 01	00-5F	NUMERO DE COMMANDE CC2	0-95	11	17
00 40 1x 21	00 00 00 01	00-7F	NIVEAU D'ENVOI AU CHORUS (= CCn°93)	0-127	00	0
00 40 1x 22	00 00 00 01	00-7F	NIVEAU D'ENVOI A LA REVERB (= CCn°91)	0-127	28	40

00 40 1x 23	00 00 00 01	00-01	Rx BANK SELECT (=élec de banque) OFF/ON		01	ON
00 40 1x 30	00 00 00 01	0E-72	MODIFICATION DE TONE 1 Vitesse du vibrato (= NRPN n°8)	-50 - +50	40	0
00 40 1x 31	00 00 00 01	0E-72	MODIFICATION DE TONE 2 Amplitude du vibrato (= NRPN n°9)	-50 - +50	40	0
00 40 1x 32	00 00 00 01	0E-72	MODIFICATION DE TONE 3 Fréq de coupure du TVF (= NRPN n°32)	-50 - +50	40	0
00 40 1x 33	00 00 00 01	0E-72	MODIFICATION DE TONE 4 Résonance du TVF (= NRPN n°33)	-50 - +50	40	0
00 40 1x 34	00 00 00 01	0E-72	MODIFICATION DE TONE 5 Attaque d'env de TVF&TVA (= NRPN n°99)	-50 - +50	40	0
00 40 1x 35	00 00 00 01	0E-72	MODIFICATION DE TONE 6 Chute d'env de TVF&TVA (= NRPN n°100)	-50 - +50	40	0
00 40 1x 36	00 00 00 01	0E-72	MODIFICATION DE TONE 7 Relâchement d'env de TVF&TVA (= NRPN n°102)	-50 - +50	40	0
00 40 1x 37	00 00 00 01	0E-72	MODIFICATION DE TONE 8 Retard du vibrato (= NRPN n°10)	-50 - +50	40	0
00 40 1x 39	00 00 00 01	00 - 05	FORME D'ONDE DU LFO	00 - SINE 01 - RANDOM1 02 - RANDOM2 03 - SQUARE 04 - SAW 05 - TRIANGLE	00	SINE
00 40 1x 40	00 00 00 0C	00-7F	TEMPERAMENT - DO	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [cent]
00 40 1x 41#		00-7F	TEMPERAMENT - DO#	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [cent]
00 40 1x 42#		00-7F	TEMPERAMENT - RE	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [cent]
00 40 1x 43#		00-7F	TEMPERAMENT - RE#	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [cent]
00 40 1x 44#		00-7F	TEMPERAMENT - MI	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [cent]
00 40 1x 45#		00-7F	TEMPERAMENT - FA	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [cent]
00 40 1x 46#		00-7F	TEMPERAMENT - FA#	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [cent]
00 40 1x 47#		00-7F	TEMPERAMENT - SOL	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [cent]
00 40 1x 48#		00-7F	TEMPERAMENT - SOL#	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [cent]
00 40 1x 49#		00-7F	TEMPERAMENT - LA	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [cent]
00 40 1x 4A#		00-7F	TEMPERAMENT - LA#	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [cent]
00 40 1x 4B#		00-7F	TEMPERAMENT - SI	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [cent]
* TEMPERAMENT est une fonction qui permet l'ajustement fin de la hauteur de chaque note de l'octave. La hauteur change parallèlement pour les notes de même nom sur toutes les autres octaves. Un réglage ±0 centièmes (40H) correspond au tempérament égal. Voir section 4. Eléments supplémentaires, "La fonction Tempérament (Scale Tune)"(p-113).						
00 40 2x 00	00 00 00 01	28-58	MOD-COMM DE HAUTEUR	-24 - +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
00 40 2x 01	00 00 00 01	00-7F	MOD-COMM FREQ. COUPURE	-9600 - +9600 [centièmes]	40	0 [centièmes]
00 40 2x 02	00 00 00 01	00-7F	MOD-COMM AMPLITUDE	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
00 40 2x 03	00 00 00 01	00-7F	MOD-COMM VITESSE LFO1	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
00 40 2x 04	00 00 00 01	00-7F	MOD-COM ACTION LFO1/HAUT	0-600 [centièmes]	0A	47 [centièmes]
00 40 2x 05	00 00 00 01	00-7F	MOD-COM ACTION LFO1/TVF	0-2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 06	00 00 00 01	00-7F	MOD-COM ACTION LFO1/TVA	0-100.0 [%]	00	0 [%]
00 40 2x 07	00 00 00 01	00-7F	MOD-COMM VITESSE LFO2	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
00 40 2x 08	00 00 00 01	00-7F	MOD-COM ACTION LFO2/HAUT	0-600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 09	00 00 00 01	00-7F	MOD-COM ACTION LFO2/TVF	0-2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 0A	00 00 00 01	00-7F	MOD-COM ACTION LFO2/TVA	0-100.0 [%]	00	0 [%]
00 40 2x 10	00 00 00 01	40-58	BEND-COMM DE HAUTEUR	0-24 [demi-tons]	42	2 [demi-tons]
00 40 2x 11	00 00 00 01	00-7F	BEND-COMM FREQ. COUPURE	-9600 - +9600 [centièmes]	40	0 [centièmes]
00 40 2x 12	00 00 00 01	00-7F	BEND-COMM AMPLITUDE	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
00 40 2x 13	00 00 00 01	00-7F	BEND-COMM VITESSE LFO1	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
00 40 2x 14	00 00 00 01	00-7F	BEND-COM ACTION LFO1/HAUT	0-600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 15	00 00 00 01	00-7F	BEND-COM ACTION LFO1/TVF	0-2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 16	00 00 00 01	00-7F	BEND-COM ACTION LFO1/TVA	0-100.0 [%]	00	0 [%]
00 40 2x 17	00 00 00 01	00-7F	BEND-COMM VITESSE LFO2	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
00 40 2x 18	00 00 00 01	00-7F	BEND-COM ACTION LFO2/HAUT	0-600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 19	00 00 00 01	00-7F	BEND-COM ACTION LFO2/TVF	0-2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 1A	00 00 00 01	00-7F	BEND-COM ACTION LFO2/TVA	0-100.0 [%]	00	0 [%]
00 40 2x 20	00 00 00 01	28-58	AH/C-COMM DE HAUTEUR	-24 - +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
00 40 2x 21	00 00 00 01	00-7F	AH/C-COMM FREQ. COUPURE	-9600 - +9600 [centièmes]	40	0 [centièmes]
00 40 2x 22	00 00 00 01	00-7F	AH/C-COMM AMPLITUDE	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
00 40 2x 23	00 00 00 01	00-7F	AH/C-COMM VITESSE LFO1	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
00 40 2x 24	00 00 00 01	00-7F	AH/C-COM ACTION LFO1/HAUT	0-600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 25	00 00 00 01	00-7F	AH/C-COM ACTION LFO1/TVF	0-2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 26	00 00 00 01	00-7F	AH/C-COM ACTION LFO1/TVA	0-100.0 [%]	00	0 [%]
00 40 2x 27	00 00 00 01	00-7F	AH/C-COMM VITESSE LFO2	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
00 40 2x 28	00 00 00 01	00-7F	AH/C-COM ACTION LFO2/HAUT	0-600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 29	00 00 00 01	00-7F	AH/C-COM ACTION LFO2/TVF	0-2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 2A	00 00 00 01	00-7F	AH/C-COM ACTION LFO2/TVA	0-100.0 [%]	00	0 [%]

