

V-Card^{VC-1}

Mode d'emploi

Félicitations et merci d'avoir opté pour la carte D-50 pour le V-Synth/VariOS Roland, la VC-1. La VC-1 ressuscite le célèbre D-50 de Roland dans le V-Synth/VariOS et réalise une superbe simulation matérielle.

Avant d'utiliser ce produit, veuillez lire attentivement les sections intitulées: "Consignes de sécurité" à la p. 2 et "Remarques importantes" à la p. 3. Ces sections donnent des informations importantes concernant l'utilisation appropriée du produit. En outre, pour maîtriser correctement chaque fonction de votre nouvelle acquisition, veuillez lire entièrement le mode d'emploi. Conservez ensuite le manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.

- * *Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.*
- * *Windows® a la dénomination officielle suivante: "Microsoft® Windows® operating system".*
- * *Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.*
- * *MacOS est une marque commerciale d'Apple Computer, Inc.*
- * *Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leur détenteur respectif.*



Copyright © 2004 ROLAND CORPORATION

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

CONSIGNES DE SECURITÉ

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

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Prudence

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

A propos des symboles

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

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser ce produit, lisez les instructions données ci-dessous et dans le mode d'emploi. 
- N'ouvrez (et ne modifiez) pas le produit. 
- N'essayez pas de réparer ce produit ou d'en remplacer des éléments (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour le faire). Confiez tout entretien ou réparation à votre revendeur, au service de maintenance Roland le plus proche ou à un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information"). 
- Ne placez jamais ce produit dans des endroits: 
 - soumis à des températures extrêmes (en plein soleil dans un véhicule fermé, à proximité d'une conduite de chauffage, au-dessus de matériel générateur de chaleur), 
 - humides (salles de bain, toilettes, sur des sols ou supports mouillés),
 - à l'humidité ambiante élevée,
 - exposés aux précipitations,
 - poussiéreux,
 - soumis à de fortes vibrations.

AVERTISSEMENT

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

- Avec de jeunes enfants, la présence d'un adulte est indispensable jusqu'à ce que l'enfant puisse respecter les précautions nécessaires au maniement de ce produit. 
- Protégez ce produit contre tout coup ou impact important. (Ne le laissez pas tomber!) 
- N'insérez JAMAIS un CD-ROM dans un lecteur de CD audio conventionnel. Le son produit pourrait atteindre un niveau entraînant une perte d'audition irréversible. Les enceintes et/ou tout autre élément du système d'écoute risque(nt) d'être endommagé(es). 

PRUDENCE

- Ne montez jamais sur ce produit et évitez d'y déposer des objets lourds. 

Remarques importantes

Outre les informations de la section “Consignes de sécurité” à la p. 2, veuillez lire et suivre les conseils suivants:

Emplacement

- N'exposez pas ce produit directement au soleil, ne le laissez pas près d'appareils irradiant de la chaleur, dans un véhicule fermé ou dans un endroit le soumettant à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer ce produit.

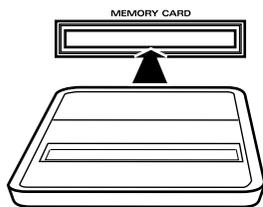
Maniement des CD-ROM

- Evitez de toucher ou de griffer la surface inférieure brillante (surface encodée) du disque. Les CD-ROM endommagés ou sales peuvent ne pas être lus correctement. Nettoyez vos disques avec un produit de nettoyage pour CD disponible dans le commerce.

Avant d'utiliser des cartes

Utiliser des cartes PC

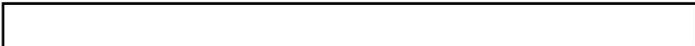
- Insérez prudemment la carte PC jusqu'au bout: elle doit être correctement mise en place.



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

Sommaire

Consignes de sécurité.....	2
Remarques importantes.....	3
Introduction	6
Utilisation avec le V-Synth	9
Description	10
Ecouter les sons	15
Mise sous tension.....	15
Sélection de patches et production de sons	16
Affichage Info.....	18
Ajouter des effets au son	19
Ajouter un effet avec le pad	19
Ajouter un effet avec le contrôleur D Beam.....	20
Assigner des paramètres aux contrôleurs.....	21
Comment régler les facteurs de patch	26
Sauvegarder vos patches	33
Nommer un patch	33
Sauvegarder des patches	34
Initialisation des réglages (réglages d'usine).....	35
Echanger des patches avec un D-50/550.....	36
Transférer les patches d'un D-50 à la VC-1.....	36
Transférer les patches de la VC-1 à un D-50/550	40
Copier un type de réverbération	42
Survol de la VC-1	44
Structure de la mémoire	44
Concept de base d'un Tone	45
Structure des paramètres de Tone	48
Créer un Patch	50
Comment effectuer les réglages de patch	50
Fonctions utiles pour l'édition.....	51
Paramètres de Tone.....	57
Paramètres communs (Common)	57
Paramètres de partiel	63
Réglages globaux de la VC-1	78
Réglage des paramètres système.....	78
Initialiser les réglages système	82
Connexion à un ordinateur via USB.....	83
Récupérer le système à partir du CD-ROM.....	83
Echanger des messages MIDI avec l'ordinateur	88



Utilisation avec le VariOS 89

Description.....	90
Menus du VariOS.....	93
Ecouter les sons.....	94
Mise sous tension.....	94
Sélection de patches et production de sons	95
Ajouter des effets au son.....	98
Ajouter des effets avec des commandes.....	98
Comment régler les facteurs de patch	99
Echanger des patches avec un D-50/550	101
Transférer les patches du D-50 à la VC-1	101
Transférer les patches de la VC-1 au D-50/550.....	104
Survol de la VC-1	107
Structure de la mémoire	107
Concept de base d'un Tone.....	108
Structure des paramètres de Tone	111
Créer un patch	113
Nommer un patch	113
Sauvegarder des patches	114
Initialiser les réglages d'un patch.....	115
Initialisation des réglages (réglages d'usine).....	115
Copier une banque de patches	116
Réglages globaux du VC-1	117
Réglage des paramètres système.....	117
Sauvegarder les réglages système.....	120
Initialiser les réglages système	120
Brancher votre ordinateur via USB.....	121
Récupérer le système à partir du CD-ROM.....	121
Echanger des messages MIDI avec l'ordinateur	124

Appendices 125

Mode de clavier	126
Liste des sons	130
Patches préprogrammés (Preset).....	130
Facteurs de patch	133
Paramètres de Tone.....	134
Paramètres système.....	137
Forme d'onde	138
Equipement MIDI.....	140
Fiche technique.....	150
Index.....	151

Introduction

Vérifier le contenu de l'emballage

Cet emballage contient les éléments suivants. Lorsque vous ouvrez l'emballage, vérifiez que tous les éléments s'y trouvent bien (). Si un élément devait manquer, veuillez contacter votre revendeur.

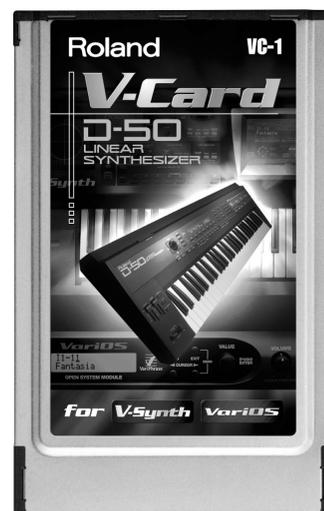
- VC-1**
- VC-1 CD-ROM**

Ce CD-ROM contient le logiciel de récupération du VC-1 et l'éditeur PC (UniQuest VC-1).

* *Veuillez lire attentivement la convention de licence incluse avant d'ouvrir le boîtier du CD-ROM.*
- Convention de licence**

Cette convention de licence vous permet d'utiliser des logiciels spécifiques dont les droits sont détenus par la Roland Corporation. Lisez la convention avant d'ouvrir le boîtier du CD-ROM.
- Mode d'emploi de la carte VC-1**

Il s'agit du manuel que vous tenez en main. Il explique comment brancher la carte VC-1 et la configurer; il décrit les opérations élémentaires et propose des solutions aux problèmes que vous pourriez rencontrer.



Caractéristiques principales

La **VC-1** est une carte PC contenant le programme système du V-Synth/VariOS. Insérez la **VC-1** dans la fente **PC CARD** du V-Synth/VariOS, mettez l'appareil sous tension et vous êtes prêt. Le programme est automatiquement chargé de la **VC-1** et transforme le V-Synth/VariOS en D-50!

Simulation parfaite des sons du D-50!

La VC-1 contient les 64 patches préprogrammés du D-50, dont les fameux sons "**Fantasia**" et "**Digital Native Dance**". Elle propose également les bibliothèques de sons des D-50/D-550 **PN-D50-01-04** (contenant 256 patches). Comme elle autorise les **transferts de blocs de données MIDI**, vous pouvez utiliser la VC-1 pour créer vos propres sons, comme vous le feriez sur un D-50. Des algorithmes du générateur de sons à l'édition des paramètres, la simulation des sons du D-50 est extraordinaire! Elle reproduit même les infimes nuances produites lorsque vous jouez sur l'instrument.



Vous trouverez en outre 64 nouveaux patches contenant des formes d'onde (28 types) d'une taille telle que le D-50 original aurait été techniquement incapable de les proposer.

Quand la copie surpasse l'original...

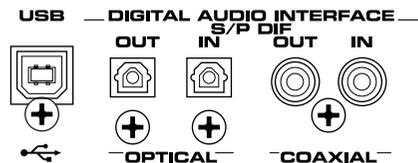
V-Synth: Tous les paramètres du générateur de sons sont assignables à la vaste palette de commandes d'édition du V-Synth. Les paramètres peuvent également être édités avec l'écran tactile, ce qui vous permet de concrétiser immédiatement vos idées, même les plus fugaces. En outre, le pad Time Trip (tenant place de joystick), le contrôleur D-Beam, la commande assignable C2 ainsi que d'autres pilotent des paramètres de jeu pouvant transmettre des commandes de contrôle. Ces possibilités vous permettent d'exprimer toutes vos émotions. Qu'il s'agisse du plaisir de créer des sons ou du bonheur de jouer, la nouvelle génération va bien plus loin que l'ancienne.



VariOS: Les commandes C1, C2 et C3 correspondent respectivement aux commandes Tone Balance, Reverb Balance et Portamento Time. De plus, vous pouvez installer l'encodeur **UniQuest VC-1** sur votre ordinateur afin de pouvoir éditer un très large éventail de paramètres de modules et de bénéficier de possibilités de création de sons excédant considérablement celles du D-50 original.

Synthé de légende et technologie de pointe!

Le traitement interne de pointe améliore considérablement la réponse et la plage dynamique entre le moment où vous enfoncez une touche et celui où le son est produit. Le V-Synth ou le VariOS servant d'interface pour produire les sons, vous bénéficiez de sorties numériques (optique/coaxiale). Vous disposez ainsi d'un **synthé de légende doté d'une technologie de pointe**, parfaitement adapté aux studios d'enregistrements actuels.



Un synthétiseur numérique: le D-50!

Le **D-50**, sorti en 1987, était le premier **synthétiseur entièrement numérique** de Roland. Doté d'un générateur de son de format **LA** (Linear Arithmetic Synthesis) combinant des échantillons PCM et la synthèse soustractive, il a permis de produire des sons absolument inédits et a ouvert la voie à une créativité d'un genre nouveau. Le D-50 est un synthétiseur dont la renommée et l'importance historique font la fierté de Roland, la firme qui est à l'origine des synthétiseurs numériques.

Le **D-550**, également sorti en 1987, a réussi à proposer toute la puissance du moteur du D-50 dans un boîtier de deux unités de rack.



Plus de quinze ans après sa sortie, le D-50 continue à être utilisé par de nombreux artistes dans le monde. D'innombrables bibliothèques disposent de kyrielles de patches originaux. Au fil des années, cependant, le clavier et les boutons finissent par s'user. Ce processus allait sonner le glas des sons du D-50.

Roland n'a pas cessé d'ouvrir de nouvelles perspectives au synthétiseur en réalisant une véritable révolution technologique. Cependant, nous souhaitons vous voir continuer à exploiter votre cher D-50 en toute tranquillité. D'où la **VC-1** qui permet de transformer le -Synth/VariOS en D-50: non seulement elle vous libère de toute inquiétude concernant l'état de votre D-50 mais en plus, elle vous offre des possibilités allant bien au-delà de celles proposées par l'instrument original. Nous espérons que vous prendrez plaisir à découvrir et exploiter tout le potentiel que le D-50 a encore à offrir. Si vous n'avez jamais joué sur un D-50, nous vous recommandons vivement d'essayer ses fameux sons vintage.

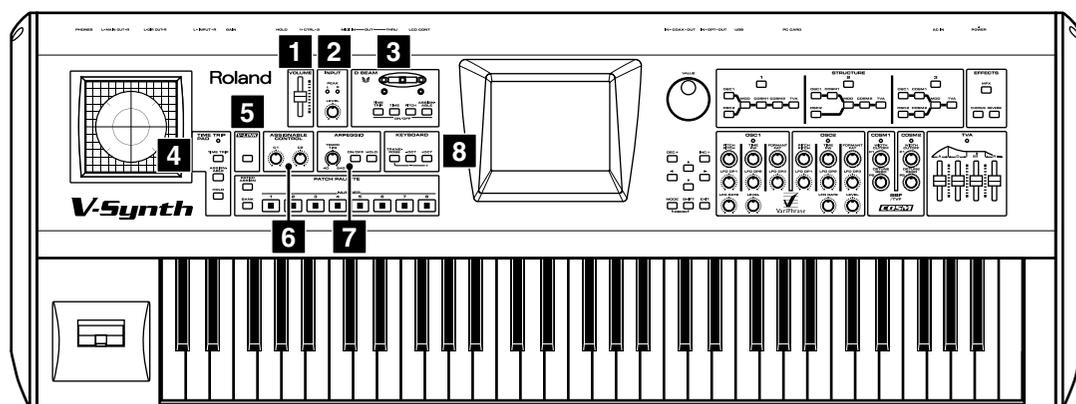


Consignes de sécurité.....	2	Créer un Patch	50
Ecouter les sons	15	Comment effectuer les réglages de patch.....	50
Mise sous tension.....	15	Fonctions utiles pour l'édition	51
Sélection de patches et production de sons	16	Modifier une valeur.....	51
Affichage Info.....	18	Annuler une modification	51
Ajouter des effets au son	19	Editer avec les commandes en face avant (Partial Select).....	52
Ajouter un effet avec le pad	19	Etouffer un partiel (Partial Mute).....	52
Ajouter un effet avec le contrôleur D Beam	20	Copier des réglages de Tone	53
Assigner des paramètres aux contrôleurs	21	Copier des réglages de paramètres	54
Comment régler les facteurs de patch	26	Ecouter le son avant l'édition (Compare).....	55
Paramètres communs à toutes les pages	26	Initialiser les réglages d'un patch.....	56
CONTROL	28	Paramètres de Tone	57
OUTPUT (Output Mode).....	29	Paramètres communs (Common).....	57
CHASE	31	Structure.....	57
TONE TUNE	32	P-ENV (Pitch Envelope).....	58
MIDI.....	32	LFO (oscillateur basse fréquence)	60
Sauvegarder vos patches	33	EQ/CHORUS (Egaliseur/Chorus)	61
Nommer un patch.....	33	Paramètres de partiel.....	63
Sauvegarder des patches	34	WG Waveform (forme d'onde WG).....	64
Initialisation des réglages (réglages d'usine).....	35	WG PITCH.....	66
Echanger des patches avec un D-50/550	36	TVF (Time Variant Filter)	68
Transférer les patches d'un D-50 à la VC-1.....	36	TVA (Time Variant Amplifier)	73
Transférer des patches de la carte de mémoire dans le D-50/550	37	MOD (modulation).....	76
Transférer les patches du D-50/550 à la VC-1.....	38	Réglages globaux de la VC-1	78
Sauvegarder les patches transférés avec la VC-1	39	Réglage des paramètres système	78
Transférer les patches de la VC-1 à un D-50/550.....	40	Initialiser les réglages système.....	82
Copier un type de réverbération	42	Connexion à un ordinateur via USB .83	
Survol de la VC-1	44	Récupérer le système à partir du CD-ROM	83
Structure de la mémoire.....	44	Sélectionner le mode USB Storage du V-Synth	83
Concept de base d'un Tone	45	Brancher le V-Synth à un ordinateur via USB.....	84
Structure des paramètres de Tone.....	48	Récupérer le système.....	86
		Couper la connexion USB.....	86
		Echanger des messages MIDI avec l'ordinateur	88

Description

Lors de l'utilisation du V-Synth avec la **VC-1**, les fonctions des boutons et autres commandes du V-Synth ne correspondent plus nécessairement aux légendes imprimées sur la face avant du V-Synth. Il importe donc de vous familiariser avec les fonctions des commandes du V-Synth quand ce dernier est géré par la VC-1. Voyez cependant aussi le chapitre "Description des commandes" dans le mode d'emploi du V-Synth. Les commandes dont les fonctions changent sont reconnaissables au symbole **VC-1**.

Face avant



1 Curseur VOLUME

Détermine le volume global du signal envoyé aux sorties MAIN OUT et à la prise PHONES en face arrière. (p. 15)

2 INPUT

Non exploité par la VC-1. **VC-1**

3 D BEAM

D'un simple mouvement de main, vous pouvez changer le son et les effets de différentes façons.

* L'effet "Time Trip" n'est pas disponible. **VC-1**

Ecran	Fonction
Témoins (L, R)	Quand le contrôleur D BEAM est actif, ils s'allument chaque fois que vous bougez la main au-dessus du contrôleur.
[TIME TRIP]	Active/coupe le contrôleur D BEAM. L'effet à piloter peut être choisi en appuyant sur le bouton en question. (p. 20)
[TIME]	
[PITCH]	
[ASSIGNABLE]	

4 TIME TRIP PAD

Vous pouvez influencer le son de différentes façons en faisant glisser votre main sur cette surface.

- * L'effet "Time Trip" n'est pas disponible. **VC-1**

Ecran	Fonction
Indicator	S'allume quand vous touchez le pad Time Trip.
[TIME TRIP]	Permet d'activer et de désactiver le pad Time Trip. Spécifiez l'aspect que vous souhaitez influencer en appuyant sur le bouton en question. (p. 19)
[ASSIGNABLE]	
[HOLD]	Permet d'activer et de couper la fonction de maintien pour le pad Time Trip.

5 V-LINK

Pas exploité par la VC-1. **VC-1**

6 ASSIGNABLE CONTROL

Servez-vous en pour modifier le son en temps réel.

Ecran	Fonction
[C1]	Permet de régler la sensibilité à l'aftertouch (p. 79). VC-1
[C2]	Vous pouvez y assigner différentes fonctions du D-50 pour les contrôler en temps réel. (p. 22)

7 ARPEGGIO

Servez-vous en pour modifier le son en temps réel.

- * La fonction arpégiateur n'est pas disponible. **VC-1**

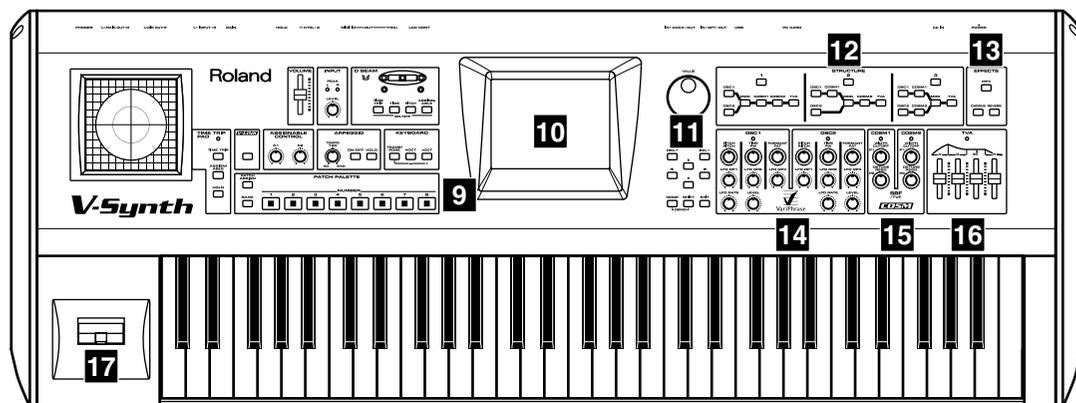
Ecran	Fonction
[TEMPO]	Permet de régler la vitesse "Chase" (p. 31) ou celle du portamento (p. 28). VC-1
[ON/OFF]	Active/coupe la fonction "Chase". VC-1
[HOLD]	Active/coupe le portamento. VC-1

8 KEYBOARD

Permet de modifier la "tessiture" du clavier (la plage de notes pilotées).

Ecran	Fonction
[TRANPOSE]	Modifie la hauteur du clavier par pas de demi-tons (sur une plage de -12~+12 demi-tons). Pour spécifier l'intervalle de transposition, maintenez [TRANPOSE] enfoncé pendant que vous appuyez sur [+OCT] ou [-OCT] .
[-OCT], [+OCT]	[+OCT] et [-OCT] permettent d'augmenter ou de diminuer la hauteur du clavier par pas d'octaves (sur une plage de -3~+3 octaves).

- * Les modifications des réglages **KEYBOARD** sont temporaires: ils sont perdus dès que vous mettez l'instrument hors tension. Vous pouvez cependant les sauvegarder au sein de la VC-1. ("**Réglage des paramètres système**" (p. 78))



9 PATCH PALETTE

Permet de charger des “patches”. **VC-1**

Ecran	Fonction
[NUMBER] (1~8)	Ces boutons permettent de charger des patches. VC-1
[BANK]	Pour sauter à une autre banque de la palette de patches, maintenez ce bouton enfoncé pendant que vous appuyez sur [NUMBER] (1~8).
[PATCH ASSIGN]	Pas exploité par la VC-1. VC-1

10 Ecran

Cet écran affiche des informations concernant les opérations en cours.

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

11 Molette et boutons

Ecran	Fonction
Molette VALUE	Permet d'entrer des valeurs. Maintenez [SHIFT] enfoncé tout en actionnant la molette VALUE pour changer la valeur par incréments plus importants.
[DEC/-], [INC/+]	Permet d'entrer des valeurs. Si vous maintenez un bouton enfoncé en appuyant sur l'autre, vous accélérez le changement de valeur. Si vous appuyez sur un de ces boutons en maintenant [SHIFT] enfoncé, la valeur change par incréments plus importants. (p. 51)
[▲], [▼], [◀], [▶]	Déplace le curseur vers le haut/bas/la gauche/la droite. (p. 51)
[MODE]	Permet de passer au menu de modes.
[SHIFT]	Ce bouton est utilisé avec d'autres boutons afin d'exécuter diverses fonctions.
[EXIT]	Effectue un retour à la page "PATCH TOP" ou ferme la fenêtre actuelle. Pour certaines pages, une pression sur ce bouton annule la fonction en cours d'exécution.

12 STRUCTURE

Permet de couper et d'activer différentes fonctions. **VC-1**

13 EFFECTS

Ici, vous pouvez activer et couper les effets incorporés (chorus et réverb). Le bouton s'allume lorsque l'effet associé est actif.

Ecran	Fonction
[MFX]	Permet d'activer et de couper l'effet chorus pour le son UPPER. VC-1
[CHORUS]	Permet d'activer et de couper l'effet chorus pour le son LOWER. VC-1
[REVERB]	Active/coupe la réverb.

14 OSC1, OSC2

Vous pouvez y assigner différentes fonctions du D-50 pour influencer le son en temps réel. (p. 23) **VC-1**

15 COSM1, COSM2

Vous pouvez y assigner différentes fonctions du D-50 pour influencer le son en temps réel. (p. 23) **VC-1**

15 TVA

Vous pouvez y assigner différentes fonctions du D-50 pour influencer le son en temps réel. (p. 23) **VC-1**

17 Levier Pitch Bend/Modulation

Permet de contrôler le pitch bend ou d'appliquer du vibrato.

Face arrière



1 Commutateur POWER

Permet de mettre l'instrument sous/hors tension.
(p. 15)

L'instrument est
ALLUME lorsque le
bouton est enfoncé.

L'instrument est
ETEINT lorsque le bouton
n'est pas enfoncé.

2 Entrée d'alimentation

Branchez le cordon d'alimentation fourni à cette prise.

3 Fente PC CARD

C'est ici que vous devez insérer la **VC-1**.

- * *Insérez prudemment la carte PC jusqu'au bout: elle doit être correctement mise en place.*
- * *Évitez de l'insérer ou de la retirer tant que la VC-1 (le V-Synth) est sous tension.*

4 Prise USB

Cette prise peut être reliée à un ordinateur et assure alors la transmission et la réception de données MIDI.
(p. 83)

5 Prises DIGITAL AUDIO INTERFACE

Ces prises transmettent ou reçoivent des signaux audio numériques stéréo (IEC60958). Le signal de sortie est identique à celui envoyé aux prises MAIN OUT.

- * *"IEC60958" (ou "S/P DIF") est un format d'interface numérique utilisé par les appareils audio numériques grand public.*

6 Commande LCD CONTRAST

Permet de régler le contraste de l'écran.

7 Prises MIDI (IN, OUT, THRU)

Ces prises permettent de brancher d'autres appareils MIDI (tels qu'un D-50) afin d'échanger des données MIDI. (p. 83)

8 Prises CTRL 1/2 PEDAL

Vous pouvez brancher des pédales d'expression disponibles en option (EV-5, BOSS FS-5U, etc.) à ces prises.

Ecran	Fonction
CTRL 1 PEDAL	Permet de régler le volume.
CTRL 2 PEDAL	En assignant une fonction à cette pédale, vous pouvez vous en servir pour modifier le son. (p. 23)

9 Prise HOLD PEDAL

Vous pouvez y brancher un commutateur au pied (série DP, BOSS FS-5U, etc.) disponible en option et l'utiliser comme pédale forte.

10 Prises INPUT (L, R)

Pas exploité par la VC-1. **VC-1**

11 Prises DIRECT OUT (L, R)

Pas exploité par la VC-1. **VC-1**

12 Prises MAIN OUT (L (MONO), R)

Ces prises transmettent le signal audio stéréo à un mélangeur/amplificateur. Si l'ampli est mono, branchez-y la prise "L". (p. 15)

13 Prise PHONES

Cette prise permet de brancher un casque (disponible en option). (p. 15)

Ecouter les sons

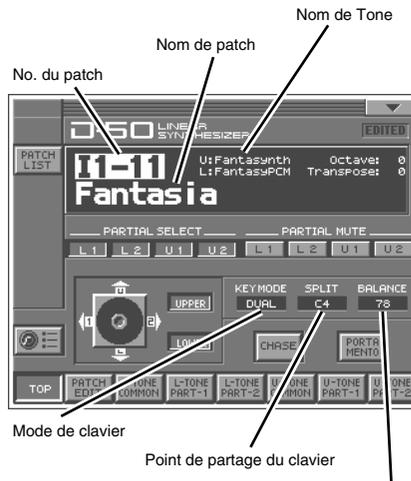
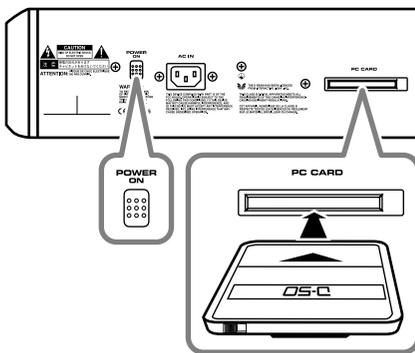
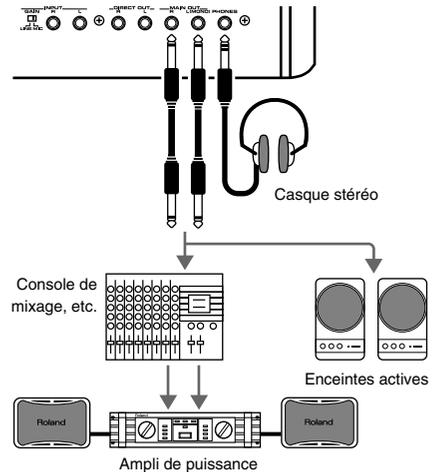
Mise sous tension

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

1. Avant de réaliser la moindre connexion, assurez-vous que tout votre matériel est HORS tension.
2. Branchez le V-Synth à l'ampli/aux enceintes actives.
3. Après avoir correctement inséré la VC-1 dans la fente PC située en face arrière du V-Synth, appuyez sur le commutateur POWER.

- * Insérez prudemment la carte PC jusqu'au bout: elle doit être correctement mise en place.
- * Ce produit est doté d'un circuit de protection. Il faut attendre un bref laps de temps (quelques secondes) après la mise sous tension pour que le produit fonctionne normalement.
- * Réglez toujours le volume au minimum avant de mettre ce produit sous tension. Même lorsque le volume est au minimum, certains bruits peuvent être audibles lors de la mise sous tension; c'est parfaitement normal et cela n'indique aucun dysfonctionnement.
- * Evitez de retirer la carte (ou de l'insérer) tant que la VC-1 (le V-Synth) est sous tension.

4. Mettez l'ampli ou les enceintes actives branchées sous tension.
5. Attendez que la VC-1 démarre. Si elle démarre normalement, une page d'écran ressemblant à la suivante apparaît. L'écran affiche le patch sélectionné.



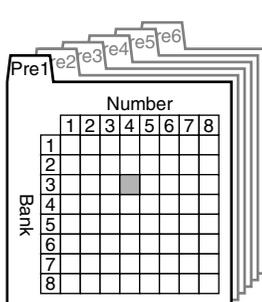
Balance entre le volume du Tone Upper et du Tone Lower.

Sélection de patches et production de sons

La VC-1 propose une vaste palette de sons internes comprenant notamment des sons individuels appelés **patches**.

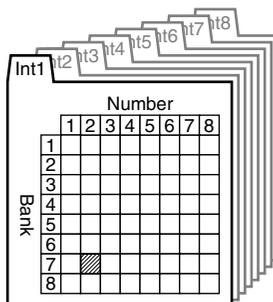
Un patch est identifié par une **banque de patches** (Pre1~6, Int1~8), une **banque** (1~8) et un **numéro** (1~8).

Banque de patches (Pre1~6)



■ Patch No.: P1~34

Banque de patches (Int1~8)



▨ Patch No.: I1~72

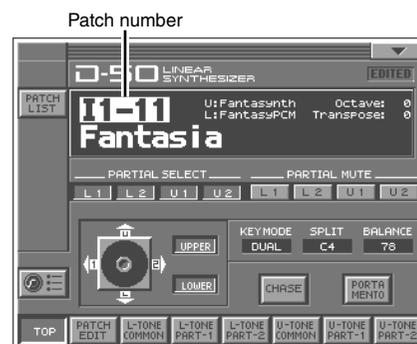
Banques de patches	Patches inclus	Remplacement	Remarques
Pre1	D-50	Non	Patches préprogrammés originaux du D-50
Pre2	VC-1	Non	Nouveaux patches VC-1
Pre3	PN-D50-01	Non	Bibliothèque de sons du D-50/D-550
Pre4	PN-D50-02	Non	Bibliothèque de sons du D-50/D-550
Pre5	PN-D50-03	Non	Bibliothèque de sons du D-50/D-550
Pre6	PN-D50-04	Non	Bibliothèque de sons du D-50/D-550
Int1	Identique à Pre1	Oui	-
Int2	Identique à Pre2	Oui	-
Int3	Identique à Pre3	Oui	-
Int4	Identique à Pre4	Oui	-
Int5	Identique à Pre5	Oui	-
Int6	Identique à Pre6	Oui	-
Int7	(vide)	Oui	-
Int8	(vide)	Oui	-

Il y a trois façons de sélectionner un patch:

- Sélectionner des patches avec la molette VALUE
- Sélectionner des patches dans une liste
- Sélectionner des patches avec Patch Palette

Sélectionner des patches avec la molette VALUE

1. Vérifiez que la page **PATCH TOP** est affichée. Si la page **PATCH TOP** —illustrée ci-contre— n'apparaît pas, appuyez une ou deux fois sur **[EXIT]** pour afficher la page **PATCH TOP**.
2. Ecoutez le patch choisi en jouant sur le clavier. Pour changer de patch, touchez le **numéro de patch** pour le contraster et actionnez la molette **VALUE** ou les boutons **[INC/+]**, **[DEC/-]**. Si vous souhaitez un changement plus rapide, appuyez sur **[SHIFT]** en effectuant ces opérations.



Sélectionner des patches dans une liste

Vous pouvez aussi sélectionner le patch voulu dans une liste.

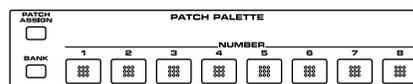
1. Vérifiez que la page **PATCH TOP** est affichée. Si la page **PATCH TOP** n'est pas affichée, appuyez une ou deux fois sur **[EXIT]** pour afficher la page **PATCH TOP**.
2. Touchez la plage **<List>** dans le coin supérieur gauche de l'écran. La fenêtre **PATCH List** apparaît.
3. Sélectionnez un patch dans la liste. Actionnez la molette **VALUE** ou les boutons **[INC/+]**, **[DEC/-]** pour sélectionner un patch. Vous pouvez aussi spécifier le patch voulu le touchant à l'écran.
4. Pour visualiser les patches d'un numéro plus élevé, touchez une des plages **<31-48>**~**<71-88>**, situées dans la bas de l'écran. Pour changer de banque de patches, touchez les plages **<Pre1>**~**<Pre6>**, **<Int1>**~**<Int8>**, situées de part et d'autre de la liste.
5. Touchez **<OK>**. Le patch est sélectionné et la fenêtre **PATCH LIST** se ferme.



Sélectionner des patches avec Patch Palette

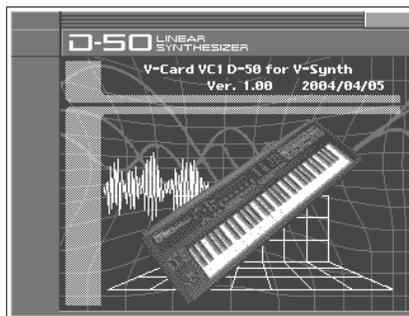
Vous pouvez sélectionner un autre patch de la même banque en appuyant simplement sur **NUMBER [1]~[8]**.

1. Vérifiez que la page **PATCH TOP** est affichée.
2. Appuyez sur **NUMBER [1]~[8]** pour sélectionner un patch. Pour changer de banque au sein de la même banque de patches, maintenez **[BANK]** enfoncé et appuyez sur **NUMBER [1]~[8]**.



Affichage Info

1. Dans le coin supérieur droit de l'écran, touchez < ▼ >. Un menu déroulant apparaît.
2. Dans ce menu déroulant, touchez <INFO>. La fenêtre **Information** apparaît.



3. Cette fenêtre affiche l'information suivante.
Ver.: Version du programme de la VC-1
4. Pour quitter cet affichage, appuyez sur [EXIT] pour fermer la fenêtre.

Activer/couper le bip

Vous pouvez activer/couper le **bip** résonnant lorsque vous touchez une page reconnue à l'écran. A la sortie d'usine, le bip est activé.

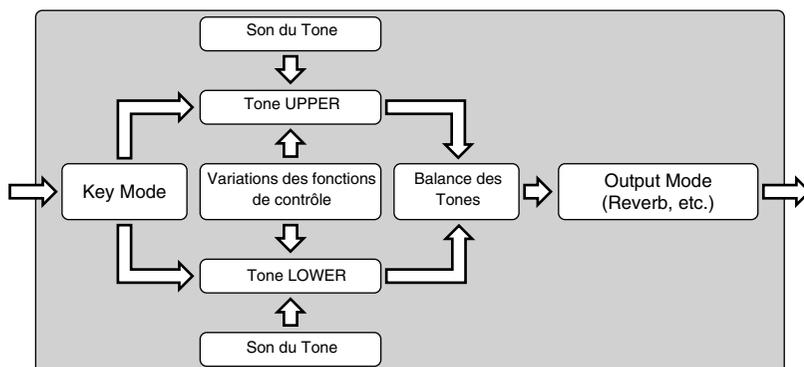
1. Dans le coin supérieur droit de l'écran, touchez < ▼ >. Un menu déroulant apparaît.
2. Dans ce menu déroulant, touchez <Beep> pour cocher (✓) cette option. Lorsque "Beep" est coché, le bip est activé. Touchez une fois de plus <Beep> pour effacer la coche et couper le bip.



Ajouter des effets au son

Les fonctions de contrôle du jeu (nous les appelons facteurs ou **factors** dans ce manuel) de chaque patch peuvent être éditées (modifiées) par la procédure suivante.

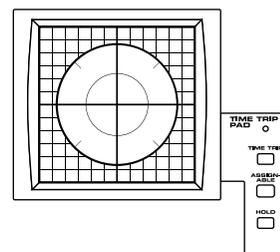
Un patch est constitué de plusieurs **Factors**, comme vous pouvez le voir ci-dessous.



Ajouter un effet avec le pad

Vous pouvez appliquer divers effets en touchant du doigt le pad **Time Trip** situé à gauche en face avant du V-Synth. Les réglages du pad Time Trip sont sauvegardés avec chaque patch. Cela signifie que vous pouvez créer des patches contenant les réglages du pad Time Trip que vous aimez.

1. Affichez la page **PATCH TOP**.
2. Choisissez la fonction que vous voulez piloter avec le pad Time Trip et appuyez sur le bouton **TIME TRIP PAD** pour cette fonction.



Bouton	Fonctions
[TIME TRIP]	Produit le même effet que le joystick du D-50 (balance entre les Tones ou les partiels).
[ASSIGNABLE]	Applique l'effet choisi pour chaque patch. (Réglage CTRL, p. 26).
[HOLD]	Vous pouvez utiliser la fonction Hold pour maintenir le son lorsque vous relâchez le pad.

3. Tout en jouant sur le clavier pour produire des sons, faites les mouvements suivants avec le doigt sur le pad Time Trip.

Si [TIME TRIP] est activé

Vous pouvez utiliser le pad **Time Trip** pour régler la balance entre les éléments suivants simultanément.

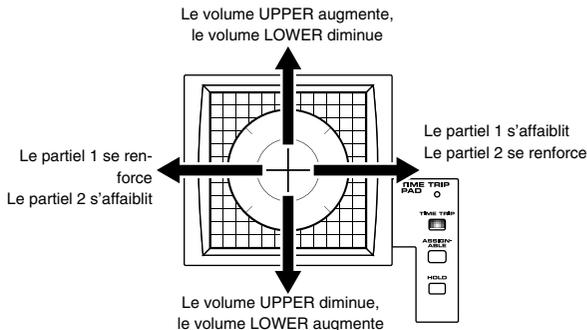
- Balance entre le volume des deux partiels d'un des Tones (Upper ou Lower).
- Balance entre le volume du Tone Upper et du Tone Lower.

Ajouter des effets au son

Pour sélectionner le Tone dont la balance des partiels doit être réglée, utilisez le bouton de **sélection de Tone**. Lorsque vous touchez le pad **Time Trip**, la balance change de la façon illustrée ci-dessous. Toute modification de la **balance des partiels** entraîne des changements considérables du Tone et produit des effets marqués.

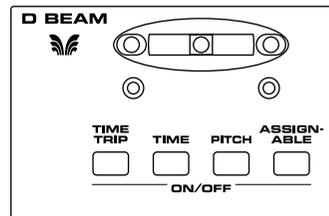


Bouton de sélection de Tone (activé: "enfoncé")



Ajouter un effet avec le contrôleur D Beam

Pour actionner le **contrôleur D Beam**, il suffit de déplacer la main au-dessus du faisceau. Vous pouvez l'utiliser pour piloter divers effets, en fonction de son assignation. Vous pouvez aussi créer des effets spéciaux entraînant un changement instantané de son, impossible à réaliser avec une commande rotative ou le levier pitch bend. Les réglages du contrôleur D Beam sont sauvegardés avec chaque patch. Cela signifie que vous pouvez créer des patches contenant les réglages du contrôleur D Beam que vous aimez.



1. Affichez la page **PATCH TOP**.
2. Choisissez la fonction à piloter avec le contrôleur D Beam et appuyez sur le bouton **D BEAM** pour activer le contrôleur D Beam.

Boutons	Fonctions
[TIME TRIP]	Produit le même effet que lorsque vous appuyez plus fort encore sur une touche de clavier déjà enfoncée (Aftertouch).
[TIME]	Produit l'effet obtenu en éloignant le levier de modulation de vous (Modulation).
[PITCH]	Produit l'effet obtenu en actionnant le levier de pitch bend vers la gauche et vers la droite (Pitch Bend).
[ASSIGNABLE]	Applique l'effet choisi pour chaque patch ("Comment régler les facteurs de patch" (p. 26)).

3. Tout en jouant sur le clavier pour produire des sons, faites des mouvements lents et verticaux avec la main au-dessus du contrôleur D Beam.
4. Pour couper le contrôleur D Beam, appuyez une fois de plus sur le bouton actionné à l'étape 2 afin d'éteindre son témoin.

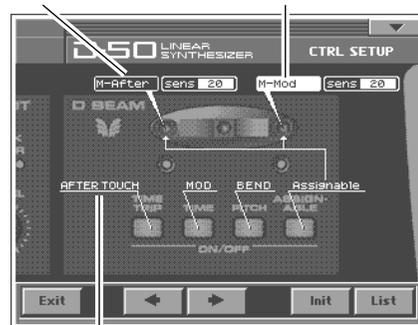
Assigner des paramètres aux contrôleurs

Vous pouvez assigner divers facteurs de patch (p. 133), paramètres de Tone (p. 134) ou autres paramètres aux commandes du V-Synth tels que le pad Time Trip, le contrôleur D Beam et les sections OSC1/OSC2. Ces assignations constituent le **Control Setup** (configuration des commandes). Avec l'édition intuitive des sources sonores au moyen de commandes et de curseurs ainsi qu'avec l'expressivité renforcée offerte par le pad **Time Trip**, vous pouvez profiter du D-50 en allant bien au-delà des possibilités offertes par l'instrument original.

Commandes	Paramètres
TIME TRIP PAD, D BEAM, commande C2	Commandes de contrôle MIDI
OSC1, OSC2, COSM1, COSM2, TVA	Patch Factor (p. 133) Paramètres de Tone (p. 134) Paramètres de partiel (p. 135)

1. Affichez la page **PATCH TOP**.
2. Touchez **<CTRL SET>** dans la partie inférieure gauche de l'écran. La fenêtre **CTRL SETUP** apparaît.
3. Touchez le pad Time Trip, le contrôleur D Beam ou toute autre commande à laquelle vous souhaitez assigner le paramètre. L'affichage correspondant à la commande apparaît à l'écran. Les éléments de l'écran peuvent alors être utilisés comme suit.

Case de réglage. Sélectionne les paramètres
Curseur d'écran assignés aux boutons et aux commandes.

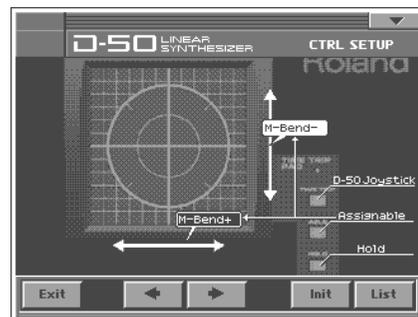


Soulignement. Indique le bouton et les fonctions.

4. Lorsque l'édition d'un paramètre exige que vous entriez une valeur, amenez le curseur sur la case de réglage du paramètre. Vous pouvez alors régler la valeur avec la molette **VALUE** ou les boutons **[INC/+]** ou **[DEC/-]**. Les paramètres indiqués par **CTRL** peuvent être pilotés par une configuration spécifique (CTRL Setup). Pour en savoir plus sur chaque paramètre, voyez la page de référence indiquée.

Les boutons d'écran ont les fonctions suivantes.

Boutons d'écran	Fonctions
	Change les commandes devant être agrandies à l'écran.
	Affiche les paramètres à assigner sous forme de liste.
	Retourne à la page CTRL SET.
	Rétablit le réglage d'usine des paramètres assignés.



5. Quand vous avez fini vos réglages CTRL Setup, appuyez sur <OK> pour fermer la fenêtre **CTRL Setup**.

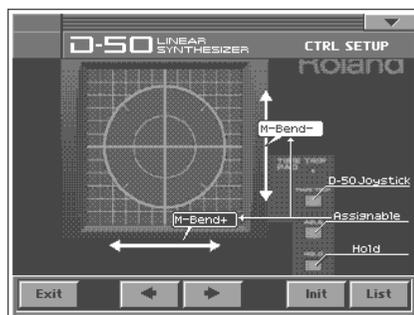
TIME TRIP PAD

ASSIGNABLE X

→ tableau 1 (p. 22)

ASSIGNABLE Y

→ tableau 1 (p. 22)



D BEAM

ASSIGNABLE L

→ tableau 1 (p. 22)

ASSIGNABLE R

→ tableau 1 (p. 22)

Sens L

→ 0~20

Sens R

→ 0~20



C2

C2

→ tableau 1 (p. 22)



tableau 1

Vous pouvez piloter les paramètres suivants.

Ecran	Paramètres
	Paramètre assignable - MIDI (p. 140)
M-Mod	Modulation MIDI
M-Vol	Volume MIDI
M-Hold	MIDI HOLD
M-After	MIDI Aftertouch
M-Bend+	MIDI Pitch Bend +
M-Bend-	MIDI Pitch Bend -

PEDAL2

PEDAL2 → Off, ToneBal, M-After, M-Mod

Ecran	Fonctions
Off	La VC-1 n'est PAS pilotée.
ToneBal (Tone Balance)	Pilote la balance entre le volume du Tone Upper et du Tone Lower.
M-After (Aftertouch)	Pilote l'aftertouch.
M-Mod (Modulation)	Pilote le vibrato.



OSC1, OSC2

OSC1 PITCH	→ tableau 2 (p. 25)
OSC1 TIME	→ tableau 2 (p. 25)
OSC1 FORMANT	→ tableau 2 (p. 25)
OSC1 LFO DP1	→ tableau 2 (p. 25)
OSC1 LFO DP2	→ tableau 2 (p. 25)
OSC1 LFO DP3	→ tableau 2 (p. 25)
OSC1 LFO RATE	→ tableau 2 (p. 25)
OSC1 LEVEL	→ tableau 2 (p. 25)
OSC2 PITCH	→ tableau 2 (p. 25)
OSC2 TIME	→ tableau 2 (p. 25)
OSC2 FORMANT	→ tableau 2 (p. 25)
OSC2 LFO DP1	→ tableau 2 (p. 25)
OSC2 LFO DP2	→ tableau 2 (p. 25)
OSC2 LFO DP3	→ tableau 2 (p. 25)
OSC2 LFO RATE	→ tableau 2 (p. 25)
OSC2 LEVEL	→ tableau 2 (p. 25)



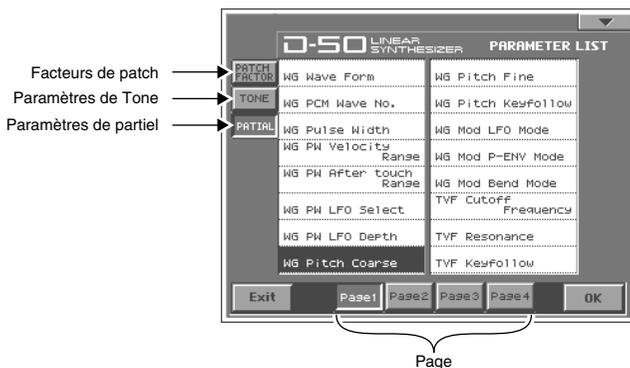
COSM1, COSM2

COSM1 WIDTH	→ tableau 2 (p. 25)
COSM1 DETUNE	→ tableau 2 (p. 25)
COSM2 WIDTH	→ tableau 2 (p. 25)
COSM2 DETUNE	→ tableau 2 (p. 25)
TVA Attack	→ tableau 2 (p. 25)
TVA Decay	→ tableau 2 (p. 25)
TVA Sustain	→ tableau 2 (p. 25)
TVA Release	→ tableau 2 (p. 25)



LIST (OSC1, OSC2, COSM1, COSM2 et TVA)

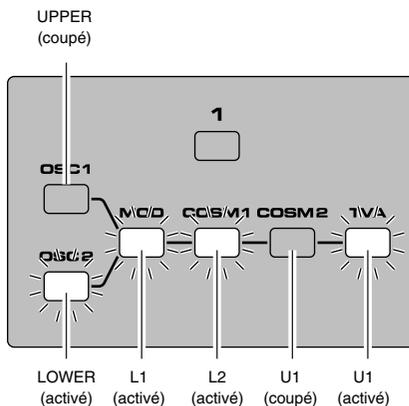
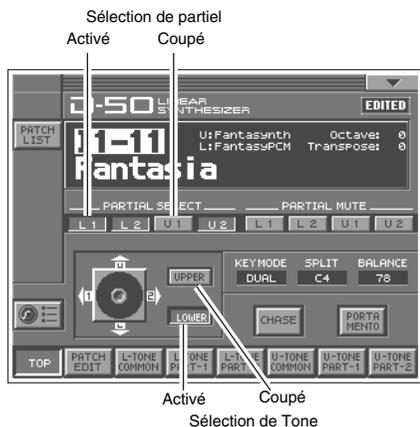
- Paramètres de Tone. La sélection de Tones (UPPER ou LOWER) se fait avec les boutons de **sélection de Tone**.
- Paramètres de partiel. La sélection de partiels (L1, L2, U1 ou U2) se fait avec les boutons de **sélection de partiel**.



Sélection des Tones ou des partiels concernés

Les partiels auxquels les paramètres de Tone assignés aux différentes commandes ou curseurs (OSC1, OSC2, COSM1, COSM2 et TVA) sont appliqués peuvent être sélectionnés avec les boutons de **sélection de Tone** ou de **sélection de partiel**.

- Paramètres de Tone. La sélection de Tone (UPPER ou LOWER) se fait avec les boutons de **sélection de Tone**.
- Paramètres de partiel. La sélection de partiels (L1, L2, U1 ou U2) se fait avec les boutons de **sélection de partiel**.



* La sélection de Tone ou de partiel est sauvegardée si vous faites appel à la fonction Patch Write.

tableau 2

Vous pouvez piloter les paramètres suivants.

Ecran	Paramètres
PATCH TOP (p. 26)	
ToneBal	Balance des Tones
PATCH EDIT CONTRL (p. 28)	
BendRang	Plage pitch bend
AftrPB	Plage pitch bend de l'aftertouch
PortTime	Durée du portamento
PortMode	Mode du portamento
PATCH EDIT OUTPUT (p. 29)	
Rev Bal	Balance de réverbération
TotalVol	Volume total
PATCH EDIT CHASE (p. 31)	
ChasLevl	Chase Level
ChasTime	Chase Time
PATCH EDIT TONE TUNE (p. 32)	
LowerKey	Lower Tone Key Shift
UpperKey	Upper Tone Key Shift
LowerTun	Lower Tone Fine Tune
UpperTun	Upper Tone Fine Tune
TONE COMMON STRUCT (p. 57)	
PartBal	Partial Balance
TONE COMMON P-ENV (p. 58)	
PEnvVelo	P-ENV Velocity Range
PEnvTKF	P-ENV Time Keyfollow
PEnvT1	P-ENV Time 1
PEnvT2	P-ENV Time 2
PEnvT3	P-ENV Time 3
PEnvT4	P-ENV Time 4
PEnvL0	P-ENV Level 0
PEnvL1	P-ENV Level 1
PEnvL2	P-ENV Level 2
PEnvSusL	P-ENV Sustain Level
PEnvEndL	P-ENV End Level
PModLFOD	P-Mod LFO Depth
PModLevr	P-Mod Lever
PModAftr	P-Mod Aftertouch
TONE COMMON LFO (p. 60)	
LFO1Wave	LFO-1 Waveform
LFO1Rate	LFO-1 Rate
LFO1Dely	LFO-1 Delay Time
LFO1Sync	LFO-1 Sync
LFO2Wave	LFO-2 Waveform
LFO2Rate	LFO-2 Rate
LFO2Dely	LFO-2 Delay Time
LFO2Sync	LFO-2 Sync
LFO3Wave	LFO-3 Waveform

Ecran	Paramètres
LFO3Rate	LFO-3 Rate
LFO3Dely	LFO-3 Delay Time
LFO3Sync	LFO-3 Sync
TONE COMMON EQ/CHORUS (p. 61)	
EQ Lg	Low EQ Gain
EQ Hg	High EQ Gain
ChorRate	Chorus Rate
ChorDpth	Chorus Depth
ChorBal	Chorus Balance
TONE PARTIAL FORM (p. 64)	
Waveform	WG Waveform
PCM No#	WG PCM Wave No.
PW	WG Pulse Width
PW Velo	WG PW Velocity Range
PW Aftr	WG PW Aftertouch Range
PW LFO	WG PW LFO Select
PW LFOD	WG PW LFO Depth
TONE PARTIAL PITCH (p. 66)	
PichCors	WG Pitch Coarse
PichFine	WG Pitch Fine
PichKF	WG Pitch Keyfollow
PichLFO	WG Mod LFO Mode
PichENV	WG Mod P-ENV Mode
PichBend	WG Mod Bend Mode
TONE PARTIAL TVF (p. 68)	
TVF Freq	TVF Cutoff Frequency
TVF Reso	TVF Resonance
TVF KF	TVF Keyfollow
TVF BP	TVF Bias Point/Dir
TVF Blvl	TVF Bias Level
TVFDpth	TVF ENV Depth
TVFVelo	TVF ENV Velocity Range
TVF DKF	TVF ENV Depth Keyfollow
TVF TKF	TVF ENV Time Keyfollow
TVF T1	TVF ENV Time 1
TVF T2	TVF ENV Time 2
TVF T3	TVF ENV Time 3
TVF T4	TVF ENV Time 4
TVF T5	TVF ENV Time 5
TVF L1	TVF ENV Level 1
TVF L2	TVF ENV Level 2
TVF L3	TVF ENV Level 3
TVF SusL	TVF ENV Sustain Level

Ecran	Paramètres
TVF EndL	TVF ENV End Level
TONE PARTIAL TVA (p. 73)	
TVA Levl	TVA Level
TVA Velo	TVA Velocity Range
TVA BP	TVA Bias Point/Dir
TVA Blvl	TVA Bias Level
TVA Velo	TVA ENV Velocity Folw
TVA TKF	TVA ENV Time Keyfollow
TVA T1	TVA ENV Time 1
TVA T2	TVA ENV Time 2
TVA T3	TVA ENV Time 3
TVA T4	TVA ENV Time 4
TVA T5	TVA ENV Time 5
TVA L1	TVA ENV Level 1
TVA L2	TVA ENV Level 2
TVA L3	TVA ENV Level 3
TVA SusL	TVA ENV Sustain Level
TVA EndL	TVA ENV End Level
TONE PARTIAL MOD (p. 76)	
TVF LFO	TVF Mod LFO Select
TVF LFOD	TVF Mod LFO Depth
TVF Aftr	TVF Mod Aftertouch Range
TVA LFO	TVA Mod LFO Select
TVA LFOD	TVA Mod LFO Depth
TVA Aftr	TVA Mod Aftertouch Range

Comment régler les facteurs de patch

L'écran affiche plusieurs facteurs simultanément. Si nécessaire, faites défiler l'affichage vers le haut ou vers le bas pour sélectionner le facteur à éditer (Paramètres de patch, p. 26).

1. Affichez la page **PATCH TOP**.
2. Touchez **<PATCH EDIT>** dans le bas de l'écran.
3. Touchez un des boutons à gauche de l'écran pour sélectionner la page d'édition voulue.
<CONTRL>: Control Edit, Portamento Edit (p. 28)
<OUTPUT>: Output Mode (p. 29)
<CHASE>: Chase Edit (p. 31)
<TONE TUNE>: Tone Tune (p. 32)
<MIDI>: Fonctions MIDI (p. 32)
4. Lorsque l'édition d'un paramètre exige que vous entriez une valeur, amenez le curseur sur la case de réglage du paramètre. Vous pouvez alors régler la valeur avec la molette **VALUE** ou les boutons **[INC/+]** ou **[DEC/-]**.
5. Répétez les étapes 3~4 pour régler les facteurs du patch.
6. Si vous souhaitez conserver vos changements, sauvegardez-les (p. 34). Si vous ne souhaitez pas conserver les changements, appuyez sur **[EXIT]** pour retrouver la page **PATCH TOP**. Si vous retournez à la page **PATCH TOP** sans sauvegarder les changements, "**EDITED**" s'affiche pour vous rappeler que les réglages du patch ont été modifiés.
 * Si vous coupez l'alimentation ou sélectionnez un autre patch alors que l'écran affiche un astérisque "**EDITED**", les changements apportés au patch sont perdus.