00 40 2x 30	00 00 00 01	28-58	ARP-COMM DE HAUTEUR	-24 - +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
00 40 2x 31	00 00 00 01	00-7F	ARP-COMM FREQ COUPURE	-9600 - +9600 [centièmes]	40	0 [centièmes]
00 40 2x 32	00 00 00 01	00-7F	ARP-COMM AMPLITUDE	-100 0 - +100 0 [%]	40	0 [%]
00 40 2x 33	00 00 00 01	00-7F	ARP-COMM VITESSE LFO1	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
00 40 2x 34	00 00 00 01	00-7F	ARP-COM ACTION LFO1/HAUT	0-600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 35	00 00 00 01	00-7F	ARP-COM ACTION LFO1/TVF	0-2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 36	00 00 00 01	00-7F	ARP-COM ACTION LFO1/TVA	0-100 0 [%]	00	0 [%]
00 40 2x 37	00 00 00 01	00-7F	ARP-COMM VITESSE LFO2	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
00 40 2x 38	00 00 00 01	00-7F	ARP-COM ACTION LFO2/HAUT	0-600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 39	00 00 00 01	00-7F	ARP-COM ACTION LFO2/TVF	0-2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 3A	00 00 00 01	00-7F	ARP-COM ACTION LFO2/TVA	0-100 0 [%]	00	0 [%]
00 40 2x 40	00 00 00 01	28-58	CC1-COMM DE HAUTEUR	-24 - +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
00 40 2x 41	00 00 00 01	00-7F	CC1-COMM FREQ COUPURE	-9600 - +9600 [centièmes]	40	0 [centièmes]
00 40 2x 42	00 00 00 01	00-7F	CC1-COMM AMPLITUDE	-100 0 - +100 0 [%]	40	0 [%]
00 40 2x 43	00 00 00 01	00-7F	CC1-COMM VITESSE LFO1	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
00 40 2x 44	00 00 00 01	00-7F	CC1-COM ACTION LFO1/HAUT	0-600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 45	00 00 00 01	00-7F	CC1-COM ACTION LFO1/TVF	0-2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 46	00 00 00 01	00-7F	CC1-COM ACTION LFO1/TVA	0-100 0 [%]	00	0 [%]
00 40 2x 47	00 00 00 01	00-7F	CC1-COMM VITESSE LFO2	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
00 40 2x 48	00 00 00 01	00-7F	CC1-COM ACTION LFO2/HAUT	0-600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 49	00 00 00 01	00-7F	CC1-COM ACTION LFO2/TVF	0-2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 4A	00 00 00 01	00-7F	CC1-COM ACTION LFO2/TVA	0-100 0 [%]	00	0 [%]
00 40 2x 50	00 00 00 01	28-58	CC2-COMM DE HAUTEUR	-24 - +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
00 40 2x 51	00 00 00 01	00-7F	CC2-COMM FREQ COUPURE	-9600 - +9600 [centièmes]	40	0 [centièmes]
00 40 2x 52	00 00 00 01	00-7F	CC2-COMM AMPLITUDE	-100 0 - +100 0 [%]	40	0 [%]
00 40 2x 53	00 00 00 01	00-7F	CC2-COMM VITESSE LFO1	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
00 40 2x 54	00 00 00 01	00-7F	CC2-COM ACTION LFO1/HAUT	0-600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 55	00 00 00 01	00-7F	CC2-COM ACTION LFO1/TVF	0-2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 56	00 00 00 01	00-7F	CC2-COM ACTION LFO1/TVA	0-100 0 [%]	00	0 [%]
00 40 2x 57	00 00 00 01	00-7F	CC2-COMM VITESSE LFO2	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
00 40 2x 58	00 00 00 01	00-7F	CC2-COM ACTION LFO2/HAUT	0-600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 59	00 00 00 01	00-7F	CC2-COM ACTION LFO2/TVF	0-2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
00 40 2x 5A	00 00 00 01	00-7F	CC2-COM ACTION LFO2/TVA	0-100 0 [%]	00	0 [%]

● Paramètres de configuration rythmique

* m: Numéro de configuration ou MAP (0 = MAP1, 1 = MAP2)

* rr: Numéro de note de la partie rythmique (00H-7FH)

Adresse (H)	Taille (H)	Données (H)	Paramètres	Description
00 41 m1 rr	00 00 00 01	00-7F	NUMERO DE NOTE JOUEE	Accord grossier
00 41 m2 rr	00 00 00 01	00-7F	NIVEAU	Niveau de TVA (= NRPN n°26)
00 41 m3 rr	00 00 00 01	00-7F	N° DE GROUPE D ASSIGNATION	Non 1-127
00 41 m4 rr	00 00 00 01	00-7F	PANORAMIQUE	-64 (ALEATOIRE) -63 (GAUCHE) - +63 (DROITE) (= NRPN n°28, excepté ALEATOIRE)
00 41 m5 rr	00 00 00 01	00-7F	NIVEAU D ENVOI A LA REVERB	0 0-1 0 (= NRPN# 29) Multiplicande de l'amplitude de reverb de partie
00 41 m6 rr	00 00 00 01	00-7F	NIVEAU D ENVOI AU CHORUS	0 0-1 0 (= NRPN# 30) Multiplicande de l'amplitude de chorus de partie
00 41 m7 rr	00 00 00 01	00-01	Rx NOTE OFF	OFF/ON
00 41 m8 rr	00 00 00 01	00-01	Rx NOTE ON	OFF/ON

* Quand l'ensemble rythmique change, les valeurs des paramètres de configuration rythmique sont toutes initialisées

■ Bulk Dump

La procédure Bulk Dump vous permet de transmettre d'un coup une grande quantité de données, et sert au stockage des réglages de toute l'unité dans un ordinateur ou un séquenceur. Pour que la MC-303 fasse une transmission Bulk Dump, envoyez-lui un message de demande "Bulk Dump Request". Pour cela vous devez utiliser l'adresse et la taille données dans le Tableau des paramètres suivant. Les adresses marquées d'un '#' ne peuvent pas servir d'adresse de départ.

Les données de Bulk Dump avec plus de 128 octets sont émises en paquets successifs à intervalles d'environ 40 ms. Dans ce cas, les paquets peuvent porter une adresse marquée '#'. Pour envoyer de grands messages DTI sous forme de plusieurs paquets, insérez des intervalles d'au moins 40 ms entre les paquets.