Paramètres communs à toutes les pages

UPPER/LOWER (boutons de sélection de Tone)

Vous pouvez choisir le Tone à piloter (Upper, Lower ou les deux) avec le pad Time Trip.

KEY MODE

Key Mode fait référence à la façon dont les Tones Upper et Lower sont joués sur le clavier.

Réglage: WHOLE, DUAL, SPLIT, SEP, WHOL-S, DUAL-S, SPL-US, SPL-LS, SEP-S

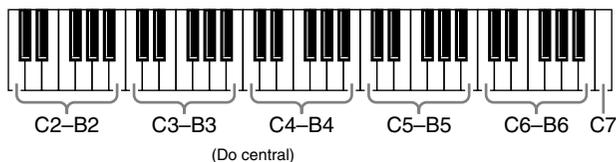


Écran	Description
WHOLE	Le Tone Upper peut être polyphonique à 16 voix.
DUAL	Les Tones Upper et Lower sont produits par chaque touche avec une polyphonie à 8 voix.
SPLIT	Le mode Split partage le clavier en une section Upper et une section Lower et produit deux Tones différents avec une polyphonie à 8 voix. Cela signifie que la VC-1 fonctionne comme deux synthés à 8 voix. Le point de partage (ou Split Point, l'endroit où le clavier est divisé en deux sections) est affiché à côté de l'indication Key Mode.
SEP (Separate)	Ce mode est en vigueur lorsqu'un appareil MIDI externe pilote la VC-1. ("Équipement MIDI" (p. 140))
WHOL-S (Whole Solo)	Le Tone Upper est monophonique.
DUAL-S (Dual Solo)	Les Tones Upper et Lower sont monophoniques.
SPL-US (Split Upper Solo)	Le Tone Upper est monophonique et le Tone Lower est polyphonique à 8 voix.
SPL-LS (Split Lower Solo)	Le Tone Lower est monophonique et le Tone Upper est polyphonique à 8 voix.
SEP-S (Separate Solo)	Ce mode est en vigueur lorsqu'un appareil MIDI externe pilote la VC-1. ("Équipement MIDI" (p. 140))

SPLIT

Le point de partage peut être modifié comme suit.

Réglage: C2~C7



BALANCE (Tone Balance) **CTRL**

Vous pouvez modifier la balance entre le volume du Tone Upper et du Tone Lower.

Réglage: 0~100

CHASE (bouton Chase)

Active/coupe la fonction Chase. Touchez une fois le bouton pour activer la fonction et touchez-le de nouveau pour la couper.

Réglage: OFF, ON

PORTAMENTO (bouton Portamento)

Active/coupe le portamento. Le portamento est un glissement d'une note à une autre, une technique souvent utilisée par les violonistes. Touchez une fois le bouton pour activer la fonction et touchez-le de nouveau pour la couper.

Réglage: OFF, ON

CONTROL

Les commandes de patch déterminent la façon dont les fonctions de contrôle affectent les Tones Upper et Lower.

Bend (plage pitch bend) **CTRL**

Détermine la plage du changement de hauteur variable produit en bougeant le levier de pitch bend à gauche et à droite. La plage définie ici peut donner des résultats différents en fonction du réglage du Mode Bender du Tone (p. 67).

Réglage: 0~12

AfterPB (Aftertouch, Pitch Bender) **CTRL**

Détermine la sensibilité de l'aftertouch sur la hauteur. Des valeurs plus élevées augmentent la sensibilité. Une valeur négative diminue la hauteur tandis qu'une valeur positive l'augmente.

Réglage: -12~+12

Hold (mode Hold)

Sélectionne le Tone affecté par l'effet de la pédale de maintien.

Lorsque **Key Mode** est réglé sur **Whole**, la fonction Hold s'applique toujours, quel que soit le mode choisi.

Réglage: U, L, UL

Time (durée du portamento) **CTRL**

Détermine la durée du portamento (le temps nécessaire pour glisser d'une note à l'autre). Des valeurs élevées allongent la durée du portamento.

Réglage: 0~100

Mode (mode du portamento) **CTRL**

Sélectionne le Tone affecté par l'effet de portamento. Lorsque **Key Mode** est réglé sur **Whole**, la fonction portamento s'applique toujours, quel que soit le mode choisi.

Réglage: U, L, UL

- * Lorsque le portamento est activé, la réception d'un message Portamento ON/OFF venant d'un appareil externe peut changer les réglages de portamento.



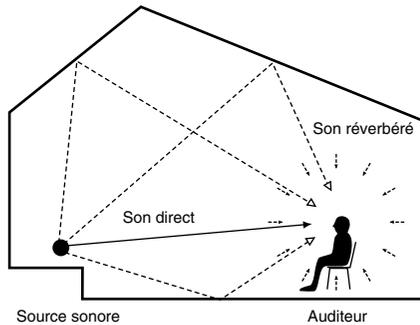
Ecran	Fonction
U	Concerne le Tone Upper.
L	Concerne le Tone Lower.
UL	Concerne les deux Tones.

Ecran	Fonction
U	Concerne le Tone Upper.
L	Concerne le Tone Lower.
UL	Concerne les deux Tones.

OUTPUT (Output Mode)

Le mode de sortie détermine la façon dont les Tones sont affectés par l'effet de **réverbération** ainsi que la manière dont les Tones se présentent aux sorties.

Un son réverbéré dans un environnement acoustique est constitué de trois parties. Vous entendez d'abord le signal direct émanant de la source. Ensuite viennent les premières réflexions résonnant une ou plusieurs fois des murs, du plafond et du sol. Et enfin vient le son réverbéré constitué d'innombrables réflexions renvoyées par l'environnement.



Mode (Output Mode)

Permet de sélectionner un des quatre modes de sortie suivants:

Réglage: 1~4

Ecran	Fonction
	La réverbération stéréo s'applique au mixage des Tones Upper et Lower et est envoyée en stéréo à la sortie.
	Le mixage des Tones Upper et Lower est pourvu de réverbération tandis que les signaux directs sont produits séparément pour Upper et Lower.
	Seul le Tone Upper est pourvu de réverbération. Les Tones Upper et Lower sont envoyés séparément aux sorties.
	Seul le Tone Lower est pourvu de réverbération. Les Tones Upper et Lower sont envoyés séparément aux sorties.

RevType (Type de réverbération)

Permet de sélectionner un des 32 types de réverbération.

Réglage: 1~32

Ecran	Description	Ecran	Description
1	Small Hall	17	Bright Hall
2	Medium Hall	18	Large Cave
3	Large Hall	19	Steel Pan
4	Chapel	20	Delay (248 ms)
5	Box	21	Delay (338 ms)
6	Small Metal Room	22	Cross Delay (157 ms)
7	Small Room	23	Cross Delay (252 ms)
8	Medium Room	24	Cross Delay (274-137 ms)
9	Medium Large Room	25	Gate Reverb
10	Large Room	26	Reverse Gate (360 ms)
11	Single Delay (102 ms)	27	Reverse Gate (480 ms)
12	Cross Delay (180 ms)	28	Slap Back
13	Cross Delay (224 ms)	29	Slap Back
14	Cross Delay(148-296 ms)	30	Slap Back
15	Short Gate (200 ms)	31	Twisted Space
16	Long Gate (480 ms)	32	Space

* Les types de réverb **17-32** se trouvant dans des banques individuelles ne peuvent être sollicités que par les patches (64 patches) contenus dans cette banque. Vous pouvez copier n'importe quel type de réverb provenant d'une banque autre que les banques internes (de 1 à 32) dans une mémoire de réverb des banques internes (de 17 à 32).

Revbai (Balance de réverb) CTRL

Détermine le niveau du signal d'effet (réverbération) et du signal direct.

Réglage: 0~100

Ecran	Fonction
100	Le niveau du signal d'effet (réverb)= maximum et celui du signal direct= 0.
0	Le niveau du signal d'effet (réverb)= 0 et celui du signal direct= maximum.

Vol (Volume total) CTRL

Règle le volume des deux Tones et détermine ainsi la différence de volume entre les patches.

Réglage: 0~100

CHASE

La fonction Chase Play permet de produire le Tone Lower avec un léger retard par rapport au Tone Upper qui est joué sur le clavier. Cette fonction n'est disponible qu'en mode **Dual** ou **Whole**.

Mode (Mode Chase)

Détermine la manière dont les Tones sont produits. Le nombre de répétitions du son retardé varie en fonction du réglage des paramètres **Chase Level** et **Velocity**.

Réglage: UL, ULL, ULU



- Lorsque Key Mode est réglé sur "Dual"

Ecran	Fonction
UL	 Production du Tone Upper puis du Tone Lower.
ULL	 Production du Tone Upper puis répétitions du Tone Lower.
ULU	 Alternance entre le Tone Upper et le Tone Lower.

- Lorsque Key Mode est réglé sur "Whole"

Ecran	Fonction
UL	 Le Tone Upper est produit deux fois.
ULL	 Répétitions du Tone Upper.
ULU	 Répétitions du Tone Upper.

Level (Niveau du son Chase) **CTRL**

Détermine le niveau du son Chase.

Réglage: 0~100

Time (Durée du son Chase) **CTRL**

Détermine la durée du son Chase. Plus la valeur est élevée, plus la durée est longue.

Réglage: 0~100

TONE TUNE

Vous pouvez régler séparément la hauteur relative des Tones Upper et Lower. Si vous décalez légèrement les deux hauteurs, vous obtenez un léger désaccord (effet Detune). D'autre part, si vous baissez la hauteur du Tone Upper et élevez celle du Tone Lower, vous pouvez obtenir une hauteur identique pour les deux Tones.

LKey (Transposition du Tone Lower) **CTRL**

Ce paramètre vous permet de changer la hauteur du Tone Lower par demi-tons.

Réglage: -24~+24 (± 2 octaves)

UKey (Transposition du Tone Upper) **CTRL**

Ce paramètre vous permet de changer la hauteur du Tone Upper par demi-tons.

Réglage: -24~+24 (± 2 octaves)

LTune (Accord fin du Tone Lower) **CTRL**

Ce paramètre vous permet d'accorder précisément la hauteur du son Lower.

Réglage: -50~+50 (± 1 quart de ton)

UTune (Accord fin du Tone Upper) **CTRL**

Ce paramètre vous permet d'accorder précisément la hauteur du son Upper.

Réglage: -50~+50 (± 1 quart de ton)



MIDI

Vous pouvez changer les réglages des fonctions MIDI faisant partie des facteurs de patch.

TxCH (Canal de transmission)

Le canal de transmission d'un patch peut avoir un numéro différent de celui du canal de base. Avec un réglage B, le numéro du canal est le même que celui du canal de base.

Réglage: B, 1~16

TxPC (Numéro de programme transmis)

Vous pouvez attribuer un numéro de programme à chaque patch. Avec le réglage OFF, le patch conserve le numéro de programme préprogrammé.

Réglage: OFF, 1~100

TxBS (Numéro de sélection de banque) **VC-1**

Vous pouvez choisir un numéro de sélection de banque MSB pour chaque patch (LSB= 0). Avec un réglage OFF, le patch conserve le numéro de sélection de banque préprogrammé.

Réglage: OFF, 0~99

SepCH (Canal de réception en mode Separate)

Vous pouvez choisir un canal de réception MIDI en mode Separate pour chaque patch. Avec un réglage OFF, le canal de réception sélectionné pour les fonctions Système est utilisé (p. 81).

Réglage: OFF, 1~16



Sauvegarder vos patches

Lorsque vous modifiez les réglages d'un patch, la page **PATCH TOP** affiche **<EDITED>** pour vous rappeler que le patch a été édité. Si vous changez de patch ou coupez l'alimentation alors que **<EDITED>** est affiché, vous perdez les changements apportés au patch. Pour conserver le patch dont vous avez modifié les réglages, attribuez un nom au patch et **sauvegardez-le**.

Nommer un patch

Avant de sauvegarder le patch, il faut lui attribuer un nouveau nom. Pour éditer un patch ou un Tone, faites d'abord appel à la fonction **Name**.

- Un nom de patch peut contenir jusqu'à 18 caractères.
 - Un nom de Tone peut contenir jusqu'à 10 caractères.
1. Vérifiez que le patch à nommer est sélectionné.
 2. Touchez **< ▼ >** dans le coin supérieur droit de l'écran. Un menu déroulant apparaît.
 3. Dans ce menu déroulant, touchez **<PATCH NAME>** (ou **<TONE NAME>**). La fenêtre d'attribution de nom apparaît.



4. Touchez les boutons alphabétiques ou numériques pour entrer le nouveau nom dans la case d'entrée de texte. Les boutons ont des fonctions suivantes.

Boutons d'écran	Fonction
	Déplacez le curseur dans la case de texte pour atteindre la position voulue.
	Activez ce bouton pour obtenir des majuscules ou des symboles.
	Pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur, appuyez sur ce bouton.
	Efface tous les caractères de la case de texte.
	Efface le caractère à l'emplacement du curseur.
	Efface le caractère précédant l'emplacement du curseur.



* Vous pouvez aussi changer la position du curseur avec les boutons **[◀]** et **[▶]**. Appuyez sur **[▲]** pour transformer le caractère à l'emplacement du curseur en majuscule et sur **[▼]** pour le transformer en minuscule.

5. Quand vous avez fini d'entrer le nom, touchez **<OK>** pour confirmer le nom du patch.

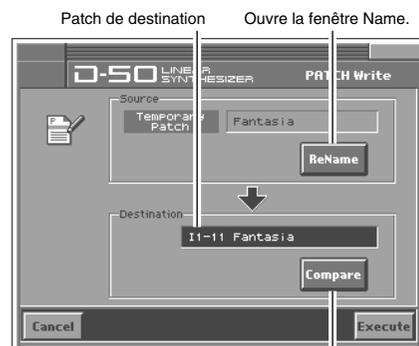
Sauvegarder des patches

Si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous changez de son sans sauvegarder les changements effectués, ceux-ci sont perdus. Pour conserver le son modifié, sauvegardez-le dans la VC-1 (PATCH WRITE).

Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles. Cependant, vous pouvez récupérer les réglages d'usine en initialisant les paramètres avec la fonction **Factory Reset**. (p. 35)

* Évitez de retirer la carte VC-1 (ou de l'insérer) tant que la V-Synth est sous tension. Les patches ne peuvent pas être sauvegardés sur d'autres cartes PC; seule la VC-1 peut les conserver.

1. Assurez-vous que le patch à sauvegarder est sélectionné.
2. Touchez < ▼ > dans le coin supérieur droit de l'écran. Un menu déroulant apparaît.
3. Dans ce menu déroulant, touchez < PATCH WRITE >. La fenêtre **PATCH WRITE** apparaît.
4. Tournez la molette **VALUE** pour sélectionner le patch de destination.
 - Si vous touchez < ReName >, la fenêtre **PATCH NAME** apparaît pour vous permettre de changer le nom du patch.
 - En appuyant sur < Compare >, vous pouvez vérifier le contenu du patch de destination. Cette fonction peut sauver des chefs-d'œuvre en passe d'être irrévérablement effacés.
5. Touchez < Compare > pour activer cette fonction. Vous pouvez alors écouter le patch se trouvant dans la destination choisie pour la sauvegarde. Jouez sur le clavier pour écouter le contenu du patch de destination et vérifiez qu'il s'agit bien d'un patch que vous voulez effacer.
 - * Lorsqu'il est écouté avec la fonction Compare, le patch peut avoir un son légèrement différent.
6. Appuyez sur < Execute > pour effectuer la sauvegarde.



Fonction Compare

Initialisation des réglages (réglages d'usine)

La fonction Factory Reset permet de retrouver tous les réglages d'usine de la VC-1.

Si la carte VC-1 contient des données que vous avez programmées, celles-ci sont supprimées au profit des réglages d'usine quand vous faites appel à la fonction Factory Reset. Si vous voulez conserver ces données, sauvegardez-les en procédant comme décrit ci-dessous.

- Transférez-les dans un D-50 original (ou un appareil MIDI externe) et sauvegardez-les (p. 40).
 - Transférez-les dans un PC avec la fonction V-Synth USB et sauvegardez-les (p. 83).
1. Appuyez sur **[MODE]**. La fenêtre **MODE MENU** apparaît.
 2. Touchez **<FACTORY RESET>**. La page "Factory Reset" apparaît.



3. Touchez **<OK>**.
4. Pour initialiser les réglages avec Factory Reset, touchez **<Execute>**. Une fois l'opération Factory Reset terminée, le message "Completed!!" apparaît.

Echanger des patches avec un D-50/550

Il est possible d'utiliser le MIDI pour importer 64 patches du D-50 sur la VC-1 (le V-Synth). Cette procédure s'appelle **Bulk Load** (chargement de blocs de données). Vous pouvez ainsi récupérer vos (64) patches originaux programmés sur un D-50 et les utiliser avec la VC-1.

Inversement, vous pouvez aussi transférer via MIDI les patches édités avec la VC-1 à un D-50. Cette procédure s'appelle "**Bulk Dump**" (transfert de blocs de données).

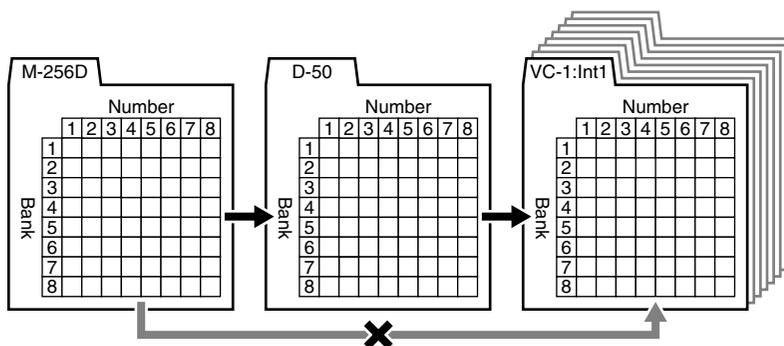
* Pour les procédures suivantes, vous aurez aussi besoin du mode d'emploi du D-50/550.

Transférer les patches d'un D-50 à la VC-1

- Les 64 patches chargés du D-50 dans la VC-1 sont temporairement transférés dans la **banque du patch actuellement sélectionné**.

Patch sélectionné	→	Banque de destination
I1-11:Fantasia	→	Int1-11~Int1-88
I6-88:Big Wave	→	Int6-11~Int6-88

- Les 64 patches de la banque de destination ne sont cependant pas perdus. Pour les récupérer, il suffit de couper et de rétablir l'alimentation.
- Les 64 patches transférés sont perdus lorsque vous mettez l'instrument hors tension. Veillez donc à les sauvegarder au préalable ("Sauvegarder les patches transférés avec la VC-1" (p. 39)).
- Les patches sauvegardés sur des cartes de mémoire utilisées avec le D-50/550 (M-256D) ne peuvent pas être transférés directement de ces cartes dans la VC-1. Il faut d'abord transférer les patches de la carte de mémoire (M-256D) dans le D-50/550 puis transférer ces données du D-50/550 dans la VC-1.



Effectuez les opérations suivantes.

Transférer des patches de la carte de mémoire dans le D-50/550 (p. 37)



Transférer les patches du D-50/550 à la VC-1 (p. 38)

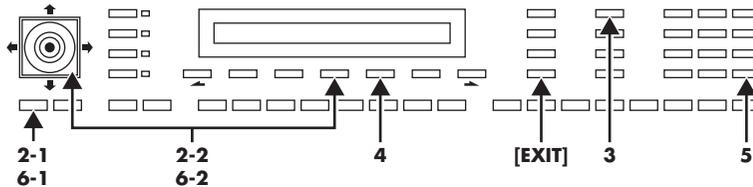


Sauvegarder les patches transférés avec la VC-1 (p. 39)

Transférer des patches de la carte de mémoire dans le D-50/550

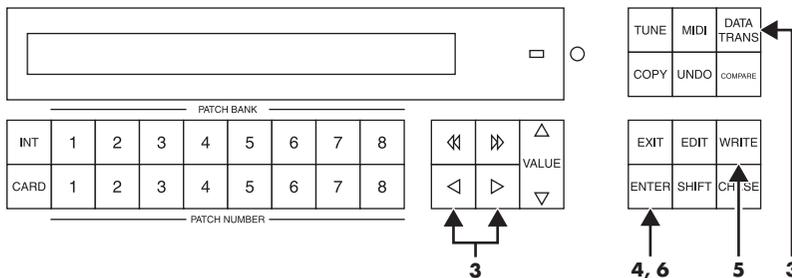
Les 64 patches sauvegardés sur la carte de mémoire peuvent être chargés dans la mémoire interne du D-50/550.

Avec le D-50



1. Insérez une carte de mémoire (M-256D) dans la fente du D-50.
2. Réglez la fonction **Memory Protect** du D-50 sur **OFF**.
 - 2-1. Appuyez sur le bouton **[TUNE/FUNCTION]**.
 - 2-2. Appuyez sur le **bouton de sélection** assigné à "Protect" et réglez ce paramètre sur **OFF** avec le joystick.
3. Appuyez sur le bouton **[DATA TRANSFER]**.
4. Appuyez sur le **bouton de sélection** affecté à "(Card -> Int)".
5. Appuyez sur le bouton **[ENTER]**. Au terme du transfert de données, l'écran affiche le message "Complete".
6. Remettez la fonction "Memory Protect" du D-50 sur **On**.
 - 6-1. Appuyez sur le bouton **[TUNE/FUNCTION]**.
 - 6-2. Appuyez sur le **bouton de sélection** assigné à "Protect" et réglez ce paramètre sur **ON** avec le joystick.

Avec le D-550



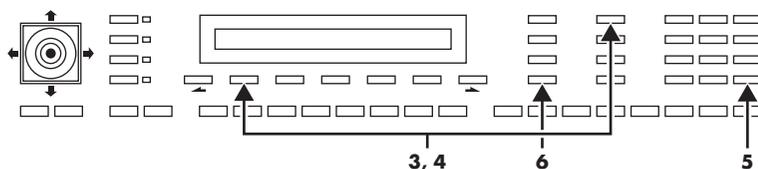
1. Insérez une carte de mémoire (M-256D) dans la fente du D-550.
2. Appuyez sur le bouton **[DATA TRANS]**.
3. Appuyez sur le bouton **[◀]** ou **[▶]** pour choisir "(Card -> Int)".

4. Appuyez sur le bouton **[ENTER]**.
5. Appuyez sur le bouton **[WRITE]** pour désactiver (**OFF**) momentanément la fonction "Memory Protect".
6. Appuyez à nouveau sur le bouton **[ENTER]**. Au terme du transfert de données, l'écran affiche le message "Complete".

Transférer les patches du D-50/550 à la VC-1

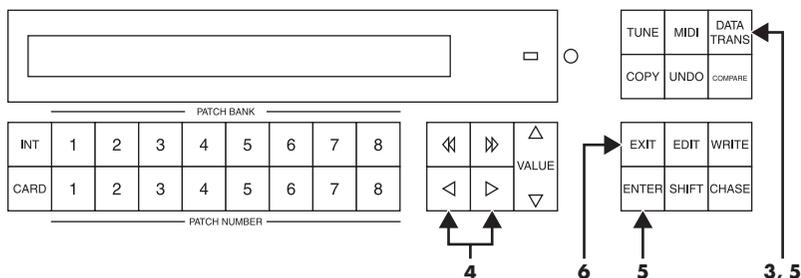
- * Le transfert de données est impossible si le patch actuellement sélectionné fait partie d'une banque de patches préprogrammés (Pre1~Pre6).
- * Au terme de la réception, l'écran de la VC-1 ne change pas tout de suite. Cela s'explique par le fait que les données reçues atterrissent dans la mémoire tampon (p. 44). Vous pouvez vérifier le résultat du transfert en changeant de patch avec la molette **VALUE**.

Avec le D-50



1. Reliez la prise **MIDI OUT** du D-50 à la prise **MIDI IN** du V-Synth avec un câble MIDI.
2. Choisissez le même canal MIDI sur le D-50 et le V-Synth (le canal de base, p. 80).
3. Appuyez sur le bouton **[DATA TRANSFER]** du D-50.
4. Tout en appuyant sur le bouton **[DATA TRANSFER]** du D-50, sélectionnez "B.Dump" avec le **bouton de sélection**.
5. Appuyez sur le bouton **[ENTER]** du D-50 pour lancer le transfert de données. Au terme du transfert de données, l'écran du D-50 affiche le message "Complete".
6. Appuyez sur le bouton **[EXIT]** du D-50 pour retourner en mode Play.

Avec le D-550



1. Reliez la prise **MIDI OUT** du D-550 à la prise **MIDI IN** du V-Synth avec un câble MIDI.
2. Choisissez le même canal MIDI sur le D-550 et le V-Synth (le canal de base, p. 80).

3. Appuyez sur le bouton **[DATA TRANS]** du D-550.
4. Sélectionnez **“(B.Dump)”** avec les boutons [◀] ou [▶] du D-550.
5. Maintenez le bouton **[DATA TRANS]** enfoncé et appuyez sur le bouton **[ENTER]** du D-550 pour lancer le transfert de données. Au terme du transfert de données, l’écran du D-550 affiche le message **“Complete”**.
6. Appuyez sur le bouton **[EXIT]** du D-550 pour retourner en mode Play.

Sauvegarder les patches transférés avec la VC-1

Les 64 patches transférés sont perdus lorsque vous mettez l’instrument hors tension. Veillez donc à les sauvegarder au préalable.

1. Appuyez ensuite sur le bouton **[MODE]** du V-Synth. La fenêtre **MODE MENU** apparaît.
2. Touchez **<DATA TRANSFER>**. La page **“DATA TRANSFER”** apparaît.



3. Touchez **<Bank Copy>** dans la partie gauche de l’écran. La page **“Bank Copy”** apparaît.
4. Lorsque l’édition d’un paramètre exige que vous entriez une valeur, amenez le curseur sur la case de réglage du paramètre. Vous pouvez alors régler la valeur avec la molette **VALUE** ou les boutons **[INC/+]** ou **[DEC/-]**.

Source Bank

Sélectionne la banque source pour la sauvegarde.

Réglage: P1~P6, I1~I8

Destination Bank

Sélectionne la banque d’arrivée pour la sauvegarde.

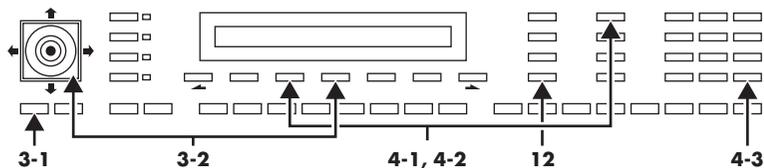
Réglage: I1~I8



5. Touchez **<OK>** pour effectuer la sauvegarde. Pour annuler l’opération, appuyez sur **<Cancel>**.

Transférer les patches de la VC-1 à un D-50/550

Avec le D-50

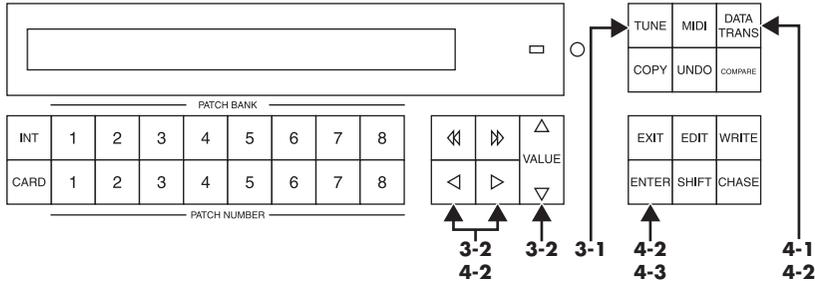


1. Reliez la prise **MIDI OUT** du V-Synth à la prise **MIDI IN** du D-50 avec un câble MIDI.
 2. Choisissez le même canal MIDI sur le D-50 et le V-Synth (le canal de base, p. 80).
 3. Réglez la fonction **Memory Protect** du D-50 sur **OFF**.
 - 3-1. Appuyez sur le bouton **[TUNE/FUNCTION]**.
 - 3-2. Appuyez sur le **bouton de sélection** assigné à “Protect” et réglez ce paramètre sur **OFF** avec le joystick.
 4. Activez la réception de blocs de données (Bulk Load) sur le D-50.
 - 4-1. Appuyez sur le bouton **[DATA TRANSFER]** du D-50.
 - 4-2. Tout en appuyant sur le bouton **[DATA TRANSFER]** du D-50, sélectionnez “(B.Load)” avec le **bouton de sélection**.
 - 4-3. Appuyez sur le bouton **ENTER]** du D-50.
 5. Réglez la fonction **Exclusive Sw** du V-Synth sur **On**.
 - 5-1. Appuyez sur **[MODE]**.
 - 5-2. Touchez **<SYSTEM>**.
 - 5-3. Sélectionnez “Exclusive Sw” puis actionnez la molette **VALUE** du V-Synth pour régler ce paramètre sur **On**.
 6. Appuyez sur le bouton **[MODE]** du V-Synth. La fenêtre **MODE MENU** apparaît.
 7. Touchez **<DATA TRANSFER>**. La page “DATA TRANSFER” apparaît.
 8. Touchez **<B.Dump>** dans la partie gauche de l’écran. La page “MIDI Bulk Dump” apparaît.
 9. Vous pouvez alors modifier la valeur avec la molette **VALUE** ou les boutons **[INC/+]** ou **[DEC/-]**.
- Source Bank**
Sélection de la banque de patches de la VC-1 contenant les données à transférer dans le D-50.
Réglage: I1~I8, P1~P6
10. Touchez **<OK>**. Le transfert de données commence. Pour annuler l’opération, appuyez sur **<Cancel>**.



11. Au terme du transfert de données, l'écran du D-50 affiche le message "Complete".
12. Appuyez sur le bouton [EXIT] du D-50 pour retourner en mode Play.

Avec le D-550



1. Reliez la prise **MIDI OUT** du V-Synth à la prise **MIDI IN** du D-550 avec un câble MIDI.
2. Choisissez le même canal MIDI sur le D-550 et le V-Synth (le canal de base, p. 80).
3. Réglez la fonction **Memory Protect** du D-550 sur **OFF**.
 - 3-1. Appuyez sur le bouton [TUNE] du D-550.
 - 3-2. Sélectionnez "Protect" avec les boutons [◀] et [▶] et réglez ce paramètre sur **OFF** avec la molette [VALUE].
4. Activez la réception de blocs de données (Bulk Load) sur le D-550.
 - 4-1. Appuyez sur le bouton [DATA TRANS] du D-550.
 - 4-2. Sélectionnez "(B.Load)" avec les boutons [◀] ou [▶] du D-550 puis appuyez sur le bouton [ENTER] tout en maintenant le bouton [DATA TRANS] enfoncé.
 - 4-3. Appuyez à nouveau sur le bouton [ENTER].
5. Réglez la fonction **Exclusive Sw** du V-Synth sur **On**.
 - 5-1. Appuyez sur [MODE].
 - 5-2. Touchez <SYSTEM>.
 - 5-3. Sélectionnez "Exclusive Sw" puis actionnez la molette **VALUE** du V-Synth pour régler ce paramètre sur **On**.
6. Appuyez sur le bouton [MODE] du V-Synth. La fenêtre **MODE MENU** apparaît.
7. Touchez <DATA TRANSFER>. La page "DATA TRANSFER" apparaît.



8. Touchez **<B.Dump>** dans la partie gauche de l'écran. La page "MIDI Bulk Dump" apparaît.
9. Vous pouvez alors modifier la valeur avec la molette **VALUE** ou les boutons **[INC/+]** ou **[DEC/-]**.

Source Bank

Sélection de la banque de patches de la VC-1 contenant les données à transférer dans le D-550.

Réglage: I1~I8, P1~P6

10. Touchez **<OK>**. Le transfert de données commence. Pour annuler l'opération, appuyez sur **<Cancel>**.
11. Au terme du transfert de données, l'écran du D-550 affiche le message "Complete".
12. Appuyez sur le bouton **[EXIT]** du D-550 pour retourner en mode Play.

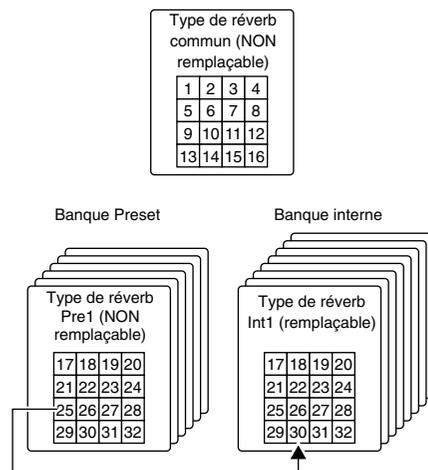


Copier un type de réverbération

Oltre les 64 patches, les banques de patches (Pre 1~6, Int 1~8) de la VC-1 contiennent également **16 types de réverbération (17~32)**. Chaque banque de patches contient différents types de réverb 17~32. Les types de réverb disponibles varient en fonction du patch sélectionné; voyez ci-dessous.

- Tous les types de réverb communs (1~16) peuvent être utilisés.
- Les types de réverb **17~32** se trouvant dans des banques individuelles ne peuvent être sollicités que par les patches (64) contenus dans cette banque.
- Vous pouvez copier un type de réverb provenant d'une banque autre que les banques internes (de 1 à 32) dans un type de réverb des banques internes (de 17 à 32).
- Cela vous permet, par exemple, d'utiliser le type de réverb 25 (Gate Reverb) de la banque de patches **Pre 1** comme type de réverb 30 dans la banque de patches **Int 1**.

* Les types de réverb (17~32) accompagnent les données de patches lorsque vous transférez des patches du D-50 à la carte VC-1 (chargement) ou de la VC-1 au D-50 (transmission).



1. Appuyez sur le bouton **[MODE]** du VC-1. La fenêtre **MODE MENU** apparaît.
2. Touchez **<DATA TRANSFER>**. La page **"DATA TRANSFER"** apparaît.



3. Touchez **<REVERB COPY>** dans la partie gauche de l'écran. La page **"REVERB COPY"** apparaît.
4. Vous pouvez alors modifier la valeur avec la molette **VALUE** ou les boutons **[INC/+]** ou **[DEC/-]**.

Source Bank

Sélection de la banque de patches source du type de réverbération.

Réglage: P1~P6, I1~I8

No.

Sélection du type de réverbération source.

Réglage: 1~32

Destination Bank

Sélection de la banque de patches de destination du type de réverbération.

Réglage: I1~I8

No.

Sélection du type de réverbération de destination.

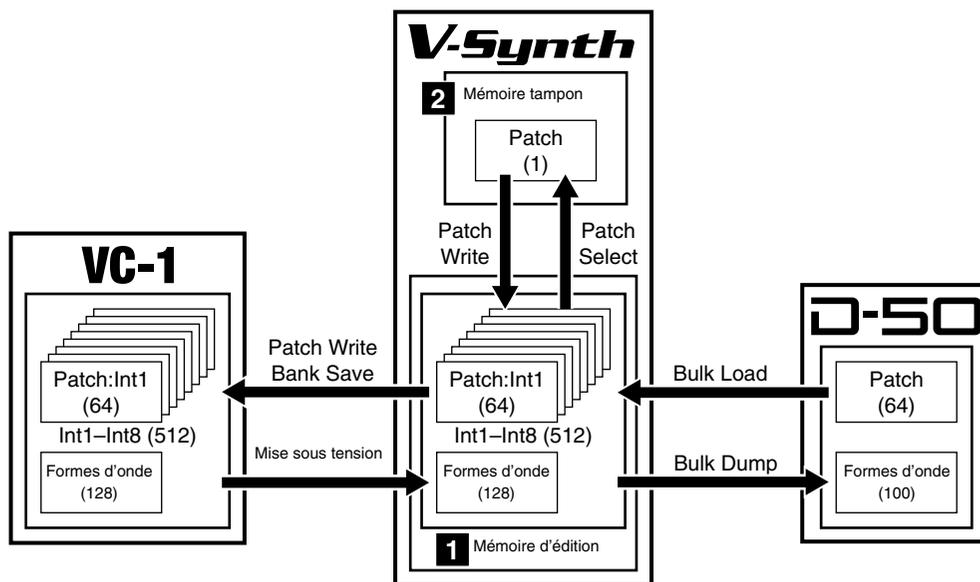
Réglage: 17~32

5. Touchez **<OK>**. Une demande de confirmation **"Are You Sure?"** apparaît. Touchez **<Execute>** pour copier le type de réverbération. Pour annuler l'opération, appuyez sur **<Cancel>**. Au terme de la copie, l'écran affiche le message **"Complete"**.



Survol de la VC-1

Structure de la mémoire



1 Mémoire d'édition

Quand vous insérez la carte VC-1 dans la fente PC CARD du V-Synth, le programme système et les patches sont transférés de la VC-1 dans le V-Synth. Le système et les patches sont chargés dans la **mémoire d'édition**. Le contenu de la mémoire d'édition est effacé lors de la mise hors tension du V-Synth. Si vous extrayez la VC-1 du V-Synth avant d'éteindre et de rallumer l'instrument, le V-Synth retrouve son état normal.

De plus, les banques (contenant les données de 64 patches) transférées d'un D-50 (ou d'un autre appareil MIDI) transitent également par la mémoire d'édition. Les données transférées sont effacées à la mise hors tension; veuillez donc à les sauvegarder au préalable sur la VC-1 (p. 34).

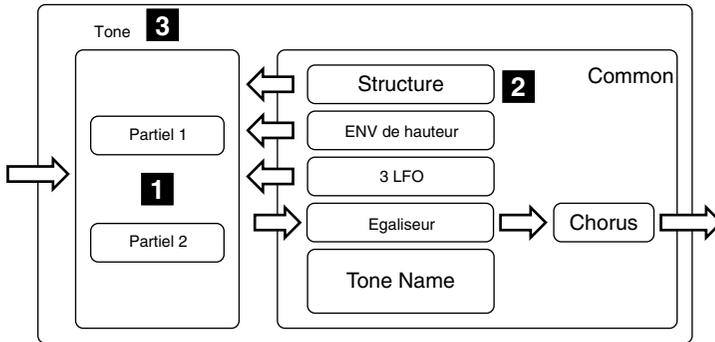
2 Zone temporaire

Les données de patch sélectionnées pour le jeu sont prises de la mémoire d'édition et placées dans une mémoire appelée **zone temporaire**. L'édition des Tones et des facteurs de patch s fait dans cette zone temporaire. Les données de patch éditées sont effacées à la mise hors tension; veuillez donc à les sauvegarder au préalable sur la VC-1 (p. 34).

Concept de base d'un Tone

Tout au long de la programmation du D-50, les opérations restent simples et logiques.

Imaginez le D-50 comme étant constitué de puissants synthétiseurs. Chacun de ces synthétiseurs hypothétiques pourrait fonctionner soit comme un synthétiseur analogique, soit comme un générateur de formes d'onde PCM. Toute combinaison de deux synthétiseurs peut produire de remarquables effets de modulation croisée.

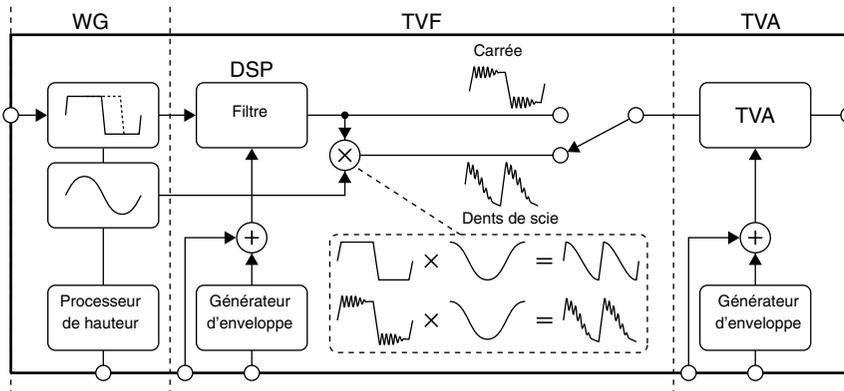


1 Partiel

Imaginez la VC-1 (D-50) comme étant constituée de quatre puissants synthétiseurs. Chacun de ces synthétiseurs hypothétiques pourrait fonctionner comme un **synthétiseur analogique** ou un **générateur de formes d'onde PCM**. Ces "synthétiseurs" sont appelés **partiels** car ils sont bien plus qu'un simple synthétiseur. Ces partiels sont couplés pour former un **TONE**. Un Tone peut donc résulter du mixage de deux partiels ou de leur interaction grâce à la modulation croisée de la synthèse LA.

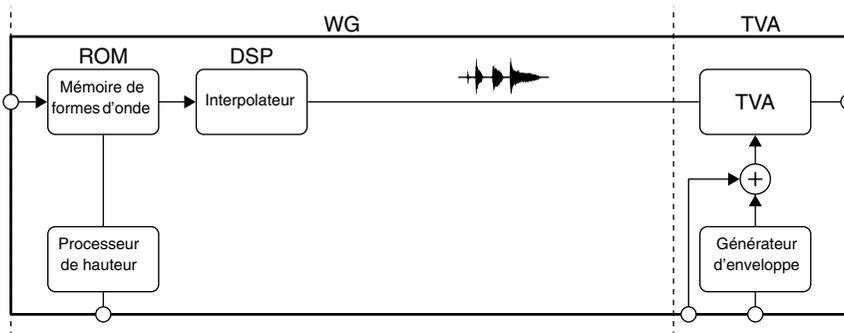
Générateur de sons de synthétiseur

Le générateur de sons de synthétiseur fonctionne comme un synthétiseur de type analogique avec un oscillateur, un filtre, un amplificateur et deux enveloppes (ENV).



Générateur de formes d'onde PCM

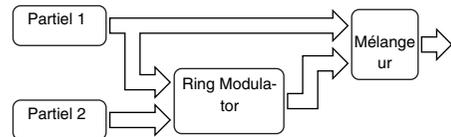
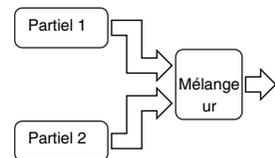
Un générateur de formes d'onde PCM propose 128 formes d'onde PCM (échantillons).



2 Structure

La **structure**, un des paramètres communs, détermine le “synthétiseur” (un **générateur de sons de synthétiseur** ou un **générateur de formes d'onde PCM**) à utiliser pour les partiels 1 et 2.

- Les sons des deux partiels (1 et 2) peuvent simplement être mélangés comme illustré ici. Le mixage de deux partiels permet d'obtenir des sons plus riches. Cette technique est très efficace pour des sons de cordes ou d'orgue.
- Le partiel 1 peut être mélangé avec le signal des partiels 1 et 2 traité par un modulateur en anneau (“**Ring Modulator**” (p. 47)).

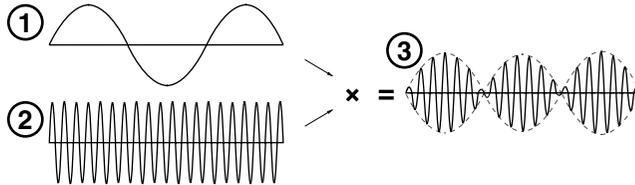


3 Tone

Un **Tone** est constitué de deux **partiels** (les partiels 1 et 2) et d'un bloc **commun**. Certains paramètres communs s'appliquent aux deux partiels. “**Structure**” est un de ces paramètres communs. Il attribue un générateur de sons ou de formes d'onde à chaque partiel. Parmi les autres paramètres communs, il y a l'enveloppe de hauteur (ENV), trois modules LFO, l'égalisation, le chorus etc.

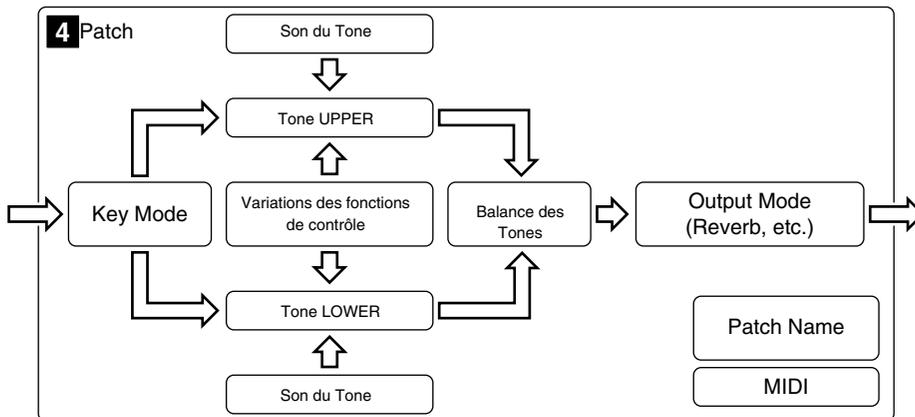
Ring Modulator

Le **Ring Modulator** multiplie deux sons pour créer un son inhabituel et métallique contenant des harmoniques complexes. Il peut, par exemple, multiplier deux formes d'onde (① et ②) pour créer la forme d'onde ③ . Cette technique est très efficace pour obtenir des sons métalliques.



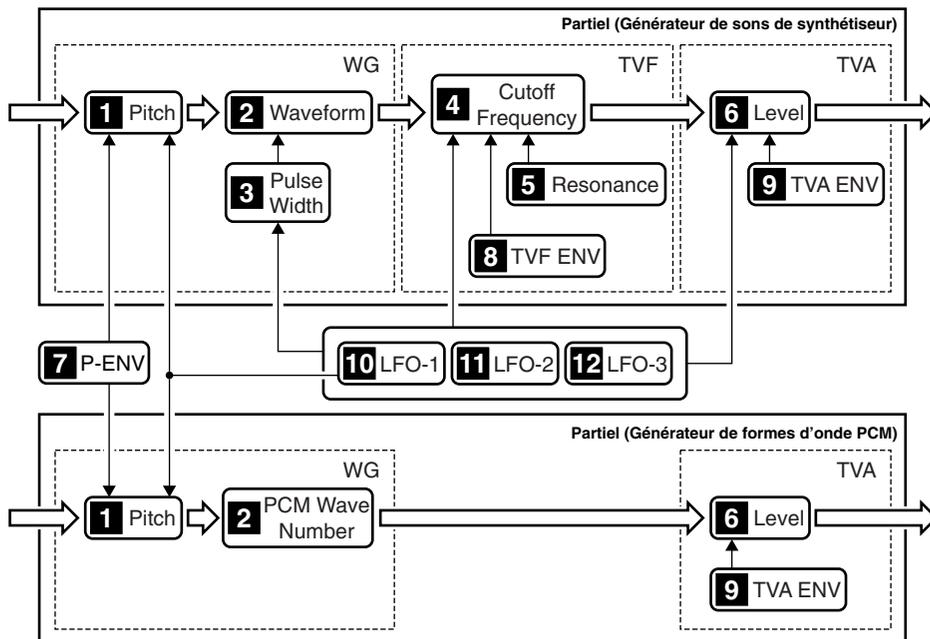
4 Patch

Durant le jeu, vous pouvez changer de **Patch**; celui-ci est une combinaison de deux Tones (Upper et Lower), pourvus de réglages d'égalisation, de chorus et de réverbération. Ces autres paramètres sont appelés "facteurs" ou **Factor**.



Structure des paramètres de Tone

Selon les **générateurs** sélectionnés pour le **bloc des partiels**, les paramètres de Tone peuvent varier considérablement. Certains paramètres de Tone utilisés pour les générateurs de sons de synthétiseurs ne jouent aucun rôle pour les générateurs PCM. Avec une structure reposant sur la **modulation en anneau (Ring Modulation)**, certains paramètres du partiel 2 adoptent automatiquement les réglages du partiel 1.



WG (générateur de formes d'onde)

Le WG (Wave Generator) détermine la hauteur (Pitch) et la forme d'onde.

1 Pitch

Détermine la hauteur de base d'un partiel (générateur de sons). La hauteur est un paramètre commun et est contrôlée par l'enveloppe de hauteur **7 P-ENV** et le **10 LFO-1**.

2 Waveform, numéro de forme d'onde PCM

Sélectionne la forme d'onde de la source sonore. S'il s'agit d'un générateur de sons de synthétiseur, la forme d'onde peut être influencée par le paramètre **3 Pulse Width**.

3 Pulse Width

Modifie la forme d'onde de la source sonore. La largeur de pulsation est déterminée par n'importe quel **LFO** (= paramètre commun).

TVF (Time Variant Filter)

Ce filtre laisse passer les harmoniques de basse fréquence et coupe les harmoniques de fréquence plus élevée. En changeant la fréquence de coupure et la résonance, vous modifiez la forme d'onde.

4 Cutoff Frequency (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure. La fréquence de coupure est influencée par l'enveloppe du filtre **8 TVF ENV** et n'importe quel **LFO** (= paramètre commun).

5 Resonance

Accentue la fréquence de coupure; idéal pour des sons inhabituels ou électroniques.

TVA (Time Variant Amplifier)

Cet amplificateur variant dans le temps détermine le volume du partiel.

6 Level

Détermine le volume du son. Avec un générateur de sons de synthétiseur, le niveau (Level) peut être influencé par l'enveloppe du filtre **9 TVF ENV** et le **LFO** (paramètre commun). Avec un générateur de formes d'onde PCM, l'enveloppe de l'amplificateur **9 TVA ENV** détermine le niveau.

ENV (Générateur d'enveloppe)

Ce générateur définit la courbe de l'enveloppe déterminant la hauteur (pitch), le timbre et le volume de chaque partiel (générateur de sons).

7 P-ENV

Cette enveloppe (ENV) détermine la hauteur. Ce paramètre peut être réglé simultanément pour les deux partiels.

8 TVF ENV

Cette enveloppe (ENV) détermine la fréquence de coupure et peut être réglée séparément pour les deux partiels.

9 TVA ENV

Cette enveloppe (ENV) détermine le volume. Elle peut être réglée séparément pour les deux partiels.

LFO (Low Frequency Oscillator)

Cet oscillateur ne génère que des basses fréquences.

Chacun des trois LFO peut être utilisé pour les deux partiels; ils permettent de créer des effets de vibrato, de grondement PWM (en modulant la largeur de pulsation) ou de trémolo.

* *Il existe trois LFO que vous pouvez assigner indépendamment aux paramètres des **partiels** permettant une modulation cyclique.*

10 LFO-1

Peut influencer les paramètres **1 Pitch**, **3 Pulse Width**, **4 Cutoff Frequency** ou **6 Level**.

11 LFO-2

Peut influencer les paramètres **3 Pulse Width**, **4 Cutoff Frequency** ou **6 Level**.

12 LFO-3

Peut influencer les paramètres **3 Pulse Width**, **4 Cutoff Frequency** ou **6 Level**.

Créer un Patch

La VC-1 vous offre un contrôle total sur une vaste gamme de paramètres. Un **paramètre** est un élément qui peut être réglé. Lorsque vous changez les valeurs des paramètres, vous faites de l'**édition**. Ce chapitre explique comment créer des patches et décrit les fonctions des paramètres de patch.

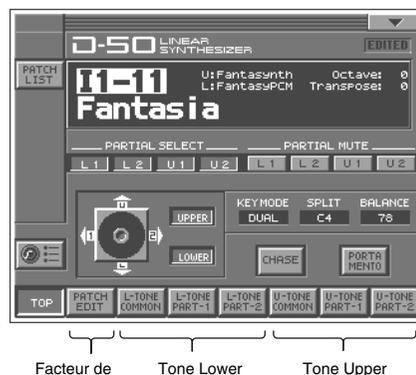
Il y a deux façons de créer un son.

- Editer un son existant.
- Initialiser tous les paramètres d'un partiel puis l'éditer. (p. 56)
- * Si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous changez de son sans sauvegarder les changements effectués, ceux-ci sont perdus. Pour conserver le son modifié, sauvegardez-le. ("Sauvegarder des patches" (p. 34))

Comment effectuer les réglages de patch

Chaque page d'écran affiche un certain nombre de **facteurs** de patch et de **paramètres de Tone**.

1. Affichez la page **PATCH TOP** et sélectionnez le patch dont vous voulez changer les réglages (p. 16).
 - * Si vous voulez créer tous vos patches à partir de zéro au lieu de vous baser sur les patches disponibles, effectuez une initialisation (p. 56).
2. Les paramètres sont répartis dans plusieurs groupes d'édition. Touchez un des boutons dans le bas de l'écran pour sélectionner le groupe d'édition contenant les paramètres à régler.



3. Touchez un des boutons à gauche de l'écran pour sélectionner la page d'édition voulue.
4. Lorsque l'édition d'un paramètre exige que vous entriez une valeur, amenez le curseur sur la case de réglage du paramètre. Vous pouvez alors régler la valeur avec la molette **VALUE** ou les boutons **[INC/+]** ou **[DEC/-]**. Vous pouvez aussi modifier une valeur par simple glissement sur l'écran tactile.
5. Répétez les étapes 2~4 pour achever le patch.
6. Si vous souhaitez conserver vos changements, sauvegardez-les (p. 34). Si vous ne souhaitez pas conserver les changements, appuyez sur **[EXIT]** pour retrouver la page **PATCH TOP**.
 - * Si vous retournez à la page **PATCH TOP** sans sauvegarder les changements, "**EDITED**" s'affiche pour vous rappeler que les réglages du patch ont été modifiés. Si vous coupez l'alimentation ou sélectionnez un autre patch alors que l'écran affiche "**EDITED**", les changements apportés au patch sont perdus.



Fonctions utiles pour l'édition

La VC-1 propose de nombreuses fonctions pour faciliter l'édition des patches.

Modifier une valeur

Pour éditer une valeur, vous pouvez utiliser la molette **VALUE** ou les boutons **[INC/+]** et **[DEC/-]**. A chaque page VC-1, vous pouvez sélectionner un paramètre avec le curseur et modifier la valeur. Chaque paramètre dispose d'une certaine plage de réglage. Il est **IMPOSSIBLE** de choisir une valeur inférieure à la valeur minimum ou supérieure à la valeur maximum.

Boutons de curseur

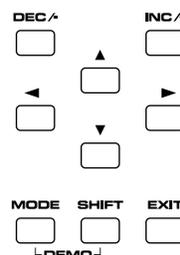
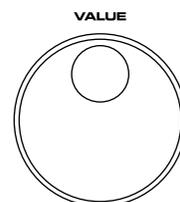
Appuyez sur **[▲]**, **[▼]**, **[◀]** ou **[▶]** (les boutons de curseur) pour déplacer le curseur.

Molette VALUE

- Tournez la molette **VALUE** dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la valeur et dans le sens inverse pour la diminuer.
- Maintenez **[SHIFT]** enfoncé en actionnant la molette **VALUE** pour augmenter les incréments et changer la valeur plus rapidement.

[INC/+] et [DEC/-]

- Appuyez sur **[INC/+]** pour augmenter la valeur sélectionnée et sur **[DEC/-]** pour la diminuer.
- Maintenez le bouton enfoncé pour effectuer un changement continu.
- Pour augmenter la valeur plus rapidement, maintenez **[INC/+]** enfoncé et appuyez sur **[DEC/-]**. Pour diminuer la valeur plus rapidement, maintenez **[DEC/-]** enfoncé et appuyez sur **[INC/+]**.
- Si vous maintenez **[SHIFT]** enfoncé en utilisant les boutons **[INC/+]** ou **[DEC/-]**, la valeur change par incréments plus importants.



Annuler une modification

La fonction **Undo** annule le changement de valeur et rétablit la valeur originale. Elle ne s'applique qu'au paramètre modifié en dernier lieu.

1. Dans le coin supérieur droit de l'écran, touchez **< ▼ >**. Un menu déroulant apparaît.
2. Dans ce menu déroulant, touchez **<UNDO>**.