● Paramètres de système et de partie

Adresse (H)	Taille (H)	Description	Nombre de paquets
00 48 00 00 #	00 00 10 10	TOUT	34 paquets
00 48 10 0F# 00 48 00 00 #	00 00 00 10	PARAMETRES DE SYSTEME 1	1 paquet
00 48 00 0F# 00 48 00 10 #	00 00 01 00	PARAMETRES DE SYSTEME 2	1 paquet
00 48 01 0F# 00 48 01 10 #	00 00 01 60	PARAMETRES DE PARTIE - BLOC 0	2 paquets
00 48 02 6F# 00 48 02 70 #	00 00 01 60	PARAMETRES DE PARTIE - BLOC 1	2 paquets
00 48 04 4F# 00 48 04 50 #	00 00 01 60	PARAMETRES DE PARTIE - BLOC 2	2 paquets
00 48 06 2F# 00 48 06 30 #	00 00 01 60	PARAMETRES DE PARTIE - BLOC 3	2 paquets
00 48 08 0F# 00 48 08 10 #	00 00 01 60	PARAMETRES DE PARTIE - BLOC 4	2 paquets
00 48 09 6F# 00 48 09 70 #	00 00 01 60	PARAMETRES DE PARTIE - BLOC 5	2 paquets
00 48 0B 4F# 00 48 0B 50 #	00 00 01 60	PARAMETRES DE PARTIE - BLOC 6	2 paquets
00 48 0D 2F# 00 48 0D 30 #	00 00 01 60	PARAMETRES DE PARTIE - BLOC 7	2 paquets
00 48 0F 0F# 00 48 0F 10 #	00 00 01 60	PARAMETRES DE PARTIE - BLOC 8	2 paquets
00 48 10 6F# 00 48 10 70 #	00 00 01 60	PARAMETRES DE PARTIE - BLOC 9	2 paquets
00 48 12 4F# 00 48 12 50 #	00 00 01 60	PARAMETRES DE PARTIE - BLOC A	2 paquets
00 48 14 2F# 00 48 14 30 #	00 00 01 60	PARAMETRES DE PARTIE - BLOC B	2 paquets
00 48 16 0F# 00 48 16 10 #	00 00 01 60	PARAMETRES DE PARTIE - BLOC C	2 paquets
00 48 17 6F# 00 48 17 70 #	00 00 01 60	PARAMETRES DE PARTIE - BLOC D	2 paquets
00 48 19 4F# 00 48 19 50 #	00 00 01 60	PARAMETRES DE PARTIE - BLOC E	2 paquets
00 48 1B 2F# 00 48 1B 30 #	00 00 01 60	PARAMETRES DE PARTIE - BLOC F	2 paquets
00 48 1D 0F#			

● PARAMETRES DE CONFIGURATION RYTHMIQUE

m: numéro de configuration ou map (0 = MAP1, 1 = MAP2)

Adresse (H)	Taille (H)	Description	Nombre de paquets
00 49 m0 00 #	00 00 02 00	NUMERO DE NOTE JOUEE	2 paquets
00 49 m1 7F 00 49 m2 00 #	00 00 02 00	NIVEAU	2 paquets
00 49 m3 7F 00 49 m4 00 #	00 00 02 00	NUMERO DE GROUPE D'ASSIGNATION	2 paquets
00 49 m5 7F 00 49 m6 00 #	00 00 02 00	PANORAMIQUE	2 paquets
00 49 m7 7F 00 49 m8 00 #	00 00 02 00	NIVEAU D'ENVOI A LA REVERB	2 paquets
00 49 m9 7F 00 49 mA 00 #	00 00 02 00	NIVEAU D'ENVOI AU CHORUS	2 paquets
00 49 mB 7F 00 49 mC 00 #	00 00 02 00	Rx NOTE ON/OFF	2 paquets
00 49 mD 7F 00 49 mE 00 #	00 00 00 18	NOM DE CONFIGURATION RYTHMIQUE	1 paquet
00 49 mE 17			

● Données de Pattern/Song

La MC-303 transmet ses données de Pattern User, Variation, Song, Pattern Set et RPS Set. Les données de Patterns Presets ne sont pas transmises.

Adresse (H)	Taille (H)	Description
10 00 00 00	00 02 2B 1C	Demande de transfert de toutes les configurations de Variation
11 00 00 00	00 10 0F 05	Demande de transfert de tous les RPS Sets
12 00 00 00	00 13 0F 06	Demande de transfert de tous les Pattern Sets
13 00 00 00	00 09 00 08	Demande de transfert de toutes les configurations de niveau (Song)
14 00 00 00	00 31 47 14	Demande de transfert de toutes les configurations de Pattern
15 00 00 00	00 04 3E 07	Demande de transfert de tous les morceaux
16 00 00 00	31 7F 7F 7F	Demande de transfert de tous les Patterns User

Section 4. Éléments supplémentaires

● Table de conversion décimal/hexadécimal

Le MIDI utilise des valeurs hexadécimales sur 7 bits pour coder valeurs, adresses et tailles dans les messages exclusifs. Le tableau suivant donne la correspondance entre nombres décimaux et nombres hexadécimaux.

D	H	D	H	D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H	128	80H	160	A0H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H	129	81H	161	A1H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H	130	82H	162	A2H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H	131	83H	163	A3H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H	132	84H	164	A4H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H	133	85H	165	A5H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H	134	86H	166	A6H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H	135	87H	167	A7H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H	136	88H	168	A8H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H	137	89H	169	A9H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH	138	8AH	170	AAH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH	139	8BH	171	ABH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH	140	8CH	172	ACH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH	141	8DH	173	ADH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH	142	8EH	174	AEH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH	143	8FH	175	AFH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H	144	90H	176	B0H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H	145	91H	177	B1H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H	146	92H	178	B2H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H	147	93H	179	B3H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H	148	94H	180	B4H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H	149	95H	181	B5H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H	150	96H	182	B6H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H	151	97H	183	B7H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H	152	98H	184	B8H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H	153	99H	185	B9H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH	154	9AH	186	BAH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH	155	9BH	187	BBH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH	156	9CH	188	BCH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH	157	9DH	189	BDH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH	158	9EH	190	BEH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH	159	9FH	191	BFH

D: décimal

H: hexadécimal

- Les expressions décimales telles que celles servant à exprimer canal MIDI, sélection de banque et changement de programme sont supérieures d une unité à la valeur données dans ce tableau (décalage dû à l'absence de 0)
- Comme chaque octet MIDI porte 7 bits significatifs, chaque octet peut exprimer 128 valeurs différentes. Les données nécessitant une résolution supérieure doivent être transmises sous forme de deux octets ou plus. Par exemple, une valeur codée en deux octets aa bbH vaudra $aa \times 128 + bb$
- Pour un nombre avec signe (+/-), 00H = 64, 40H = +/-0, et 7FH = +63. L'équivalent décimal sera donc inférieur de 64 à la valeur donnée dans le tableau. Pour un nombre avec signe de deux octets, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, et 7F 7FH = +8191. Par exemple, l'expression décimale de aa bbH serait $aa \times 128 + bb - 64 \times 128$.
- La notation hexadécimale en deux paquets de 4 bits sert pour les données indiquées en "nibbles" (demi-octets). La répartition 0a 0bH correspondrait alors à $a \times 16 + b$

<Exemple 1> Quel est l'équivalent décimal de 5AH?

D'après le tableau précédent, 5AH = 90

<Exemple 2> Quel est l'équivalent décimal des valeurs hexadécimales en 7 bits 12 34H?

D'après le tableau précédent, 12H = 18 et 34H = 52
Donc $18 \times 128 + 52 = 2356$

<Exemple 3> Quel est l'équivalent décimal de l'expression en demi-octets (nibbles) 0A 03 09 0DH?

D'après le tableau précédent, 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
Donc le résultat est $((10 \times 16 + 3) \times 16 + 9) \times 16 + 13 = 41885$

<Exemple 4> Quel est l'équivalent en nibbles du nombre décimal 1258?

```

16 | 1258
16 | 78   10
16 | 4    14
   | 0    4
    
```

D'après le tableau précédent, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH
Donc le résultat est 00 04 0E 0AH

● Exemples de réels messages MIDI

<Exemple 1> 92 3E 5F

9n est le statut Note On et n le numéro de canal MIDI. Comme 2H = 2, 3EH = 62 et 5FH = 95, c'est un message Note On sur le canal MIDI 3 pour la note 62 (ré4) avec une dynamique de 95.

<Exemple 2> CE 49

CnH est le statut de changement de programme et n le numéro de canal MIDI. Comme EH = 14 et 49H = 73, c'est un message de changement de programme sur le canal MIDI 15, avec le numéro de programme 74 (en équivalent GS, c'est la flûte).

<Exemple 3> EA 00 28

EnH est le statut de changement de Pitch Bend et n le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet (00H=0) est l'octet de poids faible (LSB) de Pitch Bend et le 3ème (28H=40) l'octet de poids fort (MSB). Toutefois, comme le Pitch Bend est une valeur avec signe dont le 0 est 40 00H ($= 64 \times 128 + 0 = 8192$), la valeur de Pitch Bend dans ce cas est $28 \text{ 00H} - 40 \text{ 00H} = 40 \times 128 - 0 - (64 \times 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072$.

Si nous considérons que la sensibilité au Pitch Bend est réglée sur 2 demi-tons, la hauteur ne change que de -200 centièmes pour une valeur de -8192 (00 00H). Donc ce message demande une variation de hauteur de $-200 \times (-3072) \div (-8192) = -75$ centièmes sur le canal MIDI 11.

<Exemple 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH est le statut de changement de commande et n le numéro de canal MIDI. Dans les messages de changement de commande, le deuxième octet est le numéro de commande, et le troisième la valeur du paramètre. Le MIDI autorise un "running status" (statut en cours), c'est-à-dire que si des messages de même statut se suivent, il est permis pour les messages suivants d'omettre l'octet de statut. Dans le message ci-dessus, cette possibilité est utilisée: ce qui signifie que le message a le contenu suivant:

```

B3 64 00 Canal MIDI = 4, N° de paramètre RPN (LSB) : 00H
(B3) 65 00 Canal MIDI = 4, N° de paramètre RPN (MSB) : 00H
(B3) 06 0C Canal MIDI = 4, Valeur du paramètre (MSB) : 0CH
(B3) 26 00 Canal MIDI = 4, Valeur du paramètre (LSB) : 00H
(B3) 64 7F Canal MIDI = 4, N° de paramètre RPN (LSB) : 7FH
(B3) 65 7F Canal MIDI = 4, N° de paramètre RPN (MSB) : 7FH
    
```

Donc, ce message transmet une valeur de paramètre 0C 00H au paramètre RPN numéro 00 00H sur le canal MIDI 4, puis fixe le numéro de paramètre RPN à 7F 7FH.

La fonction assignée au paramètre RPN 00 00H est la sensibilité au Pitch Bend, et le MSB de la valeur de paramètre représente des demi-tons. Comme le MSB de ce paramètre a la valeur 0CH = 12, l'amplitude maximale du Pitch Bend est fixée à ± 12 demi-tons (1 octave) (les sources sonores GS ignorent le LSB de sensibilité au Pitch Bend, mais il est cependant préférable de transmettre le LSB (valeur 0) pour que le message puisse être correctement reçu par tout appareil).

Une fois le numéro de RPN ou NRPN fixé, tous les messages ultérieurs d'entrée de donnée sur le même canal seront pris en compte. Il est donc recommandé, après avoir fait le changement souhaité de régler le numéro de paramètre sur 7F 7FH (réglage vierge). C'est l'objet de la dernière partie du message: (B3) 64 7F (B3) 65 7F.

Il n'est pas souhaitable de stocker de nombreux événements utilisant le «Running Status» au cœur des données d'un morceau (comme dans un morceau SMF) comme expliqué en <Exemple 4>. Quand on met en pause, revient en arrière ou avance, le séquenceur peut être incapable d'envoyer le bon statut, entraînant une mauvaise interprétation des données par la source sonore. Il est préférable d'associer le bon octet de statut à chaque événement.

Il est aussi important de transmettre dans le bon ordre les réglages de numéro de paramètre RPN ou NRPN et les valeurs de paramètre. Avec certains séquenceurs, les données enregistrées sur le même coup d'horloge (ou sur un coup adjacent) peuvent être transmises dans un ordre différent de l'ordre d'enregistrement. Il est donc préférable de laisser un intervalle approprié entre ces événements (1 coup pour 96 divisions par noire, ou 5 pour 480 divisions par noire).

● Exemples de messages exclusifs et calcul de checksum

Les messages exclusifs Roland (RQ1 DT1) sont transmis avec un checksum (octet de vérification) à la fin des données (avant F7) pour contrôler que les données ont été correctement reçues. La valeur de checksum est déterminée par l'adresse et les données (ou la taille) du message exclusif.

Comment calculer le checksum (les valeurs hexadécimales sont indiquées par un 'H')

Le checksum est une valeur qui donne un résultat dont les 7 bits faibles sont 0 quand on l'additionne à l'adresse et à la taille.