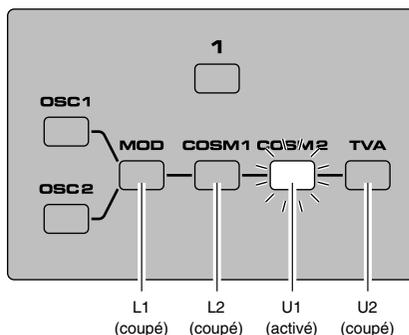
Editer avec les commandes en face avant (Partial Select)

Vous pouvez assigner divers paramètres (comme la résonance du filtre TVF ou le niveau TVA) aux commandes et curseurs situés à droite pour une édition directe et intuitive des paramètres.

Vous pouvez spécifier les partiels bénéficiant des paramètres de Tone assignés aux commandes ou curseurs à la page **PATCH TOP** ou avec **STRUCTURE [1]** à droite en face avant. Vous pouvez alors vous servir des commandes et des curseurs pour éditer les paramètres de Tone du partial dont le témoin est allumé.



Coupé Coupé Activé Coupé



- * La sélection de partial (Partial Select) est sauvegardée sur la VC-1 si vous faites appel à la fonction Patch Write (p. 34).

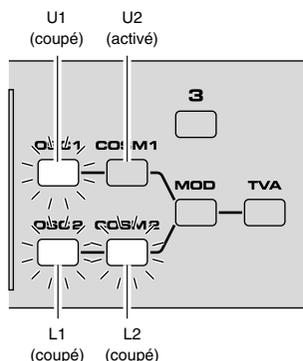
Éteindre un partial (Partial Mute)

Durant l'édition d'un paramètre de partial, vous pouvez éteindre n'importe quel son de partial (Partial Mute).

Sélectionnez les partiels à éteindre à la page **PATCH TOP** ou avec **STRUCTURE [3]** à droite sur la face avant. Lorsque le témoin est éteint, le partial est coupé; il est activé lorsque le témoin est allumé.



Coupé Coupé Coupé Activé



- * Le réglage d'éteuffement de partial (Partial Mute) est sauvegardé sur la VC-1 si vous faites appel à la fonction Patch Write (p. 34).

Copier des réglages de Tone

Vous pouvez copier un Tone d'un autre patch dans le patch sélectionné (Tone Copy).

1. Vérifiez que la page **PATCH TOP** est affichée.
2. Touchez **<▼>** dans le coin supérieur droit de l'écran. Un menu déroulant apparaît.
3. Dans ce menu déroulant, touchez **<TONE COPY>**. La fenêtre **TONE COPY** apparaît.



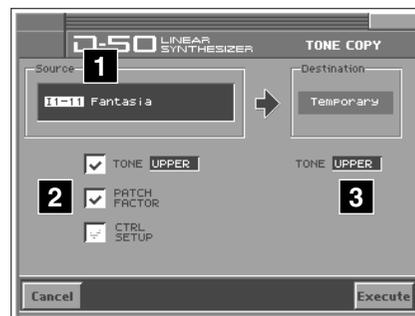
4. Touchez les boutons (cases à cocher) dans la partie gauche de l'écran pour sélectionner les éléments à copier (✓).

Ecran		Réglage
1	<Source>	I1-11~I8-88, P1-11~P6-88
2	<TONE>	Off, On (✓), UPPER, LOWER
	<PATCH FACTOR>	Off, On (✓)
	<CTRL SETUP>	Off, On (✓)

5. Touchez un bouton (case de réglage) dans la partie droite de l'écran pour sélectionner le Tone de destination.

Ecran		Réglage
3	<TONE>	UPPER, LOWER

6. Touchez **<Execute>** pour effectuer la copie. Pour annuler l'opération, appuyez sur **<CANCEL>**.



Copier des réglages de paramètres

Vous pouvez copier un groupe de paramètres de Tone au sein d'un patch (Parameter Copy).

1. Vérifiez que la page **PATCH TOP** est affichée.
2. Touchez < ▼ > dans le coin supérieur droit de l'écran. Un menu déroulant apparaît.
3. Dans ce menu déroulant, touchez <PARAM COPY>. La fenêtre **PARAM COPY** apparaît.



4. Touchez un bouton (case de réglage) dans la partie gauche de l'écran pour sélectionner l'élément à copier.

1 TONE (Tone source)

Sélection du Tone à copier.

Réglage: UPPER, LOWER

2 PARTIAL (Partiel source)

Sélection des paramètres de partiel à copier.

Réglage: ALL, COMMON, PART-1, PART-2

Ecran	Fonction
<ALL>	Tous les paramètres
<COMMON>	Paramètres communs
<PART-1>	Paramètres du partiel 1
<PART-2>	Paramètres du partiel 2

3 BLOCK (bloc source)

Si vous avez choisi PART-1 ou PART-2 sous **2**, vous avez le choix parmi les blocs suivants.

Réglage: ALL, WG, TVF, TVA

Ecran	Fonction
<ALL>	Tous les paramètres
<WG>	Paramètres WG (p. 64)
<TVF>	Paramètres TVF (p. 68)
<TVA>	Paramètres TVA (p. 73)

5. Touchez un bouton (case de réglage) dans la partie droite de l'écran pour sélectionner le Tone de destination.

4 TONE (Tone de destination)

Sélection du Tone recevant les données source.

Réglage: UPPER, LOWER



5 PARTIAL (Partiel source)

Si vous avez choisi PART-1 ou PART-2 sous **2**, sélectionnez le bloc correspondant.

Réglage: PART-1, PART-2

* Lorsque **2** est réglé sur **All** ou **COMMON**, le réglage **5** est ignoré.

6. Touchez **<Execute>** pour effectuer la copie. Pour annuler l'opération, appuyez sur **<CANCEL>**.

Ecouter le son avant l'édition (Compare)

En cours d'édition, il peut arriver que vous souhaitiez réécouter le son original, tel qu'il était avant l'édition. La fonction **Compare** permet de charger le patch original sans effacer le son édité.

1. Dans le coin supérieur droit de l'écran, touchez **<▼>**. Un menu déroulant apparaît.
2. Dans ce menu déroulant, touchez **<COMPARE>**. La fenêtre **PATCH COMPARE** apparaît.



3. Touchez **<COMPARE>** pour activer la fonction: vous entendez alors le son original en jouant sur le clavier.
4. Touchez une fois de plus **<COMPARE>** pour couper la fonction et entendre le son édité.
5. Touchez **<OK>** pour revenir à la page "PATCH TOP".

Initialiser les réglages d'un patch

Initialiser signifie ramener les réglages du patch actuel à ses valeurs par défaut. L'initialisation n'affecte que le patch se trouvant dans la zone temporaire; les patches de la mémoire interne et de la mémoire d'édition ne sont pas concernés. Si vous souhaitez ramener tous les paramètres du VC-1 à leur valeur d'usine, faites appel à la fonction **Factory Reset** (p. 35).

1. Affichez la page **PATCH TOP** et sélectionnez le patch à initialiser (p. 16).
2. Touchez <▼> dans le coin supérieur droit de l'écran. Un menu déroulant apparaît.
3. Dans ce menu déroulant, touchez <INITIALIZE>. La fenêtre **INITIALIZE** apparaît.



4. Touchez les boutons (cases à cocher) dans la partie gauche de l'écran pour sélectionner les éléments à initialiser (✓).
 - <Check All>: Sélection de tous les éléments.
 - <PATCH FACTOR>: Paramètres de facteur de patch. (p. 26)
 - <CTRL SETUP>: Configuration des commandes. (p. 26)
 - <COMMON>: Réglages des paramètres communs. (p. 57)
 - <PART-1>: Réglages des paramètres du partiel 1. (p. 63)
 - <PART-2>: Réglages des paramètres du partiel 2. (p. 63)



5. Touchez <Execute>. L'initialisation est effectuée puis vous retrouvez la page **PATCH TOP**.

Paramètres de Tone

Paramètres communs (Common)

- <Struct>: (p. 57)
- <P-ENV>: (p. 58)
- <LFO>: (p. 60)
- <EQ/CHORUS>: (p. 61)



Structure

Struct (No. de structure)

Vous avez le choix parmi les sept structures suivantes.

Réglage: 1~7

Numéro	Partiel 1	Partiel 2	Combinaison de deux partiels	
1		S	S	Mélange des partiels 1 et 2.
2		S	S	Mélange du partiel 1 et de la modulation en anneau.
3		P	S	Mélange des partiels 1 et 2.
4		P	S	Mélange du partiel 1 et de la modulation en anneau.
5		S	P	Mélange du partiel 1 et de la modulation en anneau.
6		P	P	Mélange des partiels 1 et 2.
7		P	P	Mélange du partiel 1 et de la modulation en anneau.

S : Générateur de sons de synthétiseur

P : Générateur de formes d'onde PCM, **R** : Ring Modulator

Balance (Balance des partiels) **VC-1** **CTRL**

Règle la balance entre le volume du Tone Upper et du Tone Lower.

Réglage: 0~99

P-ENV (Pitch Envelope)

P-ENV Edit (édition de l'enveloppe de hauteur)

Velo (Plage de toucher) **CTRL**

Détermine l'effet maximum du toucher sur l'enveloppe de hauteur (P-ENV). Plus les valeurs sont élevées, plus la force avec laquelle vous jouez sur le clavier a un impact sur l'enveloppe.

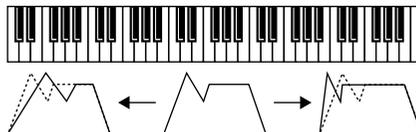
Réglage: 0~2



TKF (Keyfollow (Time)) **CTRL**

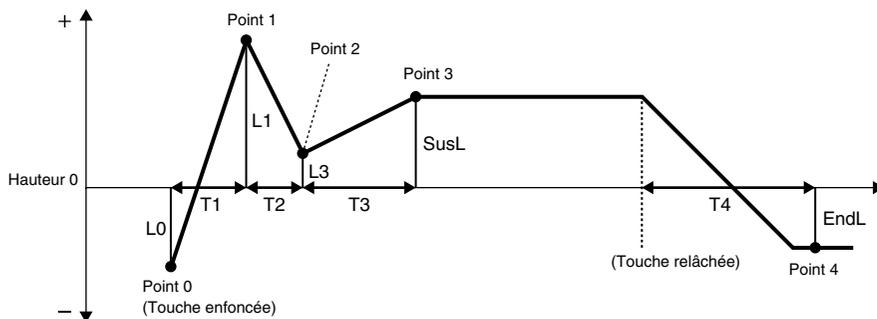
Détermine la durée de P-ENV en fonction de la touche actionnée sur le clavier. Des valeurs élevées changent considérablement la durée.

Réglage: 0~4



P-ENV Time Edit

La courbe de l'enveloppe est déterminée par des durées (Time) et des niveaux (Level).



T1 (Time 1) CTRL

Détermine la durée séparant le point 0 (le moment où la touche est enfoncée) du point 1.

Réglage: 0~50

T2 (Time 2) CTRL

Détermine la durée entre le point 1 et le point 2.

Réglage: 0~50

T3 (Time 3) CTRL

Détermine la durée entre le point 2 et le point 3.

Réglage: 0~50

T4 (Time 4) CTRL

Détermine la durée entre le moment où la touche est relâchée et le point 4.

Réglage: 0~50

**P-ENV Level Edit****L0 (Level 0) CTRL**

Détermine la hauteur au moment où une touche est actionnée.

Réglage: -50~+50

L1 (Level 1) CTRL

Détermine la hauteur du point 1.

Réglage: -50~+50

L2 (Level 2) CTRL

Détermine la hauteur du point 2.

Réglage: -50~+50

SusL (Sustain Level) CTRL

Détermine la hauteur du point 3.

Réglage: -50~+50

EndL (End Level) CTRL

Détermine la hauteur du point 4.

Réglage: -50~+50

- * Si les niveaux (Level) de deux points adjacents ont des valeurs semblables, la durée séparant ces deux point peut être plus courte que le réglage choisi, voire nulle.



* La plage maximum de chaque niveau dépend de la plage de toucher (Velo) choisie pour P-ENV. (p. 58)

Réglage "Velo"	Niveau	Plage
0	+50	+1 octave
	-50	-1 octave
1	+50	+1,5 octaves
	-50	+1,5 octaves
2	+50	+2 octaves
	-50	+2 octaves

Pitch Mod (modulation de hauteur)

Selon le réglage du LFO pour la modulation WG (p. 67), le vibrato réglé ici peut être sans effet.

LFOD (LFO Depth) **CTRL**

Détermine l'intensité du LFO-1 affectant la hauteur de la forme d'onde (WG). Des valeurs élevées accentuent l'effet.

Réglage: 0~100

Lever (modulation avec levier pitch bend) **CTRL**

Détermine la façon dont le levier pitch bend influence l'intensité du vibrato. Des valeurs élevées accentuent l'effet.

Réglage: 0~100

After (modulation avec l'aftertouch) **CTRL**

Détermine la façon dont l'aftertouch influence l'intensité du vibrato. Des valeurs élevées intensifient l'effet de vibrato.

Réglage: 0~100



LFO (oscillateur basse fréquence)

Les paramètres des LFO-2 et LFO-3 peuvent être réglés comme ceux du LFO-1, à l'exception de quelques uns.

Wave (forme d'onde du LFO) **CTRL**

Sélectionne la forme d'onde du LFO.

Réglage: TRI, SAW, SQU, RND

Affichage	Forme d'onde
TRI (triangulaire)	
SAW (dents de scie)	
SQU (carrée)	
RND (aléatoire)	La forme d'onde change de façon aléatoire.



Rate (Vitesse du LFO)

Règle la vitesse (fréquence) du LFO. Des valeurs élevées augmentent la vitesse.

Réglage: 0~100

Delay (temps de retard) **CTRL**

Détermine le temps qu'il faut au LFO pour être perceptible lorsqu'une touche est enfoncée. Des valeurs plus élevées allongent le retard.

Réglage: 0~100

Sync **CTRL**

Détermine le timing de l'oscillation du LFO de la manière suivante. Pour LFO-2 et LFO-3, KEY n'est pas disponible.

Réglage: OFF, ON, KEY

Affichage	Description
OFF	Le LFO ne se synchronise pas avec le clavier.
ON	Lorsque vous enfoncez une touche après avoir relâché les autres, le LFO commence la génération de formes d'onde à partir du début.
KEY	Le LFO commence la génération de formes d'onde à partir du début chaque fois que vous enfoncez une nouvelle touche.

EQ/CHORUS (Egaliseur/Chorus)

EQ Edit (Réglage de l'égaliseur)

La section d'égalisation permet de modifier les fréquences caractéristiques du son. L'égaliseur dispose des paramètres suivants.

**LowFreq (basses fréquences)**

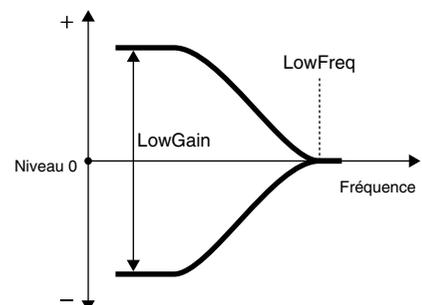
Permet de déterminer la plage de fréquences (dans le grave et le médium) concernée par le réglage de gain.

Réglage: 63, 75, 88, 105, 125, 150, 175, 210, 250, 300, 350, 420, 500, 600, 700, 840Hz

LowGain (gain du grave) **CTRL**

Détermine le gain (accentuation/atténuation) des basses fréquences. Des valeurs positives (+) accentuent ces fréquences et des valeurs négatives (-) les atténuent.

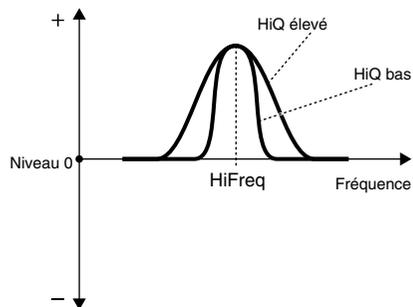
Réglage: -12~+12dB



HiFreq (hautes fréquences)

Permet de déterminer la bande de fréquences (dans le médium et l'aigu) concernée par le réglage de gain (accentuation/atténuation).

Réglage: 250, 300, 350, 420, 500, 600, 700, 840Hz, 1.0, 1.2, 1.4, 1.7, 2.0, 2.4, 2.8, 3.4, 4.0, 4.8, 5.7, 6.7, 8.0, 9.5kHz



HiQ (largeur de bande) **CTRL**

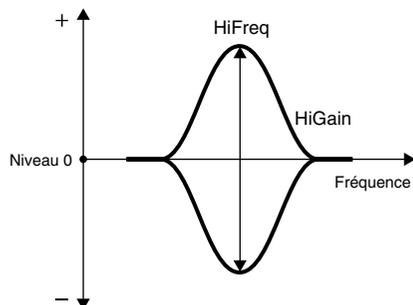
Détermine la largeur de la bande de fréquences concernée par le réglage de gain. Plus la valeur est élevée, plus la bande de fréquences est étroite.

Réglage: 0.3, 0.5, 0.7, 1.5, 2.0, 3.0, 4.2, 6.0

HiGain (gain de l'aigu) **CTRL**

Détermine le gain des hautes fréquences. Des valeurs positives (+) accentuent ces fréquences et des valeurs négatives (-) les atténuent.

Réglage: -12~+12dB



Chorus Edit

Type (type de chorus)

Vous avez le choix parmi 8 effets chorus de base.

Réglage: 1~8

Affichage	Type
1	Chorus 1
2	Chorus 2
3	Flanger 1
4	Flanger 2
5	Feedback Chorus
6	Tremolo
7	Chorus Tremolo
8	Dimension

Rate (vitesse du chorus) **CTRL**

Règle la vitesse de l'effet chorus. Des valeurs élevées augmentent la vitesse.

Réglage: 0~100



Depth (intensité du chorus) CTRL

Règle l'intensité de l'effet chorus. Des valeurs élevées accentuent l'effet.

Réglage: 0~100

Balance (Balance du chorus) CTRL

Ce paramètre permet de régler l'équilibre entre le son avec chorus et celui sans chorus.

Réglage: 0~100

Valeur	Balance
100	Seul le son avec chorus est audible
50	Son avec chorus = son sans chorus
0	Seul le son sans chorus est audible

Paramètres de partiel

Les paramètres disponibles varient selon la structure

Selon la **structure** (p. 57) choisie, les paramètres disponibles peuvent varier.

1. Avec un partiel faisant appel au **générateur de formes d'onde PCM**, certains paramètres sont indisponibles. L'indication **PCM** apparaît pour les paramètres qui s'appliquent aux sons PCM.
2. Avec **Ring Modulation**, certains paramètres du partiel 2 adoptent automatiquement les réglages du partiel 1. Dans ce cas, les valeurs affichées à l'écran ne correspondent pas aux valeurs réelles. Ces paramètres portent l'indication **Ring** ☒.

- <FORM>: (p. 64)
 <PITCH>: (p. 66)
 <TVF>: (p. 68)
 <TVA>: (p. 73)
 <MOD>: (p. 76)



WG Waveform (forme d'onde WG)

WG Waveform (générateur de forme d'onde)

Wave (forme d'onde) **CTRL**

Sélectionne la forme d'onde produite par le générateur de sons de synthétiseur

Réglage: SQU, SAW

Affichage	Forme d'onde
SQU (carrée)	
SAW (dents de scie)	

- * Une forme d'onde en dents de scie est produite en traitant une forme d'onde carrée par le filtre TVF; cela signifie qu'au niveau du générateur (WG), toutes les formes d'onde sont carrées même quand vous optez pour la forme en dents de scie.



PCM (numéro de forme d'onde PCM) **PCM CTRL**

Vous avez le choix entre 127 formes d'onde PCM (échantillons) (p. 138).

Réglage: 1~127

WG PW (largeur de pulsation WG)

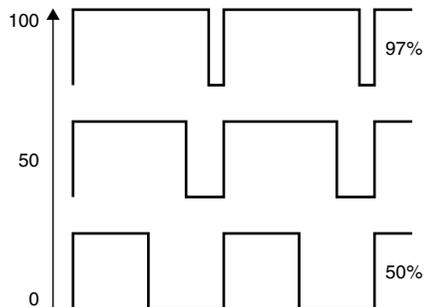


PW (Pulse Width) **CTRL**

Une forme d'onde carrée a exactement la même largeur dans le haut que dans le bas tandis qu'une forme d'onde avec pulsation a des largeurs différentes. Le rapport entre la largeur supérieure et la largeur inférieure est appelé "largeur de pulsation". La largeur de pulsation peut changer considérablement les harmoniques d'un son.

Réglage: 0~100

- * Si vous sélectionnez une forme d'onde en **dents de scie** sous **WG Waveform**, une largeur de pulsation de 50% augmente la hauteur d'une octave.



Velo (plage de toucher) CTRL

Détermine l'impact du toucher sur la largeur de pulsation. Avec des valeurs négatives (-), la largeur de pulsation diminue plus vous jouez fort sur le clavier tandis qu'avec des valeurs positives (+), la largeur de pulsation augmente plus vous jouez fort.

Réglage: -7~+7

After (plage d'aftertouch) CTRL

Détermine l'impact de l'aftertouch sur la largeur de pulsation. Avec des valeurs négatives (-), la largeur de pulsation diminue plus l'aftertouch est fort tandis qu'avec des valeurs positives (+), la largeur de pulsation augmente plus l'aftertouch est fort.

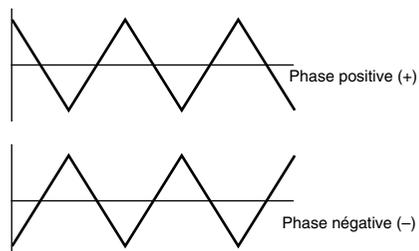
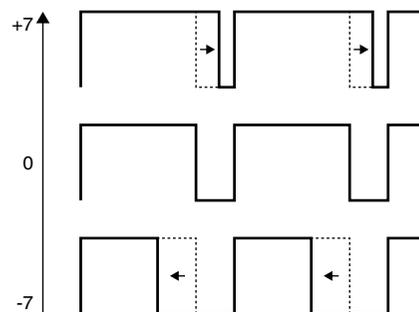
Réglage: -7~+7

LFO (sélection du LFO) CTRL

La fonction "Pulse Width Modulation" (PWM) change périodiquement (module) la largeur de bande. Vous pouvez choisir le LFO pour moduler la largeur de pulsation.

Réglage: +1, -1, +2, -2, +3, -3

Affichage	LFO (Phase)
+1	LFO-1 (+)
-1	LFO-1 (-)
+2	LFO-2 (+)
-2	LFO-2 (-)
+3	LFO-3 (+)
-3	LFO-3 (-)

**LFOD (intensité du LFO) CTRL**

Détermine l'intensité de la modulation PWM. Des valeurs élevées accentuent l'effet.

Réglage: 0~100

WG PITCH

WG Pitch

Coars (hauteur approximative) **PCM** **CTRL**

Règle la hauteur de référence d'un partiel par demi-tons. Le do central (C4) sert de hauteur de référence.

Réglage: C1~C7

Fine (hauteur précise) **PCM** **CTRL**

La hauteur de référence peut être affinée avec un réglage au centième de demi-ton (± 50 centièmes).

Réglage: -50~+50



KF (Key Follow (variation par touches)) **PCM** **CTRL**

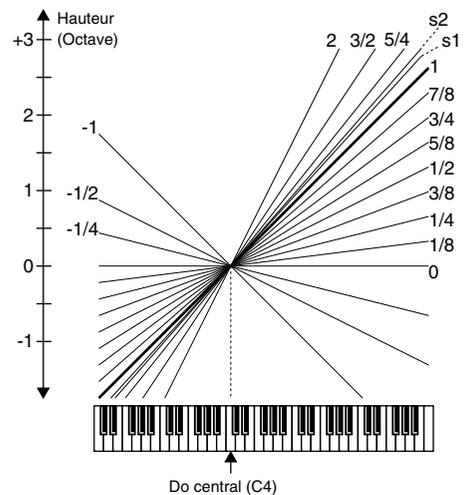
En général, le clavier d'un synthétiseur change d'un demi-ton à chaque touche. Ce paramètre permet de changer les rapports de hauteur. La valeur choisie représente le nombre d'octaves étalés sur 12 touches.

Réglage: -1, -1/2, -1/4, 0, 1, 1/4, 3/8, 1/2, 5/8, 3/4, 7/8, 1, 5/4, 3/2, 2, s1, s2

* s1 ou s2 permettent d'étirer légèrement les octaves.

s1: 1 cent plus haut qu'une octave.

s2: 5 cents plus haut qu'une octave.



WG Mod (WG Modulation)

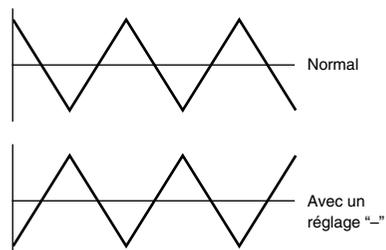


LFO (mode du LFO) **PCM** **CTRL**

Permet de sélectionner un des quatre modes de vibrato.

Réglage: OFF, (+), (-), A&L

Affichage	Description
OFF	Pas de vibrato.
(+)	Le vibrato est activé.
(-)	Le vibrato est activé mais inversé.
A&L	Seuls l'aftertouch et le levier pitch bend produisent du vibrato.

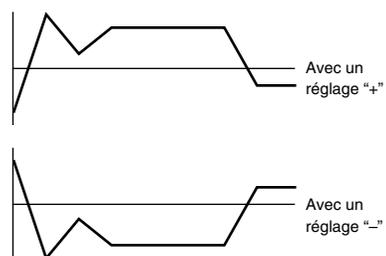


ENV (mode P-ENV) **PCM** **CTRL**

Détermine la façon dont la hauteur est déterminée par l'enveloppe de hauteur (P-ENV).

Réglage: OFF, (+), (-)

Affichage	Description
OFF	Pas d'influence.
(+)	La hauteur change suivant la courbe P-ENV.
(-)	La hauteur change suivant la courbe P-ENV inversée.



Bend (levier pitch bend) **PCM**

Détermine la façon dont le levier pitch bend change la hauteur.

Réglage: OFF, KEY, NOM

Affichage	Description
OFF	Pas de changement de hauteur lorsque le levier est poussé vers la gauche ou la droite.
KF	La hauteur change sur la plage choisie avec les facteurs de patch et dépend de la touche actionnée sur le clavier (Keyfollow (WG)).
NOM	La hauteur change sur la plage choisie avec les facteurs de patch.

Exemples de modes Bend:

- Si la plage du levier pitch bend est réglée sur 12 (1 octave) et si le paramètre WG KF (Key Follow) est réglé sur 2, le changement de hauteur maximum produit en bougeant le levier est de deux octaves.
- Quand le paramètre WG KF Keyfollow (Pitch) est sur zéro, le levier pitch bend ne change pas la hauteur.

TVF (Time Variant Filter)

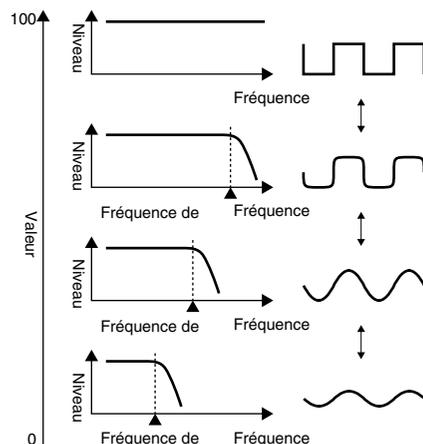
TVF



Freq (fréquence de coupure) CTRL

Détermine la fréquence de coupure du filtre TVF. Plus vous diminuez la valeur, plus les hautes fréquences sont rabotées et plus la forme d'onde prend l'aspect d'une sinusoïde jusqu'à ce que le son finisse par s'éteindre.