La formule suivante montre comment calculer le checksum quand le message exclusif à transmettre a une adresse aa bb cc ddH et des données ou une taille ee ffH

$$\begin{aligned} aa + bb + cc + dd + ee + ff &= \text{total} \\ \text{total} \div 128 &= \text{quotient} \quad \text{reste} \\ 128 - \text{reste} &= \text{checksum} \end{aligned}$$

<Exemple 1> Réglage du TYPE DE REVERB sur ROOM 3

Selon le "Tableau d'adressage des paramètres", l'adresse de TYPE DE REVERB est 00 40 01 30H et ROOM 3 correspond à la valeur 02H. Donc

F0 41 10 00 03 12 00 40 01 30 02 ?? F7

(1) Statut exclusif (2) Identif (Roland) (3) Id. unité (17)
(4) Id. modèle (MC-303) (5) Id. commande (DT1) (6) Fin de message exclusif

Ensuite, nous calculerons le checksum

$$\begin{aligned} 00H + 40H + 01H + 30H + 02H &= 0 + 64 + 1 + 48 + 2 = 115 \text{ (checksum)} \\ 115 \text{ (checksum)} / 128 &= 0 \text{ (quotient)} \quad 115 \text{ (reste)} \\ \text{checksum} = 128 - 115 \text{ (reste)} &= 13 = 0DH \end{aligned}$$

Cela signifie F0 41 10 00 03 12 00 40 01 30 02 0D F7 est le message à transmettre

<Exemple 2> Demande de transmission du niveau (LEVEL) pour la configuration rythmique MAP 1, NOTE 75 (ré#5; Claves)

La note 75 (D#5) correspond à 4BH en hexadécimal

Selon le "Tableau d'adressage des paramètres", l'adresse de LEVEL pour la note 75 (ré#5; Claves) en MAP 1 est 00 41 02 4BH avec une taille de 00 00 01H. Donc

F0 41 10 00 03 11 00 41 02 4B 00 00 01 ?? F7

(1) Statut exclusif (2) Identif (Roland) (3) Id. unité (17)
(4) Id. modèle (MC-303) (5) Id. commande (RQ1) (6) Fin de message exclusif

Ensuite, nous calculerons le checksum

$$\begin{aligned} 00H + 41H + 02H + 4BH + 00H + 00H + 01H &= 0 + 65 + 2 + 75 + 0 + 0 + 1 = 143 \text{ (checksum)} \\ 143 \text{ (checksum)} / 128 &= 1 \text{ (quotient)} \quad 15 \text{ (reste)} \\ \text{checksum} = 128 - 15 \text{ (reste)} &= 113 = 71H \end{aligned}$$

Cela signifie que F0 41 10 00 03 11 00 41 02 4B 00 00 01 71 F7 est le message à transmettre

● A propos de l'accord

En MIDI, les parties sont individuellement accordées par message RPN n°1 (accord général fin) sur le canal MIDI approprié.

En MIDI, la totalité d'un appareil est accordée par message RPN n°1 sur tous les canaux MIDI utilisés ou par envoi d'un message exclusif ACCORD GENERAL (adresse 00 40 00 00H).

Le RPN n°1 permet l'accord par paliers d'environ 0,012 centièmes (pour être précis 100/8192 centièmes) et le message exclusif ACCORD GENERAL permet l'accord par paliers de 0,1 centième. Un centième vaut 1/100 de demi-ton.

Les valeurs de RPN n°1 (accord général fin) et du message exclusif ACCORD GENERAL (à additionner pour déterminer la hauteur réelle de chaque partie)

Des valeurs d'accord fréquemment utilisées sont données pour référence dans le tableau suivant. Les valeurs sont en hexadécimal (décimal entre parenthèses).

Hz (A4)	cent	RPN n°1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	0	0	0
1115	-19 55	12 43 (+1603)	00	00	04	00	04	00	04	(+195)					
1114	-18 67	12 03 (+1283)	00	00	04	09	0D	00	00	(+157)					
1113	-11 75	17 44 (+ 964)	00	00	04	07	06	00	00	(+118)					
1112	- 7 85	12 33 (+ 643)	00	00	01	04	0F	00	00	(+ 72)					
1111	- 3 93	12 42 (+ 322)	00	00	04	02	07	00	00	(+ 35)					
1110	- 0 00	17 90 (+ 0)	01	00	00	04	00	00	00	(0)					
1109	+ 3 84	12 3D (+ 321)	00	00	03	0D	09	00	00	(- 32)					
1108	+ 7 85	12 7A (+ 641)	00	00	03	0B	01	00	00	(- 73)					

<Exemple> Réglez l'accord du canal MIDI 3 sur A4 = 442 0 Hz

Envoyez un RPN n°1 au canal MIDI 3. D'après le tableau ci-dessus, la valeur est 45 03H

B2	64 00	Canal MIDI 3, octet faible du numéro RPN	: 60H
(B2)	65 01	(Canal MIDI 3) octet fort du numéro RPN	: 01H
(B2)	06 45	(Canal MIDI 3) octet fort de valeur du paramètre	: 45H
(B2)	26 03	(Canal MIDI 3) octet faible de valeur du paramètre	: 03H
(B2)	64 7F	(Canal MIDI 3) octet faible du numéro RPN	: 7FH
(B2)	65 7F	(Canal MIDI 3) octet fort du numéro RPN	: 7FH

● Fonction Scale Tune/Tempérament (adresse : 40 1x 40H)

Scale Tune est une fonction qui apporte de légers ajustements à la hauteur de chaque note de la gamme do (C) — si (B). Les réglages se font pour une octave et se répercutent sur toutes les octaves. En faisant les réglages Scale Tune, vous pouvez obtenir des tempéraments autres que le tempérament égal standard. Ici, nous vous donnons trois types de réglages à titre d'exemple.

○ Tempérament égal

Ce tempérament divise l'octave en 12 intervalles égaux, et c'est le tempérament le plus fréquemment utilisé aujourd'hui, notamment en musique occidentale. Initialement, la fonction Scale Tune de cet instrument est réglée pour un tempérament égal.

○ Tempérament juste (avec do en tonique)

Les triades primaires sonnent beaucoup plus joliment dans ce tempérament. Toutefois, cela n'est valable qu'en une tonalité, et les accords seront dissonnants si vous jouez dans une autre tonalité. Les réglages faits ici sont pour une tonalité de do.

○ Gamme de type arabe

La fonction Scale Tune vous permet de vous accorder pour différents styles de musiques ethniques. Voici une des gammes arabes.

Exemples de réglages

Note	Temp. égal	Juste (en do)	Gamme arabe
do	0	0	-6
do#	0	-8	+45
ré	0	+4	-2
ré#	0	+16	-12
mi	0	-14	-51
fa	0	-2	-8
fa#	0	-10	+43
sol	0	+2	-4
sol#	0	+14	+47
la	0	-16	0
la#	0	+14	-10
si	0	-12	-49

Les valeurs de ce tableau sont en centièmes. Convertissez-les en hexadécimal et transmettez-les sous forme de messages exclusifs. Par exemple, pour régler le tempérament de la Partie 1 en gamme arabe, transmettez les données suivantes

F0 41 10 42 12 10 11 10 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 50 F7

Groove Box (Mode normal)

Date : Mar. 25, 1996

Modèle MC-303

Tableau d'équipement MIDI

Version : 1.00

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques	
Canal de base	Par défaut Modifié	1 — 7, 10 X	1 — 16 X		
Mode	Par défaut Modifié Altéré	Mode 3 *****	Mode 1 Mode 1, 2 (M=1)	*1 *2	
Numéro de note :	Vraiment jouées	0 — 127 *****	0 — 127 0 — 127		
Dynamique	Enfoncement relâchement	O X	*3 O X		
Aftertouch (pression)	Polyphonique Par canal	X X	O O	*3 *3	
Pitch Bend		X	O	*3	
Changement de commande	0, 32	X	O	*3	Sélection de banque Modulation Durée de portamento Entrée de donnée Volume Panoramique Expression Hold 1 (sustain) Portamento Sostenuto Sourdine Commande de portamento Intensité d'effet 1 Intensité d'effet 3 LSB, MSB de NRPN LSB, MSB de RPN
	1	X	O	*3	
	5	X	O	*3	
	6, 38	X	O	*3	
	7	X	O	*3	
	10	X	O	*3	
	11	X	O	*3	
	64	X	O	*3	
	65	X	O	*3	
	66	X	O	*3	
	67	X	O	*3	
	84	X	O	*3	
	91	X	O (Reverb)	*3	
93	X	O (Chorus)	*3		
98, 99	X	O	*3		
100, 101	X	O	*3		
Changement de programme	: N° réels	X *****	O 0 — 127	*3 Programme n° 1—128	
Système exclusif		O	O		
Système commun	: Posit. ds le morceau : Sél. du morceau : Accord	X X X	X X X		
Système en temps réel	: Horloge : Commandes	O O	O O		
Messages auxiliaires	: All sound off : Initialisation des comm : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sensing : Initial. du système	X X X X O X	O (120, 126, 127) O X O (123 — 127) O X		
Notes		* 1 Reconnus comme messages de voix par canal de la partie active * 2 Reconnu avec M=1 même si M≠1. * 3 O X est sélectionnable			

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLYMode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONOO : oui
X : non

Groove Box (Mode module de sons)

Date : Mar. 25, 1996

Modèle MC-303

Tableau d'équipement MIDI

Version : 1.00

Fonction.		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	X	1 — 16	
	Modifié	X	1 — 16	
Mode	Par défaut	X	Mode 3	*1
	Modifié	X	Mode 3, 4 (M=1)	
	Altéré	*****		
Numéro de note :	Vraiment jouées	X	0 — 127	
		*****	0 — 127	
Dynamique	Enfoncement	X	O	
	Relâchement	X	X	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	X	O *2	
	Par canal	X	O *2	
Pitch Bend		X	O *2	
Changement de commande	0, 32	X	O *2	Sélection de banque
	1	X	O *2	Modulation
	5	X	O *2	Durée de portamento
	6, 38	X	O *2	Entrée de donnée
	7	X	O *2	Volume
	10	X	O *2	Panoramique
	11	X	O *2	Expression
	64	X	O *2	Hold 1(sustain)
	65	X	O *2	Portamento
	66	X	O *2	Sostenuto
	67	X	O *2	Sourdine
	84	X	O *2	Commande de portamento
	91	X	O (Reverb) *2	Intensité d'effet 1
	93	X	O (Chorus) *2	Intensité d'effet 3
98, 99	X	O *2	LSB, MSB de NRPN	
100, 101	X	O *2	LSB, MSB de RPN	
Changement de programme	: N° réels	X *****	O *2 0 — 127	Programme N° 1—128
Système exclusif		O	O	
Système commun	: Posit. ds le morceau	X	X	
	: Sél du morceau	X	X	
	: Accord	X	X	
Système en temps réel	: Horloge	X	X	
	: Commandes	X	X	
Messages auxiliaires	: All sound off	X	O (120, 126, 127)	
	: Initial des commandes	X	O	
	: Local ON/OFF	X	X	
	: All Notes OFF	X	O (123 — 127)	
	: Active Sensing	O	O	
	: Initial. du système	X	X	
Notes		* 1 Reconnu comme M=1 even il M≠1 * 2 O X est sélectionnable.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF. POLYMode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF. MONOO : oui
X : non

Index thématique

[A] + [B] signifie que vous devez tenir enfoncé [A] et presser [B]

Une touche spécifique du clavier intégré est indiquée par [1]-[16]

Les boutons SELECT [◀] [▶], [PLAY MODE] et [QUANTIZE] sont associés à plusieurs indicateurs. Si un bouton doit être pressé pour allumer un indicateur spécifique, le nom de l'indicateur sera donné

Les symboles suivants imprimés à côté d'un nom de bouton indiquent le statut de l'indicateur du bouton. Pressez le bouton indiqué pour faire passer son indicateur sur le statut spécifié

○ : allumé

* : clignotant

● : éteint

● Ecoute de la démonstration

[SHIFT] + [DEMO] → [PLAY]

● Pattern

Sélection du mode Pattern

Sélection d'un Pattern

Reproduction

Arrêt

Avance rapide

Saut à la fin du Pattern

Retour rapide

Saut au début du Pattern

Changement de tempo

Affichage du nombre de mesures d'un Pattern

Coupure d'une partie

Coupure d'un instrument rythmique

Transposition durant la reproduction

Choix de la valeur de transposition

Reprise correcte de reproduction en cours de Pattern

[PLAY MODE] (PATTERN)

SELECT [◀] [▶] (PTN/SONG) → VALUE ([SHIFT] + VALUE)

[PLAY]

[STOP]

[FWD]

[SHIFT] + [FWD]

[BWD]

[SHIFT] + [BWD]

SELECT [◀] (TEMPO) → VALUE ([SHIFT] + VALUE)

sinon, pressez [TAP] trois fois ou plus au tempo voulu

tenez enfoncé [SCALE/MEASURE]

[PART MUTE] ○ → [PART]

[RHYTHM MUTE] ○ → [PART] de l'instrument rythmique à couper

[REALTIME TRANSPOSE]

[REALTIME TRANSPOSE] → VALUE

[SHIFT] + [STOP]

● Pattern Sets

Sélection d'un Pattern Set

Sélection d'un Pattern dans un Pattern Set

Référencement d'un Pattern dans un Pattern Set

Référencement d'une variation

SELECT [◀] [▶] (PTN SET) → VALUE ([SHIFT] + VALUE)

sinon, [PTN SET] → OCTAVE [-][+]

[PTN SET] → touche du clavier

[PTN SET] → touche du clavier

[SHIFT] + [FUNC] + [13] → VALUE → [ENTER]

● Edition de Pattern

Copie de tout un Pattern

Copie d'une partie d'un Pattern

Effacement de données indésirables

Suppression de mesures indésirables

Insertion de mesures vierges

Transposition

Changement de dynamique de note

Changement de durée de note

Réglages fins de mise en place

Réduction des données

Modification d'un Pattern selon quantification de reproduction

[SHIFT] + [FUNC] + [1]

[SHIFT] + [FUNC] + [2]

[SHIFT] + [FUNC] + [3]

[SHIFT] + [FUNC] + [4]

[SHIFT] + [FUNC] + [5]

[SHIFT] + [FUNC] + [6]

[SHIFT] + [FUNC] + [7]