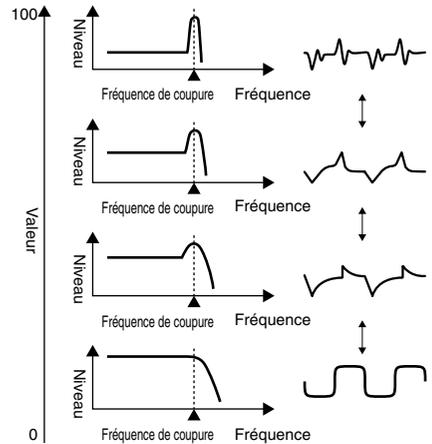
Réglage: 0~100



Reso (Resonance) CTRL

Accentue la fréquence de coupure. Lorsque la valeur augmente, certaines harmoniques sont accentuées et le son prend une coloration plus étrange, plus électronique.

Réglage: 0~30



KF(Keyfollow (Cutoff Point)) CTRL

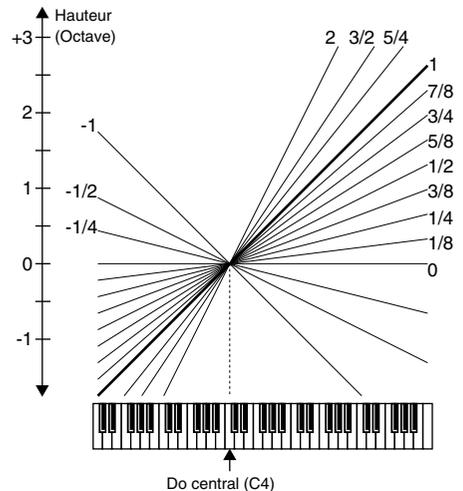
La fonction Key Follow peut changer la fréquence de coupure en fonction de la touche actionnée sur le clavier. Comme pour la hauteur de la forme d'onde (WG Pitch), la valeur choisie représente le nombre d'octaves étalés sur 12 touches.

Réglage: -1, -1/2, -1/4, 0, 1, 1/4, 3/8, 1/2, 5/8, 3/4, 7/8, 1, 5/4, 3/2, 2

BP (Bias Point) CTRL

Vous pouvez ajouter un changement supplémentaire, le niveau Bias, à la courbe Keyfollow et choisir la plage d'application de ce niveau (direction Bias). La plage du clavier où le niveau Bias est appliqué est la plage Bias. Elle est déterminée par le **point Bias** (point de départ de la plage Bias) et la **direction Bias** (< ou >).

Réglage: <A1~<C7, >A1~>C7



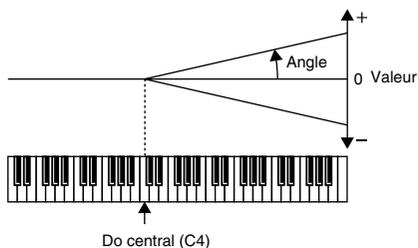
Exemples d'affichage	Explication
>C4	Le niveau Bias est appliqué aux notes plus hautes que le do central (C4).
<C4	Le niveau Bias est appliqué aux notes plus basses que le do central (C4).

BLevel (niveau Bias) CTRL

Vous pouvez régler le niveau Bias. Des valeurs positives (+) font monter la courbe tandis que des valeurs négatives (-) la font descendre.

Réglage: -7~+7

Réglage Keyfollow



La courbe représente la valeur Keyfollow à laquelle s'ajoute le niveau Bias.

- **TVF Keyfollow (fréquence de coupure):**0
- **Bias Direction:** >C4

TVF ENV (Enveloppe TVF)

Depth (ENV Depth) **CTRL**

Détermine l'intensité de la modulation de l'enveloppe du filtre (TVF ENV) qui change la fréquence de coupure du TVF. Des valeurs élevées accentuent l'effet.

Réglage: 0~100

Velo (plage de toucher) **CTRL**

Détermine l'impact du toucher sur l'enveloppe du filtre. Avec une valeur élevée, plus vous jouez fort, plus l'effet est prononcé.

Réglage: 0~100

DKF (Keyfollow (Depth)) **CTRL**

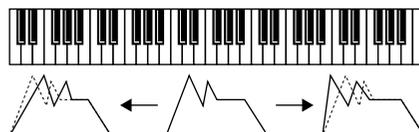
Ce paramètre peut changer l'enveloppe du filtre (TVF ENV) en fonction de la touche actionnée sur le clavier. Des valeurs élevées changent considérablement l'enveloppe.

Réglage: 0~4

TKF (Keyfollow (Time)) **CTRL**

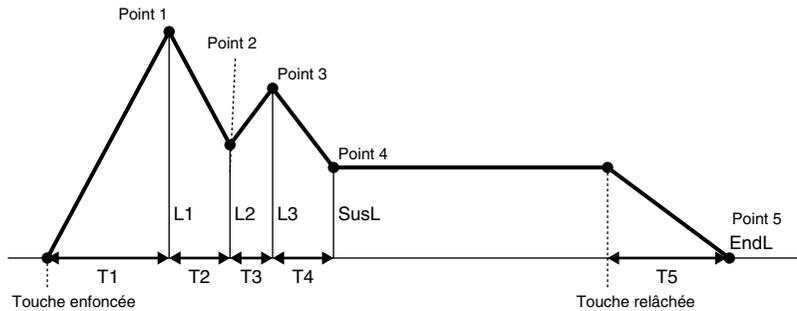
Ce paramètre peut changer les temps de l'enveloppe du filtre (TVF ENV) en fonction de la touche actionnée sur le clavier. Une valeur élevée entraîne un changement considérable.

Réglage: 0~4



TVF ENV Time

La courbe de l'enveloppe est déterminée par des durées ou temps (Time) et des niveaux (Level).



T1 (Time 1) **CTRL**

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le point 1 à partir du moment où une touche est actionnée.

Réglage: 0~100

T2 (Time 2) **CTRL**

Détermine le temps nécessaire pour passer du point 1 au point 2.

Réglage: 0~100

T3 (Time 3) **CTRL**

Détermine le temps nécessaire pour passer du point 2 au point 3.

Réglage: 0~100

T4 (Time 4) **CTRL**

Détermine le temps nécessaire pour passer du point 3 au point 4.

Réglage: 0~100

T5 (Time 5) **CTRL**

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le point 5 à partir du moment où la touche est relâchée.

Réglage: 0~100



TVF ENV Level

L1 (Level 1) **CTRL**

Détermine le niveau du point 1.

Réglage: 0~100

L2 (Level 2) **CTRL**

Détermine le niveau du point 2.

Réglage: 0~100

L3 (Level 3) **CTRL**

Détermine le niveau du point 3.

Réglage: 0~100

SusL (Sustain Level) **CTRL**

Détermine le niveau du point 4.

Réglage: 0~100

EndL (End Level) **CTRL**

Pour diminuer le niveau après le relâchement de la touche, réglez ce paramètre sur 0; pour augmenter le niveau, réglez-le sur 100.

Réglage: 0, 100

- * Le niveau final est conservé jusqu'à ce que vous relâchiez puis enfoncez de nouveau la touche.
- * Si les niveaux (Level) de deux points adjacents ont des valeurs semblables, la durée séparant ces deux points peut être plus courte que le réglage choisi, voire nulle.



TVA (Time Variant Amplifier)

TVA

Level **PCM** **CTRL**

Règle le volume d'un partiel. Des valeurs trop élevées peuvent entraîner de la distorsion. Le cas échéant, diminuez la valeur. Il peut arriver qu'avec Level réglé sur zéro, le son ne soit pas complètement coupé si la courbe de l'enveloppe TVA ENV est élevée.

Réglage: 0~100

Velo (plage de toucher) **PCM** **CTRL**

Détermine l'impact du toucher sur le volume du son (l'enveloppe TVA). Des valeurs négatives (-) entraînent une diminution du volume lorsque vous jouez fort tandis que des valeurs positives (+) augmentent le volume lorsque vous jouez fort.

Réglage: -50~+50

BP (Point Bias) **PCM** **CTRL**

Vous pouvez changer le volume global en ajoutant le niveau Bias au niveau choisi et définir la plage d'application de ce niveau (direction Bias).

La plage Bias détermine l'endroit du clavier où le niveau Bias est appliqué. Elle est déterminée par le point Bias (point de départ de la plage Bias) et la direction Bias (< ou >).

Réglage: <A1~<C7, >A1~>C7



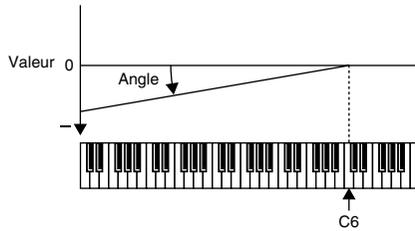
Exemples d'affichage	Explication
>C4	Le niveau Bias est appliqué aux notes plus hautes que le do central (C4).
<C4	Le niveau Bias est appliqué aux notes plus basses que le do central (C4).

BLevel (Niveau Bias) **PCM** **CTRL**

Vous pouvez régler le niveau Bias. Des valeurs peu élevées rendent la courbe plus raide.

Réglage: -12~0

Réglage du volume



- Point Bias:>C6

TVA ENV (enveloppe)

Velo (Velocity Follow (Time 1)) **PCM CTRL**

Détermine l'impact du toucher sur le temps (Time) 1 de l'enveloppe d'amplification (TVA ENV). Avec une valeur élevée, la durée Time 1 raccourcit lorsque vous jouez fort.

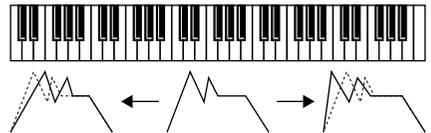
Réglage: 0~4



TKF (Keyfollow (Time)) **PCM CTRL**

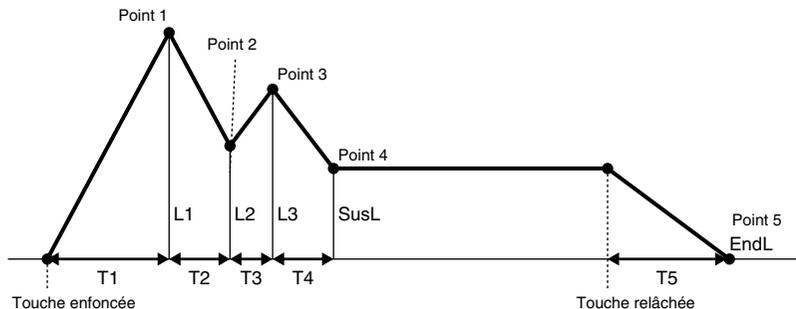
Ce paramètre peut changer les temps de l'enveloppe d'amplification (TVA ENV) en fonction de la touche actionnée sur le clavier. Vous avez le choix parmi les valeurs 0 à 4. Une valeur élevée entraîne un changement considérable.

Réglage: 0~4



TVA ENV Time

La courbe de l'enveloppe est déterminée par des durées ou temps (Time) et des niveaux (Level).



T1 (Time 1) PCM CTRL

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le point 1 à partir du moment où la touche est enfoncée.

Réglage: 0~100

T2 (Time 2) PCM CTRL

Détermine le temps nécessaire pour passer du point 1 au point 2.

Réglage: 0~100

T3 (Time 3) PCM CTRL

Détermine le temps nécessaire pour passer du point 2 au point 3.

Réglage: 0~100

T4 (Time 4)

Détermine le temps nécessaire pour passer du point 3 au point 4.

Réglage: 0~100

T5 (Time 5) PCM CTRL

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le point 5 à partir du moment où la touche est relâchée.

Réglage: 0~100

TVA ENV Level**L1 (Level 1) PCM CTRL**

Détermine le niveau du point 1.

Réglage: 0~100

L2 (Level 2) PCM CTRL

Détermine le niveau du point 2.

Réglage: 0~100

L3 (Level 3) PCM CTRL

Détermine le niveau du point 3.

Réglage: 0~100

SusL (Sustain Level) PCM CTRL

Détermine le niveau du point 4.

Réglage: 0~100

EndL (End Level) PCM CTRL

Pour diminuer le niveau après le relâchement de la touche, réglez ce paramètre sur 0; pour augmenter le niveau, réglez-le sur 100.

Réglage: 0, 100

- * Le niveau final est maintenu jusqu'à ce que la touche soit relâchée puis de nouveau enfoncée (à condition d'avoir choisi la valeur 100). Cependant, les sons du générateur de formes d'onde PMC ne sont pas maintenus, même si vous optez pour la valeur 100.



* Si les niveaux (Level) de deux points adjacents ont des valeurs semblables, la durée séparant ces deux points peut être plus courte que le réglage choisi, voire nulle.

MOD (modulation)

TVF MOD

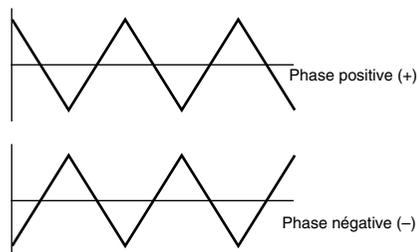
LFO (sélection du LFO) **CTRL**

Sélectionne le LFO qui change périodiquement la fréquence de coupure (et crée un effet de grondement).

Réglage: +1, -1, +2, -2, +3, -3



Affichage	LFO (Phase)
+1	LFO-1 (+)
-1	LFO-1 (-)
+2	LFO-2 (+)
-2	LFO-2 (-)
+3	LFO-3 (+)
-3	LFO-3 (-)



LFOD (intensité du LFO) **CTRL**

Règle l'intensité du grondement. Des valeurs élevées accentuent l'effet.

Réglage: 0~100

After (plage d'aftertouch) **CTRL**

Détermine l'impact de l'aftertouch sur la fréquence de coupure. Des valeurs négatives (-) diminuent la fréquence de coupure pour un aftertouch prononcé tandis que des valeurs positives (+) l'augmentent.

Réglage: -7~+7

TVA MOD

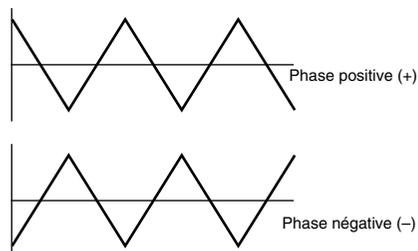
LFO (sélection du LFO) **PCM** **CTRL**

Sélectionne le LFO qui change périodiquement le volume (effets trémolo).

Réglage: +1, -1, +2, -2, +3, -3



Affichage	LFO (Phase)
+1	LFO-1 (+)
-1	LFO-1 (-)
+2	LFO-2 (+)
-2	LFO-2 (-)
+3	LFO-3 (+)
-3	LFO-3 (-)



LFOD (intensité du LFO) **PCM** **CTRL**

Règle l'intensité de l'effet trémolo. Des valeurs élevées accentuent l'effet.

Réglage: 0~100

After (plage d'aftertouch) **PCM** **CTRL**

Détermine l'impact de l'aftertouch sur le volume. Des valeurs négatives (-) diminuent le volume plus l'aftertouch est fort. Des valeurs positives (+) augmentent le volume plus l'aftertouch est fort.

Réglage: -7~+7

Réglages globaux de la VC-1

Les paramètres concernant le fonctionnement global de la VC-1, tels que l'accord ou la réception des messages MIDI, sont appelés **paramètres système**. Cette section explique comment régler ces paramètres système et en décrit les fonctions.

Réglage des paramètres système

1. Appuyez sur **[MODE]**. La fenêtre **MODE MENU** apparaît.
2. Touchez **<SYSTEM>**. La page "SYSTEM" apparaît.



3. Amenez le curseur sur le cadre de réglage du paramètre voulu. Effectuez le réglage avec la molette **VALUE** ou les boutons **[INC/+]** et **[DEC/-]**.
4. Répétez l'étape 3 pour effectuer les réglages système.
5. Après avoir réglé les paramètres système, touchez **<Write>**, situé dans le coin inférieur droit de l'écran.



* Les changements de réglages système sont temporaires: ils sont perdus dès que vous mettez l'instrument hors tension. Pour conserver ces réglages, sauvegardez-les sur la VC-1. Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles. Cependant, vous pouvez récupérer les réglages d'usine en initialisant les paramètres (Factory Reset, p. 35).

Sound Setting (réglages du son)

Master Tune

Règle l'accord global du VC-1. L'écran affiche la fréquence de la note A4 (La central).

Réglage: 427~452Hz

Sound Character

Détermine si les caractéristiques de sortie du son sont les mêmes que celles du D-50 (D-550) ou du V-Synth (V-Synth).

Réglage: D-50, V-Synth

Digital Freq (fréquence d'échantillonnage)

Règle la fréquence d'échantillonnage de la sortie numérique.

Réglage: 44.1, 48, 96 kHz



Keyboard

Octave (Transposition par octave)

Transpose le clavier par octaves.

Réglage: -3~3

Transpose

Transpose le clavier par demi-tons

Réglage: -12~+12



KBD Sens (sensibilité du clavier)

Permet de régler la réponse du clavier.

Réglage: LIGHT, MEDIUM, HEAVY

Affichage	Fonction
LIGHT	Clavier très sensible pour toucher léger
MEDIUM	Réglage standard
HEAVY	Simulation de piano acoustique

Aftertouch Sens

Détermine la sensibilité de l'aftertouch. Des valeurs élevées rendent l'aftertouch plus facile à appliquer.

Normalement, ce paramètre reste sur "50".

Réglage: 0~100

Pedal Polarity (polarité de la pédale)

Hold (pédale de maintien)

Sélectionne la polarité de la pédale Hold. Le signal électrique produit par certaines pédales lorsqu'elles sont enfoncées ou relâchées est inversé par rapport à celui d'autres pédales. Si votre pédale a un effet opposé à ce que vous attendiez, réglez ce paramètre sur "REVERSE". Si vous utilisez une pédale Roland (qui ne dispose pas de commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur "STANDARD".

Réglage: STANDARD, REVERSE



Pedal1, Pedal2 (pédale de contrôle 1, pédale de contrôle 2)

Sélectionne la polarité de la pédale. Le signal électrique produit par certaines pédales lorsqu'elles sont enfoncées ou relâchées est inversé par rapport à celui d'autres pédales. Si votre pédale a un effet opposé à ce que vous attendiez, réglez ce paramètre sur "REVERSE". Si vous utilisez une pédale Roland (qui ne dispose pas de commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur "STANDARD".

Réglage: STANDARD, REVERSE

MIDI

MIDI CH (canal MIDI)

Sélectionne le canal de base ou **Basic Channel** (le canal MIDI sur lequel la VC-1 reçoit et transmet des messages).

Réglage: 1~16

- * Vous pouvez choisir un autre canal de transmission que le canal de base pour chaque patch (p. 32).

Control

Détermine le mode de réception des messages MIDI venant d'un appareil externe. ("Mode de clavier" (p. 126))

Réglage: B.CH, G.CH, MdeOFF



Affichage	Fonction
B.CH (mode canal de base)	Lorsque la VC-1 est pilotée en mode Mono, elle reçoit les messages de voix (sauf les événements de note et le pitch bend) de l'appareil externe sur le canal de base.
G.CH (mode canal global)	Lorsque la VC-1 est pilotée en mode Mono par un appareil externe ayant un canal global (un numéro plus bas que le canal de base), elle peut recevoir tous les messages de voix (sauf les événements de note et le pitch bend) sur le canal global.
MdeOFF (Messages Mode coupés)	Avec ce mode, la VC-1 ne reçoit PAS les messages Mode de l'appareil MIDI externe; le mode d'utilisation du clavier est celui choisi avec la VC-1.

SeparateCH (Canal de réception en mode Separate)

Si vous choisissez **SEP** (mode Separate) ou **SEP-S** (mode Separate Solo), les Tones Upper et Lower peuvent être pilotés sur différents canaux. Le Tone Lower est piloté par le canal de base et le Tone Upper par le canal de réception sélectionné ici. Le clavier du V-Synth ne peut piloter que le Tone Upper.

Réglage: 1~16

* Vous pouvez choisir pour chaque patch un autre canal de réception que le canal sélectionné ici (p. 32).

Local (Local On/Off)

Local OFF sépare la section clavier de la section synthétiseur au niveau de la VC-1. Les données de jeu sont transmises à la sortie MIDI OUT et la VC-1 ne produit AUCUN son. Par contre, les données de jeu arrivant via l'entrée MIDI IN peuvent piloter la section synthétiseur de la VC-1.

Réglage: Off, On

Prog.C(Changement de programme: réception on/off)

Pour recevoir ou transmettre des changements (numéros) de programme, réglez ce paramètre sur **On**. Les numéros de programme ne sont transmis que lorsqu'un patch est sélectionné avec les boutons du V-Synth ou lorsque le numéro de programme à transmettre est modifié avec les commandes du V-Synth. Par conséquent, un changement de patch occasionné par la réception d'un numéro de programme venant d'un appareil MIDI externe n'entraîne pas de transmission de numéro de programme.

Réglage: Off, On

* Vous pouvez attribuer aux divers patches un numéro de programme différent du numéro choisi ici (p. 32).

Exclusive (commutateur SysEx)

Pour recevoir ou transmettre des messages SysEx ("System Exclusive", numéro ID Roland uniquement), réglez ce paramètre sur **On**, **P-Dump** ou **TxEEdit**.

Réglage: Off, On, P-Dump, TxEEdit

Affi-charge	Fonction
On	Fonctionnement normal.
P-Dump	Les données du patch sélectionné sont transmises.
TxEEDIT	Les données des paramètres édités sont transmises.

* Avec un réglage **P-Dump**, le patch sélectionné est transmis à un appareil externe. Cependant, la sélection du patch ne peut pas être faite avec un commutateur au pied ou par réception d'un numéro de programme venant d'un appareil MIDI externe.

Bank.S (Bank Select on/off)

Pour recevoir ou transmettre des messages de sélection de banque, réglez ce paramètre sur **On**.

Réglage: Off, On

USB MIDI (USB MIDI on/off)

Pour échanger des messages MIDI avec un séquenceur ou l'éditeur UNI QUEST via USB, réglez ce paramètre sur **On**. ("**Echanger des messages MIDI avec l'ordinateur**" (p. 88))

Réglage: Off, On

Initialiser les réglages système

Vous pouvez ramener les paramètres système à leur valeur d'usine ou à une valeur standard (Init).

1. Affichez la page System Edit.
2. Touchez **<Init>** dans le coin inférieur droit de l'écran.
3. Si les réglages d'usine doivent être en vigueur lors de la prochaine mise sous tension de la VC-1, touchez **<Write>** pour sauvegarder ces réglages.



Connexion à un ordinateur via USB

Récupérer le système à partir du CD-ROM

Si, lorsque vous utilisez la VC-1 à partir d'un ordinateur, vous effacez (formatez) des dossiers ou des fichiers de la VC-1 ou si vous changez des noms de dossiers ou de fichiers, la VC-1 ne fonctionnera plus correctement. Dans ce cas, il suffit de récupérer le programme de la VC-1 se trouvant sur le CD-ROM fourni avec la VC-1.

Procédez comme suit.

“Sélectionner le mode USB Storage du V-Synth” (p. 83)



“Brancher le V-Synth à un ordinateur via USB” (p. 84)



“Récupérer le système” (p. 86)



“Couper la connexion USB” (p. 86)

Sélectionner le mode USB Storage du V-Synth

1. Coupez l'alimentation de la VC-1 (V-Synth) puis retirez la carte VC-1 de la fente **PC CARD**.
2. Remettez le V-Synth sous tension. Attendez que le V-Synth démarre normalement.
3. Appuyez sur **[MODE]** pour afficher la fenêtre **V-Synth MODE MENU**.
4. Touchez **<SYSTEM>**. La page “**SYSTEM Com Master**” apparaît.
5. Dans la partie gauche de l'écran, touchez **<MIDI USB>**. La page “**SYSTEM Com MIDI/USB**” apparaît.
6. Touchez **<USB Setup>**. La fenêtre **SYSTEM Com USB Setting** apparaît.



7. Touchez USB Mode <Storage>. Le mode USB Storage est sélectionné.
8. Touchez <OK>.



9. Lorsque l'avertissement **WARNING** apparaît, touchez <ACCEPT> pour refermer la fenêtre.
10. Dans le coin inférieur droit de la page SYSTEM Com MIDI/USB, touchez <Write> pour sauvegarder les réglages du système.



Brancher le V-Synth à un ordinateur via USB

La procédure d'installation peut varier légèrement en fonction de votre système. Parmi les sections suivantes, lisez celle correspondant à votre système.

- "Windows XP/2000/Me/98" (p. 84)
- "Macintosh" (p. 85)

Windows XP/2000/Me/98

1. Vérifiez que l'alimentation de la VC-1 est coupée.
2. Faites démarrer l'ordinateur.
3. Branchez le V-Synth à l'ordinateur avec un câble USB.
4. Mettez le V-Synth sous tension.
5. Insérez la carte **VC-1** dans la fente **PC CARD** en face arrière du V-Synth.
6. Appuyez sur **[MODE]** pour afficher la fenêtre **V-Synth MODE MENU**.
7. Touchez <USB>. La page "USB Storage" apparaît.



8. Touchez **<PC Card>** pour établir la connexion avec l'ordinateur. Si c'est la première fois que vous utilisez la connexion USB, l'installation du pilote démarre. Une fenêtre "Assistant Matériel détecté" s'affiche près de la barre des tâches Windows. L'installation est complètement automatique. Attendez qu'elle se termine.
9. Lorsque l'installation est terminée, ouvrez la fenêtre "Poste de travail" et vous verrez une nouvelle icône de lecteur (support).

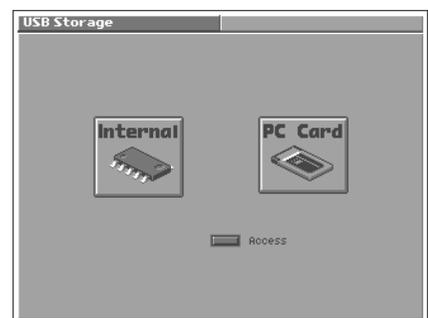
Système d'exploitation	icône
Windows 98/Me/2000	Disque amovible
Windows XP	VC-1



Une fois le V-Synth connecté, vous pouvez récupérer les fichiers du système avec l'ordinateur (p. 86).

🍏 Macintosh

1. Vérifiez que l'alimentation de la V-Synth est coupée.
2. Faites démarrer l'ordinateur.
3. Branchez le V-Synth à l'ordinateur avec un câble USB.
4. Mettez le V-Synth sous tension.
5. Insérez la carte **VC-1** dans la fente **PC CARD** en face arrière du V-Synth.
6. Appuyez sur **[MODE]** pour afficher la fenêtre **V-Synth MODE MENU**.
7. Touchez **<USB>**. La page "USB Storage" apparaît.
8. Touchez **<PC Card>** pour établir la connexion avec l'ordinateur.
9. Après l'établissement de la connexion USB, une nouvelle icône de support apparaît sur le bureau.



Une fois le V-Synth connecté, vous pouvez récupérer les fichiers du système avec l'ordinateur (p. 86).

Récupérer le système

1. Insérez le CD-ROM accompagnant la carte dans le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur (**PAS** dans celui du V-Synth!).
2. Sur l'ordinateur, copiez le fichier **SYRB1.BIN** du CD-ROM dans le fichier **SYRB1.BIN** (à remplacer) de la VC-1.
 - * *N'effectuez pas les opérations suivantes tant que "Access" (le témoin d'accès) de la page "USB Storage" clignote. Vous risquez de planter l'ordinateur et d'endommager les fichiers du disque.*
 - Ne déconnectez pas le câble USB.
 - Ne retirez pas la carte PC en cours d'accès.
 - Evitez de laisser l'ordinateur passer en veille, de le redémarrer ou de l'éteindre.
 - Ne coupez pas l'alimentation du V-Synth.

Couper la connexion USB

Après la récupération des données du système, coupez la connexion USB avant de débrancher le câble USB et mettre le V-Synth hors tension.

1. A la page **USB Storage** du V-Synth, assurez-vous que "**Access**" (le témoin d'accès) ne clignote pas.
2. Procédez comme suit pour "éjecter" la carte.
 - 2-1. Windows 98/Me/2000/XP:
Dans le "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit sur l'icône "Disque amovible" et effectuez l'éjection.
 - 2-2. Macintosh:
Sélectionnez l'icône VC-1 sur le bureau et sélectionnez "Ejecter" dans le menu "Special" ou faites glisser l'icône dans la corbeille. L'icône disparaît du bureau et la connexion USB est coupée.
3. Appuyez sur **[EXIT]**. La page "USB Storage" se ferme.



Vous pouvez alors débrancher le câble USB ou couper l'alimentation du V-Synth en laissant le câble USB branché.