[SHIFT] + [FUNC] + [8]

[SHIFT] + [FUNC] + [9]

[SHIFT] + [FUNC] + [10]

[SHIFT] + [FUNC] + [11]

● Morceau (Song)

Sélection du mode Song

Sélection d'un morceau

Reproduction

[PLAY MODE] (SONG)

SELECT [◀] [▶] (PTN/SONG) → VALUE

[PLAY]

Arrêt	[STOP]
Avance rapide	[FWD]
Saut à la fin du morceau	[SHIFT] + [FWD]
Retour rapide	[BWD]
Saut au début du morceau	[SHIFT] + [BWD]
Stockage dans le morceau des réglages modifiés	[SHIFT] + [FUNC] + [15] → [ENTER]

● Edition de morceau

Copie d'un morceau	[SHIFT] + [FUNC] + [1]
Suppression de Patterns indésirables	[SHIFT] + [FUNC] + [4]
Insertion d'un Pattern	[SHIFT] + [FUNC] + [5]

● RPS

Sélection d'un RPS set	SELECT [◀] [▶] (RPS SET) → VALUE ([SHIFT] + VALUE)
Emploi de la RPS pour reproduire une phrase	[RPS SET] → touche du clavier
Référencement d'une phrase dans un RPS set	coupez toutes les autres parties → [RPS SET] + touche du clavier

● Arpegiateur

Jeu d'un arpège	[RPS SET] ● [PTN SET] ● → [ARPEGGIO] ○ → jouez sur les touches du clavier intégré (ou du clavier MIDI)
Sélection d'un style	[SHIFT] + [1] → VALUE sinon, [ARPEGGIO] + VALUE
Ajout d'accents (cadence)	[FUNC] ○ → ACCENT RATE
Changement de la plage de hauteur	[FUNC] * → OCTAVE RANGE
Changement de l'ordre de reproduction des notes de l'accord	[SHIFT] + [1] → SELECT [▶] → VALUE
Changement de beat pattern	[SHIFT] + [1] → SELECT [▶] → SELECT [▶] → VALUE
Changement de cadence ternaire	[SHIFT] + [1] → SELECT [▶] → SELECT [▶] → SELECT [▶] → VALUE
Stockage des réglages d'arpège dans un pattern set	[SHIFT] + [FUNC] + [14] → [ENTER]

● Quantification de reproduction

Choix de la partie à laquelle s'appliquera la quantification	[SHIFT] + [QUANTIZE SELECT] * → [PART]
--	--

○ Grid Quantize

Sélection de la résolution	[SHIFT] + [2] → VALUE sinon, [QUANTIZE] + VALUE
Application de la quantification	[QUANTIZE] (GRID) → TIMING

○ Shuffle Quantize

Sélection de la résolution	[SHIFT] + [4] → VALUE sinon, [QUANTIZE] + VALUE
Application de la quantification	[QUANTIZE] (SHUFFLE) → TIMING

○ Groove Quantize

Sélection d'un modèle	[SHIFT] + [3] → VALUE sinon, [QUANTIZE] + VALUE
Application de la quantification	[QUANTIZE] (GROOVE) → [FUNC] ● → TIMING ([FUNC] * → VELOCITY)

● Tone

Sélection d'une partie	[PART SELECT] ○ → [PART]
Jeu des sons	[RPS SET] ● [PTN SET] ● → jeu au clavier intégré (clavier MIDI)
Sélection des sons	SELECT [◀] [▶] (TONE) → VALUE ([SHIFT] + VALUE)
Transposition	[RPS SET] ● (PTN SET) ● → OCTAVE [- +]

Modification du son

NIVEAU	[FUNC] * → LEVEL
PANORAMIQUE	[FUNC] * → PANPOT
PANORAMIQUE ALEATOIRE	[FUNC] ● → [RND PAN]
PORTAMENTO	[FUNC] * → [PORTAMENTO]
DUREE DE PORTAMENTO	[FUNC] * → PORTA TIME
VITESSE DE LFO	[LFO] ● → [FUNC] ● → LFO
MODULATION PAR LFO	[LFO] ○ → [FUNC] ● → LFO
FREQUENCE DE COUPURE	[FUNC] ● → CUTOFF
RESONANCE	[FUNC] ● → RESONANCE
ATTAQUE D'ENVELOPPE	[ENVELOPE] ● → [FUNC] ● → ENVELOPE
CHUTE D'ENVELOPPE	[ENVELOPE] ○ → [FUNC] ● → ENVELOPE
RELACHEMENT D'ENVELOPPE	[FUNC] * → ENVELOPE
ONDE DE LFO	[SHIFT] + [9] → VALUE
HAUTEUR DE LFO	[SHIFT] + [10] → VALUE
FILTRE DE LFO	[SHIFT] + [11] → VALUE
AMPLIFICATEUR DE LFO	[SHIFT] + [12] → VALUE
PLAGE D'ACTION DU PITCH BEND	[SHIFT] + [13] → VALUE
ASSIGNATION DE SORTIE	[SHIFT] + [14] → VALUE
Stockage des réglages de partie dans un Pattern	[SHIFT] + [FUNC] + [15] → [ENTER]

● Effets

○ Delay/Reverb

Sélection du type	[SHIFT] + [5] → VALUE
Réglage du temps de retard	[EFFECT] ● → [FUNC] ● → TIME/RATE
Réglage du son d'effet global	[EFFECT] ● → [FUNC] * → EFX LEVEL
Réglage du son d'effet pour chaque partie	[SHIFT] + [6] → VALUE

○ Flanger/Chorus

Sélection du type	[SHIFT] + [7] → VALUE
Réglage de la vitesse de modulation	[EFFECT] ○ → [FUNC] ● → TIME/RATE
Réglage du son d'effet global	[EFFECT] ○ → [FUNC] * → EFX LEVEL
Réglage du son d'effet pour chaque partie	[SHIFT] + [8] → VALUE

● Réglages de système

Accord	[SHIFT] + [16] → VALUE
Reproduction en boucle d'un morceau	[SHIFT] + [16] → SELECT [▶] → VALUE
Changement de fonction de l'apédale	[SHIFT] + [16] → pressez SELECT [▶] 2 fois → VALUE
Réglages de synchronisation	[SHIFT] + [16] → pressez SELECT [▶] 3 fois → VALUE
Transmission des signaux pour synchronisation externe	[SHIFT] + [16] → pressez SELECT [▶] 4 fois → VALUE
Choix du mode de jeu du métronome	[SHIFT] + [16] → pressez SELECT [▶] 5 fois → VALUE
Réglage du volume du métronome	[SHIFT] + [16] → pressez SELECT [▶] 6 fois → VALUE
Changement de la dynamique produite par le clavier intégré	[SHIFT] + [16] → pressez SELECT [▶] 7 fois → VALUE
Visualisation de la mémoire restant disponible	[SHIFT] + [16] → pressez SELECT [▶] 8 fois → VALUE