- * *Si vous appuyez sur **[EXIT]** sans effectuer d'éjection sur l'ordinateur, une fenêtre d'avertissement (WARNING) comme la suivante apparaît. Ne touchez **<EXECUTE>** pour refermer la fenêtre que si vous n'êtes pas en mesure d'effectuer l'éjection sur l'ordinateur.*

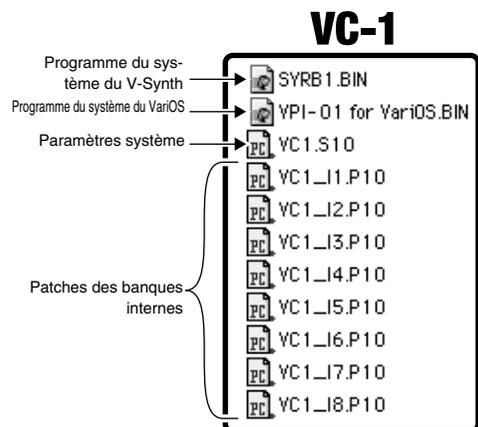


Structure des fichiers de la VC-1

Vue sur ordinateur, la structure des fichiers de la VC-1 a l'aspect suivant.

- Vous pouvez copier (archiver) ces fichiers sur le disque dur de l'ordinateur.
- N'effectuez pas d'opération sur l'ordinateur qui effacerait (formaterait) ou renommerait ces dossiers ou fichiers.

Si la VC-1 ne fonctionne pas correctement, utilisez le CD-ROM fourni avec la VC-1 pour récupérer le système de la VC-1. Cette opération efface toutes les données sauvegardées sur la VC-1.

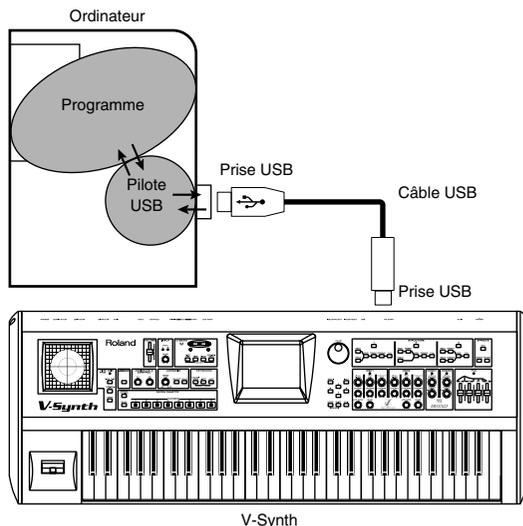


Echanger des messages MIDI avec l'ordinateur

Qu'est-ce que le pilote USB MIDI?

Le pilote USB MIDI est un logiciel qui transmet des données entre la VC-1 et le programme (séquenceur logiciel, éditeur UniQuest etc.) tournant sur l'ordinateur branché par USB.

Le pilote USB MIDI transfère des données du programme à la VC-1 et de la VC-1 au programme.



Pour pouvoir utiliser la VC-1 en tant qu'élément USB MIDI à partir de l'ordinateur, il faut d'abord installer le pilote USB MIDI. Le pilote USB MIDI se trouve sur le "V-Synth Driver CD-ROM". (**PAS** sur le CD-ROM VC-1!)

Pour pouvoir utiliser la connexion USB en mode MIDI, il faut installer le pilote du "V-Synth Driver CD-ROM" (fourni avec le V-Synth) sur l'ordinateur.

Le pilote et la procédure d'installation varie en fonction du système ainsi que des logiciels que vous utilisez. Veuillez donc à lire le fichier "Readme" sur le CD-ROM avant l'installation.

Système d'exploitation	Dossier
Windows XP/2000	\Midi\Usb_xp2k\Readme_e.htm
Windows Me/98	\Midi\Usb_me98\Readme_e.htm
Macintosh (OMS)	\OS_9\English\Readme_OMS-E.HTM
Macintosh (FreeMIDI)	\OS_9\English\Readme_FM-E.HTM
Mac OS X	\OS_X\Readme-E.HTM

* Vous pouvez télécharger la version la plus récente du pilote USB-MIDI du site Roland:
<http://www.roland.com/products/en/VC-1/>. Cette adresse peut changer sans avis préalable.

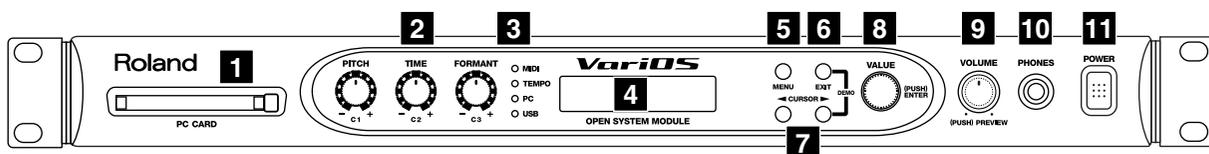


Description	90
Menus du VariOS	93
Ecouter les sons	94
Mise sous tension	94
Sélection de patches et production de sons.....	95
Routage des signaux du clavier MIDI.....	96
Réglage du canal de réception MIDI	97
Sélection de patches avec la commande VALUE	97
Ajouter des effets au son	98
Ajouter des effets avec des commandes	98
Comment régler les facteurs de patch.....	99
Echanger des patches avec un D-50/550.....	101
Transférer les patches du D-50 à la VC-1	101
Transférer les patches de la VC-1 au D-50/550	104
Survol de la VC-1	107
Structure de la mémoire.....	107
Concept de base d'un Tone	108
Structure des paramètres de Tone.....	111
Créer un patch.....	113
Nommer un patch.....	113
Sauvegarder des patches.....	114
Initialiser les réglages d'un patch	115
Initialisation des réglages (réglages d'usine).....	115
Copier une banque de patches.....	116
Réglages globaux du VC-1.....	117
Réglage des paramètres système	117
Sauvegarder les réglages système	120
Initialiser les réglages système.....	120
Brancher votre ordinateur via USB	121
Récupérer le système à partir du CD-ROM	121
Echanger des messages MIDI avec l'ordinateur	124

Description

Lors de l'utilisation du VariOS avec la **VC-1**, les fonctions des boutons et autres commandes du VariOS ne correspondent plus nécessairement aux légendes imprimées sur la face avant du VariOS. Il importe donc de vous familiariser avec les fonctions des commandes du VariOS quand ce dernier est géré par la VC-1. Veuillez donc lire ce manuel ainsi que le chapitre "Description des commandes" dans le mode d'emploi du VariOS. Les commandes dont les fonctions changent sont reconnaissables au symbole **VC-1**.

Face avant



1 Fente PC CARD

C'est ici que vous devez insérer la **VC-1**.

2 Commandes C1/C2/C3

Affichage	Fonction
C1 (PITCH)	Permet de modifier la balance entre le volume du Tone Upper et du Tone Lower. VC-1
C2 (TIME)	Détermine le niveau de la réverbération et du signal direct. VC-1
C3 (FORMANT)	Détermine la durée du portamento (le temps nécessaire pour glisser d'une note à l'autre). Si Portamento Switch (p. 99) est réglé sur OFF , la commande C3 peut rester sans effet. VC-1

3 Témoins

Affichage	Fonction
MIDI	S'allume lorsqu'un message MIDI arrive.
TEMPO	Ne fonctionne PAS pour la VC-1. VC-1
PC	S'allume lorsque le mode MIDI du VariOS est sur "PC" (p. 119).
USB	S'allume lorsqu'il y a une connexion USB avec un ordinateur.

4 Ecran

Affiche diverses informations en fonction des opérations effectuées.

* Les explications données dans ce manuel sont illustrées par des saisies d'écran. Notez cependant que votre système peut être doté d'une version plus récente du système (comprenant de nouveaux sons, par exemple); ce qui apparaît à l'écran peut alors ne pas correspondre aux illustrations du manuel.

5 Bouton MENU

Donne accès aux diverses fonctions du VariOS.

6 Bouton EXIT

Retourne à la page affichée précédemment. Selon le cas, ce bouton peut aussi faire fonction de bouton CANCEL (annulation).

7 Boutons CURSOR

Permettent de déplacer le curseur.

8 Commande VALUE

Tournez-la pour modifier une valeur. Une pression sur la commande VALUE a la même fonction que ENTER (confirmation). Si vous tournez la commande VALUE en la maintenant enfoncée, la valeur change par incréments plus importants.

9 Commande VOLUME

Détermine le volume global du signal envoyé aux sorties MAIN OUT et à la prise PHONES. En appuyant sur la commande VOLUME, vous pouvez écouter (preview) l'échantillon sélectionné.

10 Prise PHONES

Branchez un casque à cette prise. Utilisez un casque d'une impédance comprise entre 32 et 600Ω.

11 Commutateur POWER

Mise sous/hors tension du VariOS (p. 94). L'instrument est sous tension lorsque le bouton est enfoncé et hors tension lorsque le bouton ressort.

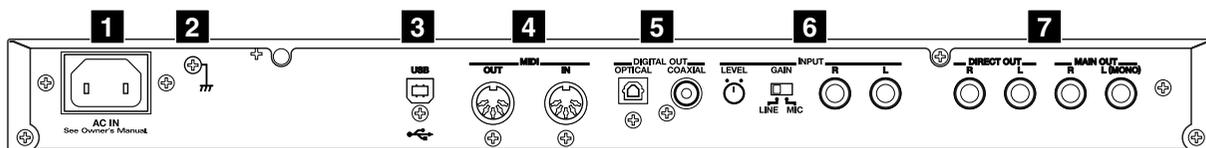
L'instrument est
ALLUME lorsque
le bouton est
enfoncé.



L'instrument est
COUPE lorsque le
bouton ressort un
peu.



Face arrière



1 Entrée d'alimentation

Branchez le cordon d'alimentation fourni à cette prise.

2 Borne de mise à la terre

Selon votre installation, il peut arriver que vous ayez une sensation désagréable ou l'impression que la surface de ce produit est rugueuse lorsque vous le touchez ou lorsque vous touchez un microphone qui y est branché ou les parties métalliques d'autres objets. Ce phénomène s'explique par une charge électrique infinitésimale, absolument inoffensive. Cependant, si ce phénomène vous inquiète, reliez la borne de terre (voyez l'illustration) à une terre externe. Lorsque vous mettez ce produit à la terre, vous pouvez entendre un léger bourdonnement; ici aussi cela dépend des caractéristiques de votre installation. Si vous ne savez pas comment effectuer cette connexion, contactez le service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information").

Endroits à éviter pour la connexion:

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

3 Prise USB

Utilisez un câble USB pour brancher le VariOS à l'ordinateur.

4 Prises MIDI

Branchez-y des appareils MIDI (p. 101). Utilisez des câbles MIDI (disponibles en option) pour effectuer ces connexions.

Affichage	Fonction
IN	Reçoit les messages MIDI d'un instrument externe.
OUT	Transmet les messages MIDI vers un instrument externe.

5 Prises DIGITAL OUT

Ces prises transmettent des signaux audio numériques (stéréo). Elles sont de deux types: optique et coaxial. Les réglages de sorties sont à effectuer à la page d'écran où vous spécifiez le flux du signal. Vous pouvez utiliser les deux types de sortie simultanément: elles produisent le même signal.

6 Prises INPUT

Non exploitées par la VC-1. **VC-1**

7 Prises OUTPUT

Branchez un ampli ou une console de mixage à ces prises.

Affichage	Fonction
DIRECT OUT	Ne fonctionne PAS pour la VC-1. VC-1
MAIN OUT	Transmettent des signaux audio en stéréo. Pour une connexion mono, servez-vous exclusivement de la prise L.

Menus du VariOS

Des menus affichent un certain nombre de facteurs de patch et de paramètres. Ces menus sont repris ci-dessous.

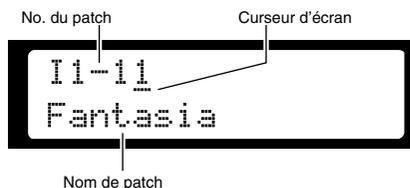
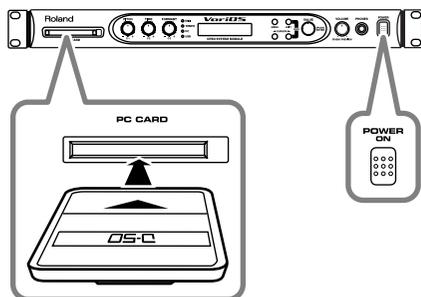
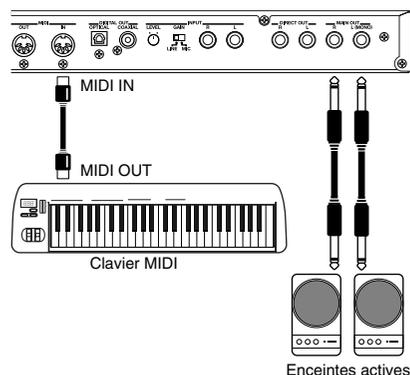
Menu	Page
Menu1: Patch Setting (paramètres de patch)	
1-1 Chase Switch	(p. 99)
1-2 Portament Switch	(p. 99)
1-3 Key Mode	(p. 99)
1-4 Split Point	(p. 100)
1-5 Partial Mute	(p. 100)
Menu2: MIDI Setting (paramètres MIDI)	
2-1 MIDI CH	(p. 117)
2-2 Control	(p. 117)
2-3 Separate CH	(p. 118)
2-4 ProgramChange Sw	(p. 118)
2-5 Exclusive Sw	(p. 118)
2-6 BankSelect Sw	(p. 118)
Menu3: Utility	
3-1 Patch Name	(p. 113)
3-2 Patch Initialize	(p. 115)
3-3 Bank Copy	(p. 116)
3-4 Bank Dump	(p. 104)
3-5 Factory Reset	(p. 115)
Menu4 System	
4-1 Master Tune	(p. 119)
4-2 Sound Character	(p. 119)
4-3 MIDI Mode	(p. 119)
4-4 C1/C2/C3 Knob	(p. 119)
4-5 System Save	(p. 120)
4-6 System Initialize	(p. 120)
Menu5 Patch Write	(p. 114)
Menu6 Bank Save	(p. 104)

Ecouter les sons

Mise sous tension

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

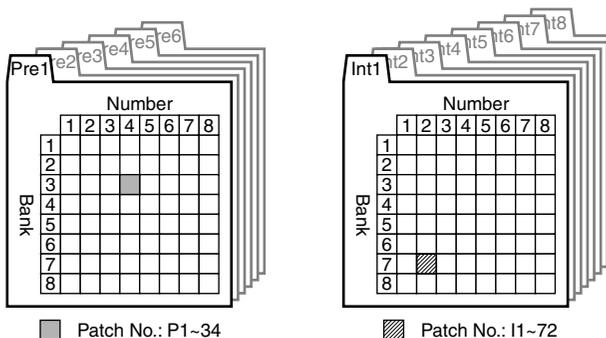
1. Avant de réaliser la moindre connexion, assurez-vous que tout votre matériel est HORS tension.
2. Branchez le VariOS à l'ampli/aux enceintes actives.
3. Après avoir correctement inséré la VC-1 dans la fente PC située en face arrière du VariOS, appuyez sur le commutateur POWER.
 - * Insérez prudemment la carte PC jusqu'au bout: elle doit être correctement mise en place.
 - * Ce produit est doté d'un circuit de protection. Il faut attendre un bref laps de temps (quelques secondes) après la mise sous tension pour que le produit fonctionne normalement.
 - * Réglez toujours le volume au minimum avant de mettre ce produit sous tension. Même lorsque le volume est au minimum, certains bruits peuvent être audibles lors de la mise sous tension; c'est parfaitement normal et cela n'indique aucun dysfonctionnement.
 - * Evitez de retirer la carte (ou de l'insérer) tant que la VC-1 (le VariOS) est sous tension.
4. Mettez l'ampli ou les enceintes actives branchées sous tension.
5. Attendez que la VC-1 démarre. Si elle démarre normalement, une page d'écran ressemblant à la suivante apparaît. L'écran affiche le patch sélectionné.



Sélection de patches et production de sons

La VC-1 propose une vaste palette de sons internes comprenant notamment des sons individuels appelés **patches**.

Un patch est identifié par une **banque de patches** (Pre1~6, Int1~8), une **banque** (1~8) et un **numéro** (1~8).



Groupes de patches	Patches inclus	Remplacement	Remarques
Pre1	D-50	Non	Patches préprogrammés originaux du D-50
Pre2	VC-1	Non	Nouveaux patches VC-1
Pre3	PN-D50-01	Non	Bibliothèque de sons du D-50/D-550
Pre4	PN-D50-02	Non	Bibliothèque de sons du D-50/D-550
Pre5	PN-D50-03	Non	Bibliothèque de sons du D-50/D-550
Pre6	PN-D50-04	Non	Bibliothèque de sons du D-50/D-550
Int1	Identique à Pre1	Oui	-
Int2	Identique à Pre2	Oui	-
Int3	Identique à Pre3	Oui	-
Int4	Identique à Pre4	Oui	-
Int5	Identique à Pre5	Oui	-
Int6	Identique à Pre6	Oui	-
Int7	(vide)	Oui	-
Int8	(vide)	Oui	-

Procédez comme suit.

“Routage des signaux du clavier MIDI”, p. 96



“Réglage du canal de réception MIDI”, p. 97



“Sélection de patches avec la commande VALUE”, p. 97

Routage des signaux du clavier MIDI

1. Appuyez sur le bouton **[MENU]** pour l'allumer et afficher la page **MENU**.
2. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "MIDI Settings" et appuyez sur la commande **[VALUE]**.
3. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "MIDI Mode" et appuyez sur la commande **[VALUE]**.
4. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner un routage.

Menu4
System

Menu4-3
MIDI Mode

MIDI Mode

PC

MIDI Mode

Détermine le routage des signaux du clavier MIDI. En règle générale, le paramètre MIDI Mode devrait être sur "PC".

Réglage: PC, Internal

Affichage	Description	Routage
PC	Avec une connexion USB, les prises MIDI du VariOS font office d'interface USB MIDI (MIDI externe du VariOS Roland).	
	Lorsqu'il n'y a pas de connexion USB (et lorsque l'ordinateur n'est pas sous tension), les prises MIDI du VariOS sont reliées directement au générateur de sons.	
Internal	Les prises MIDI du VariOS sont reliées directement au générateur de sons.	

5. Appuyez sur le bouton **[MENU]** pour l'éteindre.

- * Le témoin "**PC**" en face avant du VariOS indique la sélection MIDI Mode. Lorsqu'il est allumé, le mode "**PC**" est en vigueur. Lorsqu'il est éteint, le mode "**Internal**" est en vigueur.

Réglage du canal de réception MIDI

Le VariOS reçoit les messages de **note enclenchée** et les **commandes de contrôle** sur le canal choisi ici. Si vous avez branché un clavier MIDI, réglez ce canal sur le même numéro que le canal de transmission du clavier.

1. Appuyez sur le bouton **[MENU]** pour l'allumer et afficher la page **MENU**.



Menu2
MIDI Setting

2. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "**MIDI Setting**" et appuyez sur la commande **[VALUE]**.

3. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "**MIDI CH**" et appuyez sur la commande **[VALUE]**.



Menu2-1
MIDI CH

4. Tournez la commande **[VALUE]** pour choisir le canal de réception (1~16).



MIDI CH
1

MIDI CH

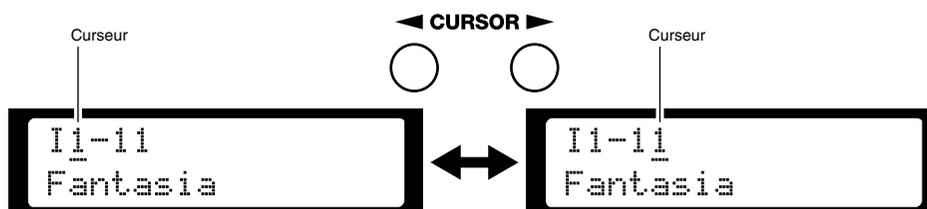
Sélectionne le **canal de base** (le canal MIDI sur lequel la VC-1 reçoit et transmet des messages).

Réglage: 1~16

5. Appuyez sur le bouton **[MENU]** pour l'éteindre.

Sélection de patches avec la commande VALUE

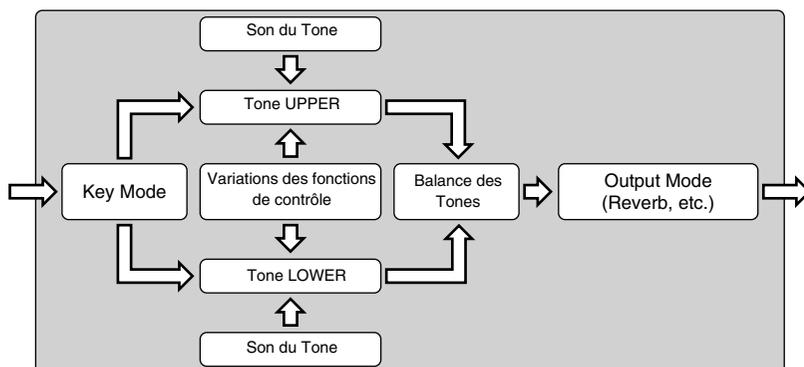
- Vérifiez que la page **PATCH TOP** est affichée. Si la page **PATCH TOP** n'est pas affichée, appuyez plusieurs fois sur **[EXIT]** pour afficher la page **PATCH TOP**.
- Ecoutez le patch choisi en jouant sur le clavier. Pour changer de patch, tournez la commande **[VALUE]**.
 - Si vous souhaitez un changement plus rapide, maintenez la commande **[VALUE]** enfoncée en effectuant ces opérations.
 - Utilisez les boutons [◀] et [▶] pour amener le curseur sur le paramètre à modifier. (Banque de patches ↔ numéro)



Ajouter des effets au son

Les fonctions de commande du jeu (nous les appelons **facteurs** dans ce manuel) de chaque patch peuvent être éditées (modifiées) par la procédure suivante.

Un patch est constitué de plusieurs **facteurs**, comme vous pouvez le voir ci-dessous.



Ajouter des effets avec des commandes

En tournant les commandes **[C1]**, **[C2]** et **[C3]** tout en jouant sur le clavier, vous pouvez piloter diverses fonctions assignées préalablement à ces commandes.

* *L'impact de ces fonctions sur le son varie selon les patches. Certains patches peuvent ne pas être influencés.*

Affichage	Description
C1 (PITCH)	Modifie la balance entre le volume du Tone Upper et du Tone Lower. VC-1
C2 (TIME)	Détermine le niveau de la réverbération et du signal direct. VC-1
C3 (FORMANT)	Détermine la durée du portamento (le temps nécessaire pour glisser d'une note à l'autre). Si Portamento Switch (p. 99) est réglé sur OFF , C3 , la commande peut rester sans effet. VC-1

Comment régler les facteurs de patch

L'écran affiche plusieurs facteurs simultanément. Si nécessaire, faites défiler l'affichage vers le haut ou vers le bas pour sélectionner le facteur à éditer.

1. Appuyez sur le bouton **[MENU]** pour l'allumer et afficher la page **MENU**.
 2. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "Patch Settings" et appuyez sur la commande **[VALUE]**.
 3. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner le facteur à éditer puis appuyez sur la commande **[VALUE]**.
 4. Spécifiez la valeur voulue en tournant la commande **[VALUE]** puis appuyez sur **[EXIT]**.
 5. Répétez les étapes 3~4 pour régler les facteurs du patch.
 6. Si vous souhaitez conserver vos changements, sauvegardez-les (p. 114). Si vous retournez à la page **PATCH TOP** sans sauvegarder les changements, "< [EXIT] >" s'affiche à la page **PATCH TOP** pour vous rappeler que les réglages du patch ont été modifiés.
- * Si vous coupez l'alimentation ou sélectionnez un autre patch alors que l'écran affiche "< [EXIT] >", les changements apportés au patch sont perdus.



Menu
Patch Setting

Chase Switch

Active/coupe la fonction "Chase". La fonction Chase Play permet de produire le Tone Lower avec un léger retard par rapport au Tone Upper qui est joué sur le clavier. Cette fonction n'est disponible qu'en mode **Dual** ou **Whole**.

Réglage: Off, On



Chase Switch
OFF

Portament Switch

Active/coupe le portamento. Le portamento est un glissement d'une note à une autre, une technique souvent utilisée par les violonistes.

Réglage: Off, On



Portament Switch
OFF

Key Mode

Key Mode détermine la façon dont les Tones Upper et Lower sont joués sur le clavier.

Réglage: Whole, Dual, Split, Separate, Whole-S, Dual-S, Split-US, Split-LS, Separate-S



Key Mode
Whole

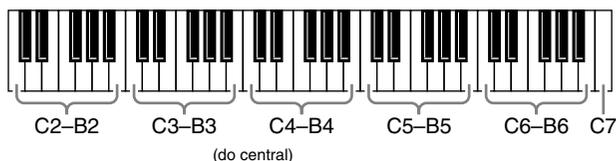
Affichage	Description
Whole	Le Tone Upper peut être polyphonique à 16 voix.
Dual	Les Tones Upper et Lower sont produits par chaque touche avec une polyphonie à 8 voix.
Split	Le mode Split partage le clavier en une section Upper et une section Lower et produit deux Tones différents avec une polyphonie à 8 voix. Cela signifie que la VC-1 fonctionne comme deux synthés à 8 voix. Le point de partage (ou Split Point, l'endroit où le clavier est divisé en deux sections) est affiché à l'écran.
Separate	Ce mode est en vigueur lorsqu'un appareil MIDI externe pilote la VC-1. ("Equipement MIDI" (p. 140)).
Whole-S (Whole Solo)	Le Tone Upper est monophonique.
Dual-S (Dual Solo)	Les Tones Upper et Lower sont monophoniques.
Split-US (Split Upper Solo)	Le Tone Upper est monophonique et le Tone Lower est polyphonique à 8 voix.
Split-LS (Split Lower Solo)	Le Tone Lower est monophonique et le Tone Upper est polyphonique à 8 voix.
Separate-S (Separate Solo)	Ce mode est en vigueur lorsqu'un appareil MIDI externe pilote la VC-1. ("Equipement MIDI" (p. 140)).

* Les paramètres **Poly Mode** et **Mono Mode** déterminent également la façon dont les Tones UPPER et LOWER sont produits.

Split Point

Le point de partage peut être modifié comme suit.

Réglage: C2~C7



Split Point

C3

Partial Mute

Durant l'édition d'un paramètre de partiel, vous pouvez étouffer n'importe quel son de partiel.

Réglage (côté gauche): L1, L2, U1, U2

Réglage (côté droit): Off, On

Partial Mute

L1

ON

Echanger des patches avec un D-50/550

Il est possible d'utiliser MIDI pour importer 64 patches du D-50 sur la VC-1 (le VariOS). Cette procédure s'appelle "**bulk load**" (chargement de blocs de données). Vous pouvez ainsi récupérer vos (64) patches originaux programmés sur un D-50 et les utiliser avec la VC-1.

Inversement, vous pouvez aussi transférer via MIDI les patches édités avec la VC-1 à un D-50/550. Cette procédure s'appelle "**bulk dump**" (transfert de blocs de données).

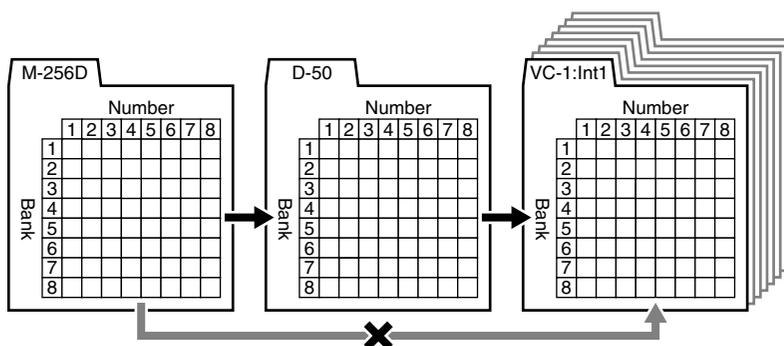
* Pour les procédures suivantes, vous aurez besoin du mode d'emploi du D-50/550.