● Autres

Métronome on/off	[FUNC] + [SCALE/MEASURE]
Affichage des valeurs pendant leur réglage	[SHIFT] + [FUNC] +
Sauvegarde de données	[SHIFT] + [FUNC] + [16] → [ENTER]
Chargement de données	[SHIFT] + [FUNC] + [16] → SELECT [▶] → [ENTER]
Emploi de la MC-303 comme module de sons MIDI	[PLAY MODE] + power switch
Retour aux réglages d'usine (tous les réglages)	[SHIFT] + commutateur d'alimentation (Power)
Retour aux réglages d'usine (sauf les données User)	[FUNC] + commutateur d'alimentation (Power)

Caractéristiques

MC-303 GROOVEBOX

● Parties

: 16 parties (principales : 8 + RPS: 8)

● Tones

: 448 tones

● Ensembles rythmiques

: 12

● Polyphonie maximale

: 28 voix

● Effets

: Reverb/Delay, Chorus/Flanger

● Séquenceur

Pistes : 8

Morceaux : 10

Patterns

Patterns Presets : 133

Patterns RPS : 211

Variations : 300

Patterns User : 50 (Maximum)

Stockage de notes : approx. 14 000 notes

RPS Sets : 30

Pattern Sets : 30

Tempo : 20.0 à 240.0

Résolution : 96 clics par note

Mode d'enregistrement : temps réel, pas à pas1, pas à pas2

● Boutons de commandes

Realtime Modify : Cutoff, Resonance, LFO (Modulation, Rate)

Envelope Attack, Decay, Release

Panpot, Level, Portamento Time

Effect : Time/Rate, EFX Level

Play Quantize : Timing, Velocity
(Grid, Groove, Shuffle)

Arpeggio (34 styles) : Accent Rate, Octave Range

Autres : Low Boost, Volume général

● Clavier

16 touches

● Afficheur

7 segments, 6 caractères (LED)

● Connecteurs

Prises de sortie Output (L(MONO)/R)

Prise pour casque Phones

Prises MIDI (IN,OUT)

Prise pour pédale Pedal Sw

Prise pour adaptateur secteur DC In

● Alimentation

Adaptateur secteur (CC 9V)

● Intensité électrique

500mA

● Dimensions

378(L) x 244(P) x 91(H)mm

● Poids

3 kg (hors adaptateur secteur)

● Accessoires

Adaptateur secteur : ACI-120C, ACI-220J, ACB-240E, ACB-240A

● Options

Pédale commutateur DP-2, FS-5U

Index

accent rate	39	groove quantize	44	play quantize	42
accord	72	hold	75	portamento	22
aftertouch	75	hold (pédale)	72	portamento (durée)	23
arpège	38	insertion de mesure	64	position	55
arpège (style d')	38	insertion de pattern	71	POWER (commutateur)	III
attack	25	LFO	23	preset (pattern)	13
banque (sélection de)	75	LFO (ampl. de modulation)	24	programme (changement de)	75
battement	46	LFO (ampl. de modul. de la hauteur)	27	quantification avec édition	67
BEAT (indicator)	15	LFO (ampl. de modul. de volume)	27	paramètre d'enregistrement	46
beat pattern	41	LFO (ampl. de modul. du filtre)	27	partie à enregistrer	47
bend range	28	LFO (forme d'onde)	26	realtime modify	29
BPM	15	LFO (vitesse)	23	réduction de données	67
bulk dump	78	loop rest	49	réglages d'usine	84
canal (message par)	74	low boost	III, 11	répétition	48
changement de dynamique	65	mémoire disponible	73	résolution	42, 43
changement de gate time	66	métronomie	73	silence	52
chorus	32	métronomie (volume)	73	reverb	30
chorus (amplitude)	34	micro-édition	54	reverb (caractère de)	32
chorus (niveau d'envoi à la reverb)	34	microscope	54	reverb (durée de)	26
chorus (niveau de réinjection)	34	MIDI	74	reverb (niveau d'envoi au chorus)	32
chorus (pré-filtrage passe-bas)	34	MIDI (canal)	74	reverb (pré-filtrage passe bas)	32
chorus (temps de retard)	34	MIDI IN (connecteur)	11, 74	reverb (pré-retard)	32
clavier intégré	9	MIDI OUT (connecteur)	11, 74	reverb delay (réinjection)	32
commande (changement de)	75	MIDI update	17	rhythm mute	16
count in	46	mode module de sons	80	RPS	36
coupure générale	16	modification de données	48	RPS set	36
cutoff	24	modulation	24, 75	scale	53
décalage d'horloge	66	motif	40	séquence de phrases en temps réel	36
decay	25	morceau (copie de)	70	séquenceur	13
delay	30	morceau (écriture de configuration)	69	shuffle quantize	43
delay/reverb (durée)	30	morceau (édition de)	70	shuffle rate	41, 44
delay/reverb (niveau)	31	morceau joué en boucle	72	song (mode)	68
delay/reverb (niveau par partie)	31	niveau	22	song (morceau)	13, 68
delay/reverb (type)	30	nombre de notes simultanées	12	sostenuto	75
démonstration	IV	note (message de)	74	source sonore	12
dynamique de touche	73	octave range	39	sourdine	75
édition	21	octave shift	20	STEP REC (indicateur)	51
effacement	63	output assign	28	step time	51, 52
effacement en temps réel	49	panoramique	22	strength	43, 45
effet	30	panoramique aléatoire	22	suppression de mesure	63
enregistrement	46	paramètre	21	suppression de pattern	71
enregistrement de morceau	68	paramètre de configuration	35	sustain (niveau de)	25
enregistrement en boucle et mixage	46	part mute	16	synchronisation (mode de)	72
enregistrement en boucle avec		partie	12	synchronisation (sortie de)	73
remplacement	46	partie active	20	système	72
enregistrement en temps réel	46	partie (copie de)	61	système exclusif	75
enregistrement pas à pas 1	50	partie (paramètre de)	21	tap tempo	15
enregistrement pas à pas 2	53	partie rythmique	12	template	44
ensemble rythmique	VII, 21	pattern	13	tempo	15
enveloppe	25	pattern actuel	14	tempo standard	15
expression	75	pattern (copie de)	61	tie	52
filtre	24	pattern (écriture de configuration)	35	tone	VI, 12, 21
filtre passe-bas	24	pattern (édition de)	61	transpose	65
flanger	32	pattern (longueur de)	46	transposition en temps réel	17
flanger/chorus (niveau)	33	pattern (mode)	14	tremolo	23, 27
flanger/chorus (niveau par partie)	34	pattern set	17	variation	13, 19
flanger/chorus (type)	32	pattern set (écriture de)	18	velocity	51, 53
flanger/chorus (vitesse)	33	pattern suivant	14	vibrato	23, 27
gate time	52	pattern user	13	voix	12
gate time ratio	51	pédale (assignation de)	72	volume	III, 75
glissé	56	pédale commutateur	11	wah-wah	23, 27
grid quantize	42	pitch bend	28, 74		