Transférer les patches du D-50 à la VC-1

- Les 64 patches chargés du D-50 dans la VC-1 sont temporairement transférés dans la **banque du patch actuellement sélectionné**.

Patch sélectionné	→	Banque de destination
I1-11:Fantasia	→	Int1-11~Int1-88
I6-88:Big Wave	→	Int6-11~Int6-88

- Les 64 patches de la banque de destination ne sont cependant pas perdus. Pour les récupérer, il suffit de couper l'alimentation et de la rétablir.
- Les 64 patches transférés sont perdus lorsque vous mettez l'instrument hors tension. Veillez donc à les sauvegarder au préalable ("Sauvegarder les patches transférés avec la VC-1" (p. 104)).
- Les patches sauvegardés sur des cartes de mémoire (M-256D) utilisées avec le D-50/550 ne peuvent pas être transférés directement de ces cartes dans la VC-1. Il faut d'abord transférer les patches de la carte de mémoire (M-256D) dans le D-50/550 puis transférer ces données du D-50/550 dans la VC-1.



Procédez comme suit.

"Transférer le patch de la carte de mémoire dans le D-50/550", p. 102



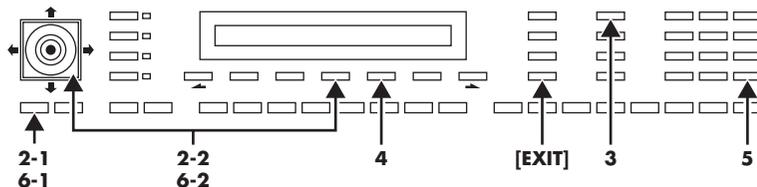
"Transférer les patches du D-50/550 à la VC-1", p. 103



"Sauvegarder les patches transférés avec la VC-1", p. 104

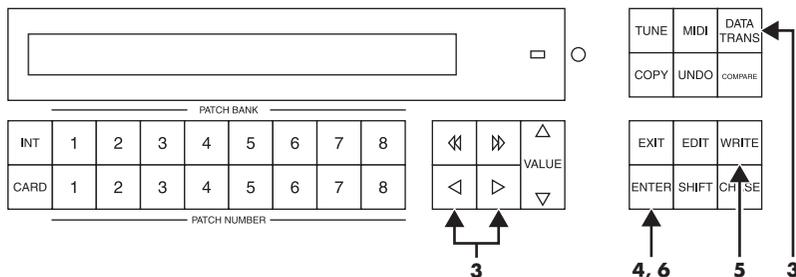
Transférer le patch de la carte de mémoire dans le D-50/550

Avec le D-50



1. Insérez une carte de mémoire (M-256D) dans la fente du D-50.
2. Réglez la fonction Memory Protect du D-50 sur **OFF**.
 - 2-1. Appuyez sur le bouton **[TUNE/FUNCTION]**.
 - 2-2. Appuyez sur le **bouton de sélection** assigné à “Protect” et réglez ce paramètre sur **OFF** avec le joystick.
3. Appuyez sur le bouton **[DATA TRANSFER]**.
4. Appuyez sur le **bouton de sélection** affecté à “(Card -> Int)”.
5. Appuyez sur le bouton **[ENTER]**. Au terme du transfert de données, l'écran affiche le message “Complete”.
6. Réglez la fonction Memory Protect du D-50 sur **On**.
 - 6-1. Appuyez sur le bouton **[TUNE/FUNCTION]**.
 - 6-2. Appuyez sur le **bouton de sélection** assigné à “Protect” et réglez ce paramètre sur **ON** avec le joystick.

Avec le D-550

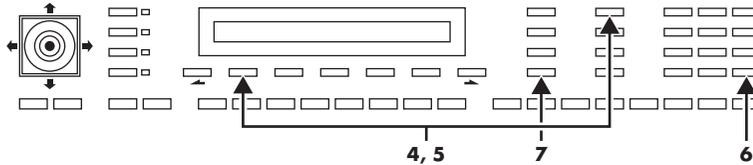


1. Insérez une carte de mémoire (M-256D) dans la fente du D-550.
2. Appuyez sur le bouton **[DATA TRANSFER]**.
3. Utilisez le bouton [◀] ou [▶] pour choisir “(Card -> Int)”.
4. Appuyez sur le bouton **[ENTER]**.
5. Appuyez sur le bouton **[WRITE]** pour désactiver (**OFF**) momentanément la fonction Memory Protect.
6. Appuyez à nouveau sur le bouton **[ENTER]**. Au terme du transfert de données, l'écran affiche le message “Complete”.

Transférer les patches du D-50/550 à la VC-1

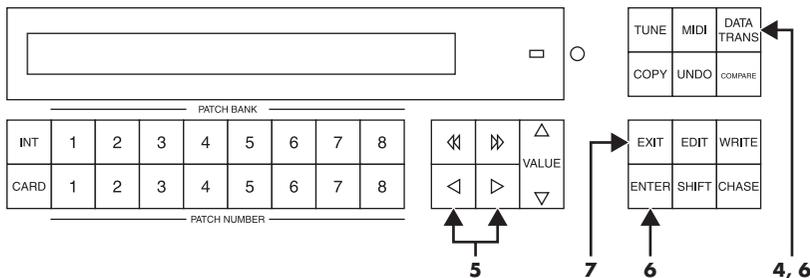
- * Le transfert de données est impossible si un patch préprogrammé (Pre1~Pre6) est sélectionné.
- * Au terme de la réception, l'affichage de la VC-1 ne change pas tout de suite. Cela s'explique par le fait que les données reçues atterrissent dans la mémoire tampon (p. 107). Vous pouvez vérifier le résultat du transfert en changeant de patch avec la commande **VALUE**.

Avec le D-50



1. Reliez la prise **MIDI OUT** du D-50 à la prise **MIDI IN** du VariOS avec un câble MIDI.
2. Choisissez le même canal MIDI sur le D-50 et le VariOS (le canal de base, p. 117).
3. Réglez la fonction **MIDI Mode** du VariOS sur **Internal** (p. 119).
4. Appuyez sur le bouton **[DATA TRANSFER]** du D-50.
5. Tout en appuyant sur le bouton **[DATA TRANSFER]** du D-50, sélectionnez "**B.Dump**" avec le **bouton de sélection**.
6. Appuyez sur le bouton **[ENTER]** du D-50 pour lancer le transfert de données. Au terme du transfert de données, l'écran du D-50 affiche le message "**Complete**".
7. Appuyez sur le bouton **[EXIT]** du D-50 pour retourner en mode Play.

Avec le D-550



1. Reliez la prise **MIDI OUT** du D-550 à la prise **MIDI IN** du VariOS avec un câble MIDI.
2. Choisissez le même canal MIDI sur le D-550 et le VariOS (le canal de base, p. 117).
3. Réglez la fonction **MIDI Mode** du VariOS sur **Internal** (p. 119).
4. Appuyez sur le bouton **[DATA TRANS]** du D-550.
5. Sélectionnez "**B.Dump**" avec les boutons [◀] ou [▶] du D-550.
6. Maintenez le bouton **[DATA TRANS]** du D-550 enfoncé et appuyez sur le bouton **[ENTER]** du D-550 pour lancer le transfert de données. Au terme du transfert de données, l'écran du D-550 affiche le message "**Complete**".
7. Appuyez sur le bouton **[EXIT]** du D-550 pour retourner en mode Play.

Sauvegarder les patches transférés avec la VC-1

Les 64 patches transférés sont perdus lorsque vous mettez l'instrument hors tension. Veillez donc à les sauvegarder au préalable.

1. Appuyez sur le bouton **[MENU]** pour l'allumer et afficher la page **MENU**.
2. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "**Bank Save**" et appuyez sur la commande **[VALUE]**.
3. L'écran affiche une demande de confirmation "**Are You Sure?**". Appuyez une fois de plus sur **[VALUE]** pour effectuer la sauvegarde. Une fois l'opération terminée, l'écran affiche le message "**Completed!**".



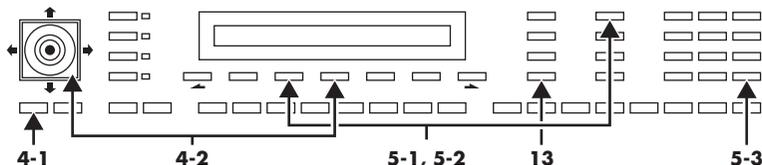
Menu6
Bank Save



Bank Save
OK? (Push)

Transférer les patches de la VC-1 au D-50/550

Avec le D-50



1. Reliez la prise **MIDI OUT** du VariOS à la prise **MIDI IN** du D-50 avec un câble MIDI.
2. Choisissez le même canal MIDI sur le D-50 et le VariOS (le canal de base, p. 117).
3. Réglez la fonction **MIDI Mode** du VariOS sur **Internal** (p. 119).
4. Réglez la fonction **Memory Protect** du D-50 sur **OFF**.
 - 4-1. Appuyez sur le bouton **[TUNE/FUNCTION]**.
 - 4-2. Appuyez sur le **bouton de sélection** assigné à "**Protect**" et réglez ce paramètre sur **OFF** avec le joystick.
5. Activez la réception de blocs de données (Bulk Load) sur le D-50.
 - 5-1. Appuyez sur le bouton **[DATA TRANSFER]** du D-50.
 - 5-2. Tout en appuyant sur le bouton **[DATA TRANSFER]** du D-50, sélectionnez "**(B.Load)**" avec le **bouton de sélection**.
 - 5-3. Appuyez sur le bouton **ENTER]** du D-50.
6. Réglez le paramètre **Exclusive Sw** du VariOS sur **On**.
 - 6-1. Appuyez sur le bouton **[MENU]** du VariOS pour l'allumer et afficher la page **MENU**.
 - 6-2. Tournez la commande **[VALUE]** du VariOS pour sélectionner "**MIDI Setting**" puis appuyez sur la commande **[VALUE]**.



Menu2
MIDI Setting

6-3. Tournez la commande [VALUE] du VariOS pour sélectionner “Exclusive Sw” puis appuyez sur la commande [VALUE].

6-4. Tournez la commande [VALUE] du VariOS pour choisir On.

7. Appuyez sur le bouton [MENU] du VariOS pour l’allumer et afficher la page MENU.

8. Tournez la commande [VALUE] du VariOS pour sélectionner “Utility” puis appuyez sur la commande [VALUE].

9. Tournez la commande [VALUE] du VariOS pour sélectionner “Bank Dump” puis appuyez sur la commande [VALUE].

10. Tournez la commande [VALUE] du VariOS pour choisir la banque de patches source.

Select Bank

Sélection de la banque de patches de la VC-1 contenant les données à transférer dans le D-50.

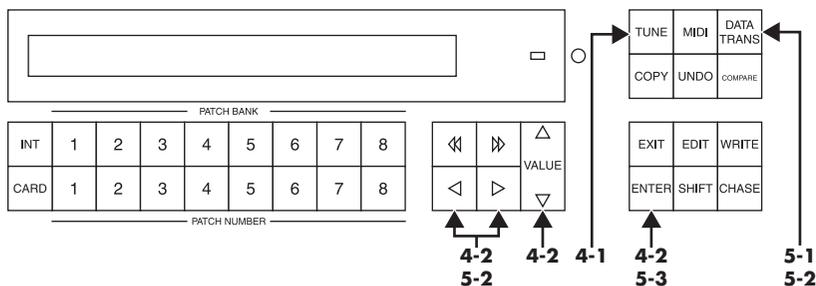
Réglage: I1~I8, P1~P6

11. Appuyez sur la commande [VALUE] et l’écran affiche une demande de confirmation: “Are You Sure?”. Appuyez une fois de plus sur [VALUE] pour effectuer le transfert.

12. Au terme du transfert de données, l’écran du D-50 affiche le message “Complete”.

13. Appuyez sur le bouton [EXIT] du D-50 pour retourner en mode Play.

Avec le D-550



1. Reliez la prise **MIDI OUT** du VariOS à la prise **MIDI IN** du D-550 avec un câble MIDI.
2. Choisissez le même canal MIDI sur le D-550 et le VariOS (le canal de base, p. 117).
3. Réglez la fonction **MIDI Mode** du VariOS sur **Internal** (p. 119).

4. Réglez la fonction Memory Protect du D-550 sur **OFF**.
 - 4-1. Appuyez sur le bouton **[TUNE]**.
 - 4-2. Sélectionnez "**Protect**" avec les boutons [◀] et [▶] et réglez ce paramètre sur **OFF** avec la commande **[VALUE]**.

5. Activez la réception de blocs de données (Bulk Load) sur le D-550.
 - 5-1. Appuyez sur le bouton **[DATA TRANS]** du D-550.
 - 5-2. Sélectionnez "**(B.Load)**" avec les boutons [◀] ou [▶] du D-550 puis appuyez sur le bouton **[ENTER]** tout en maintenant le bouton **[DATA TRANS]** enfoncé.
 - 5-3. Appuyez à nouveau sur le bouton **[ENTER]**.

6. Réglez la fonction **Exclusive Sw** du VariOS sur **On**.
 - 6-1. Appuyez sur le bouton **[MENU]** du VariOS pour l'allumer et afficher la page **MENU**.
 - 6-2. Tournez la commande **[VALUE]** du VariOS pour sélectionner "**MIDI Setting**" puis appuyez sur la commande **[VALUE]**.
 - 6-3. Tournez la commande **[VALUE]** du VariOS pour sélectionner "**Exclusive Sw**" puis appuyez sur la commande **[VALUE]**.
 - 6-4. Tournez la commande **[VALUE]** du VariOS pour choisir **On**.

7. Appuyez sur le bouton **[MENU]** du VariOS pour l'allumer et afficher la page **MENU**.
8. Tournez la commande **[VALUE]** du VariOS pour sélectionner "**Utility**" puis appuyez sur la commande **[VALUE]**.
9. Tournez la commande **[VALUE]** du VariOS pour sélectionner "**Bank Dump**" puis appuyez sur la commande **[VALUE]**.
10. Tournez la commande **[VALUE]** du VariOS pour choisir la banque (groupe) de patches à sauvegarder.

Menu2
MIDI Setting

Exclusive Sw
On

Menu3
Utility

Menu3-4
Bank Dump

Select Bank

Sélection de la banque de patches de la VC-1 contenant les données à transférer dans le D-550.

Réglage: I1~I8, P1~P6

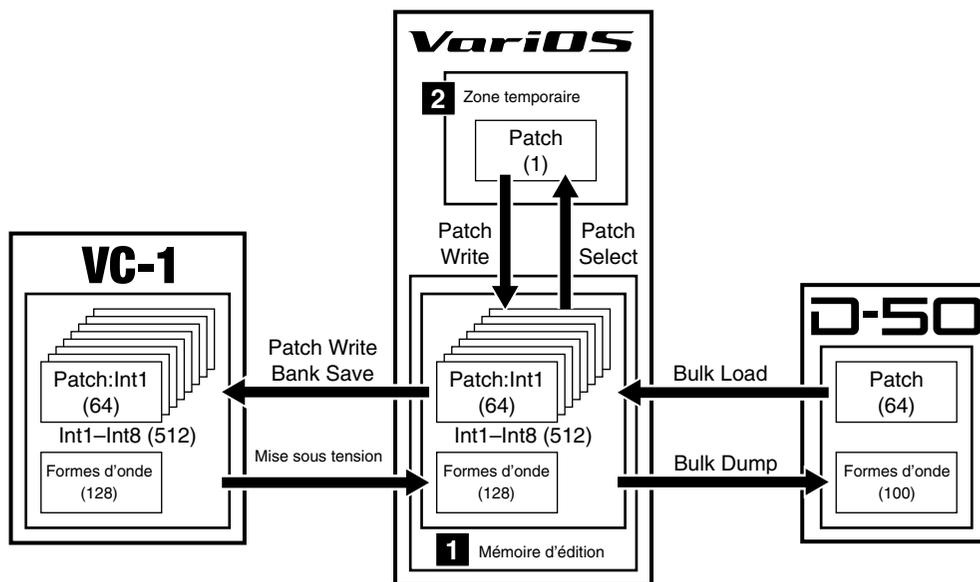
Select Bank
I1

11. Appuyez sur la commande **[VALUE]** et l'écran affiche une demande de confirmation: "Are You Sure?". Appuyez une fois de plus sur **[VALUE]** pour effectuer le transfert.
12. Au terme du transfert de données, l'écran du D-550 affiche le message "Complete".
13. Appuyez sur le bouton **[EXIT]** du D-550 pour retourner en mode Play.

Are You Sure?
Dump OK? (Push)

Survol de la VC-1

Structure de la mémoire



1 Mémoire d'édition

Quand vous insérez la carte VC-1 dans la fente PC CARD du VariOS, le programme système et les patches sont transférés de la VC-1 dans le VariOS. Le système et les patches sont chargés dans la **mémoire d'édition**. Le contenu de la mémoire d'édition est effacé lors de la mise hors tension du VariOS. Si vous extrayez la VC-1 du VariOS avant d'éteindre et de rallumer l'instrument, le VariOS retrouve son état normal.

De plus, les banques (contenant les données de 64 patches) transférées d'un D-50 (ou d'un autre appareil MIDI) transitent également par la mémoire d'édition. Les données transférées sont effacées à la mise hors tension; veuillez donc à les sauvegarder au préalable sur la VC-1 (p. 114).

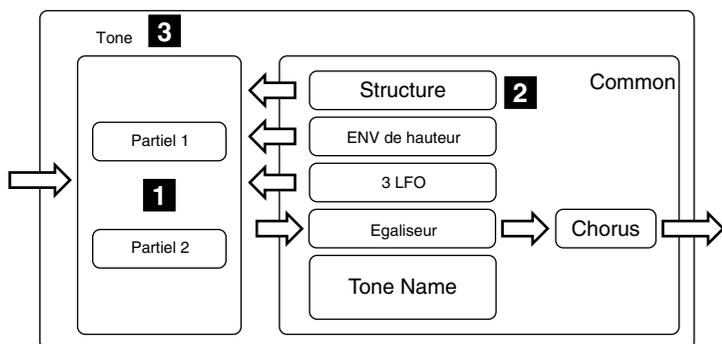
2 Zone temporaire

Les données de patch sélectionnées pour le jeu sont prise de la mémoire d'édition et placées dans une mémoire appelée **zone temporaire**. L'édition des Tones et des facteurs de patch s fait dans cette zone temporaire. Les données de patch éditées sont effacées à la mise hors tension; veuillez donc à les sauvegarder au préalable sur la VC-1 (p. 114).

Concept de base d'un Tone

Tout au long de la programmation du D-50, les opérations restent simples et logiques.

Imaginez le D-50 comme étant constitué de puissants synthétiseurs. Chacun de ces synthétiseurs hypothétiques pourrait fonctionner comme un synthétiseur analogique ou avec des échantillons PCM. Toute combinaison de deux synthétiseurs peut produire de remarquables effets de modulation croisée.

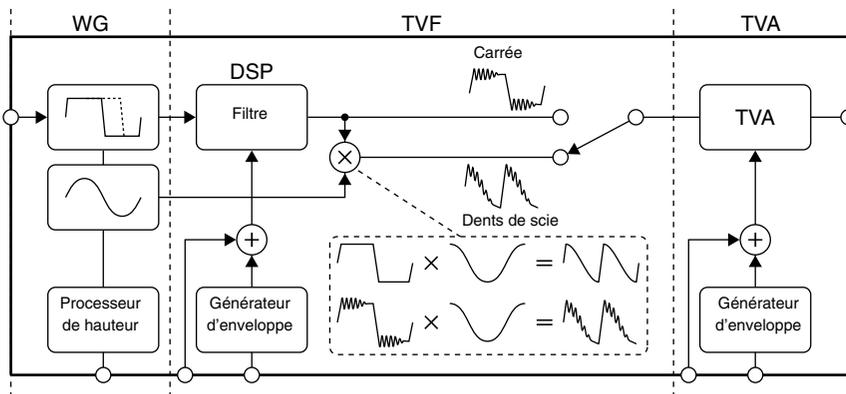


1 Partiel

Imaginons que la VC-1 (D-50) dispose de quatre puissants synthétiseurs. Chacun de ces synthétiseurs hypothétiques pourrait fonctionner comme un **synthétiseur analogique** ou un **synthétiseur à base de formes d'onde PCM**. On les appelle donc des **partiels** car ils sont bien plus qu'un simple synthétiseur. Ces partiels sont assemblés en paires pour former un **TONE**. Un Tone peut donc résulter du mixage de deux partiels ou de leur interaction grâce à la modulation croisée de la synthèse LA.

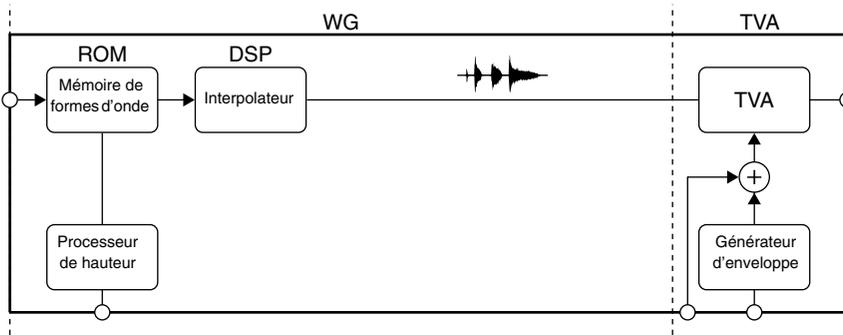
Générateur de sons de synthétiseur

Le générateur de sons d'un synthétiseur fonctionne comme un synthétiseur de type analogique avec un oscillateur, un filtre, un amplificateur et deux enveloppes (ENV).



Générateur de formes d'onde PCM

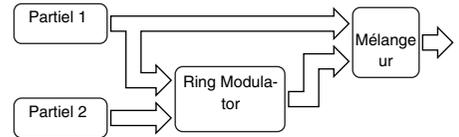
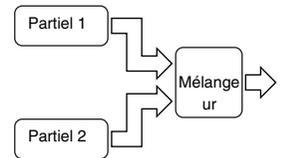
Un générateur de sons PCM propose 128 formes d'onde PCM (échantillons).



2 Structure

La **structure**, un des paramètres communs, détermine le "synthétiseur" (un **générateur de sons de synthétiseur** ou un **générateur de formes d'onde PCM**) à utiliser pour les partiels 1 et 2.

- Les sons des deux partiels (1 et 2) peuvent simplement être mélangés comme illustré ici. Le mixage de deux partiels permet d'obtenir des sons plus riches. Cette technique est très efficace pour des sons de cordes ou d'orgue.
- Le partiel 1 peut être mélangé avec le signal des partiels 1 et 2 traité par un modulateur en anneau. ("Ring Modulator" (p. 110)).

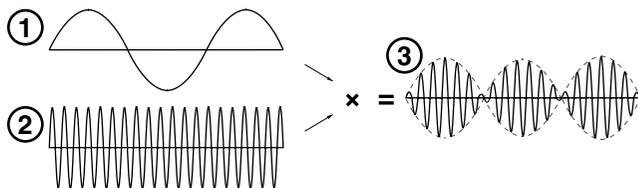


3 Tone

Un **Tone** est constitué de deux **partiels** (les partiels 1 et 2) et d'un bloc commun (**Common**). Certains paramètres communs s'appliquent aux deux partiels. "**Structure**" est un de ces paramètres communs. Il attribue un générateur de son à chaque partiel. Parmi les autres paramètres communs, il y a l'enveloppe de hauteur (ENV), trois modules LFO, l'égalisation, le chorus etc.

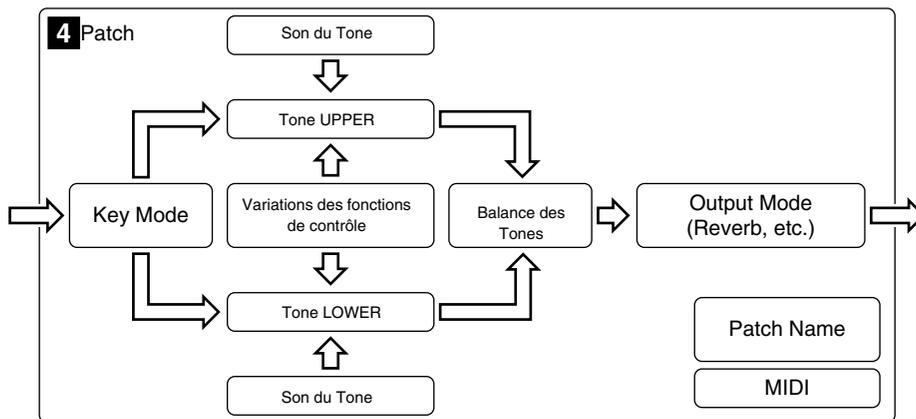
Ring Modulator

Le **Ring Modulator** multiplie deux sons pour créer un son inhabituel et métallique contenant des harmoniques complexes. Il peut, par exemple, multiplier deux formes d'onde (① et ②) pour créer la forme d'onde ③ . Cette technique est très efficace pour obtenir des sons métalliques.



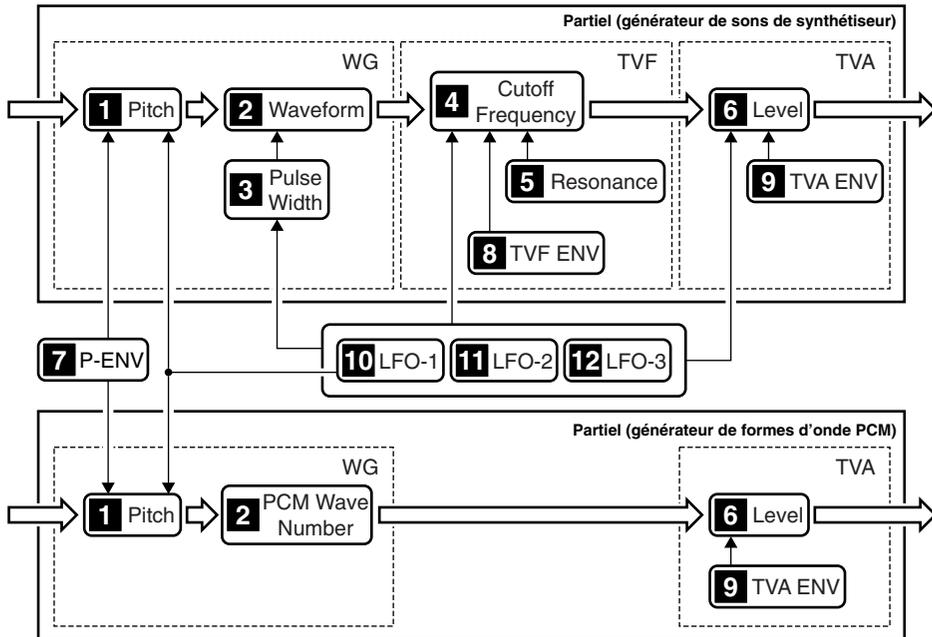
4 Patch

Pendant que vous jouez, vous pouvez changer de **patch**; celui-ci est une combinaison de deux Tones (Upper et Lower), pourvus de réglages d'égalisation, de chorus et de réverbération. Ces autres paramètres sont appelés "facteurs" ou **Factor**.



Structure des paramètres de Tone

Selon les **générateurs** sélectionnés pour le **bloc des partiels**, les paramètres de Tone peuvent varier considérablement. Certains paramètres de Tone utilisés pour les générateurs de sons de synthétiseurs ne jouent aucun rôle pour les générateurs PCM. Avec une structure reposant sur la **modulation en anneau (Ring Modulation)**, certains paramètres du partiel 2 adoptent automatiquement les réglages du partiel 1.



WG (générateur de formes d'onde)

Le WG (Wave Generator) détermine la hauteur et la forme d'onde.

1 Pitch

Détermine la hauteur de base d'un partiel (générateur de sons). La hauteur est un paramètre commun et est contrôlée par l'enveloppe de hauteur **7 P-ENV** et le **10 LFO-1**.

2 Waveform, numéro de forme d'onde PCM

Sélectionne la forme d'onde de la source sonore. S'il s'agit d'un générateur de sons de synthétiseur, la forme d'onde peut être influencée par le paramètre **3 Pulse Width**.

3 Pulse Width

Modifie la forme d'onde de la source sonore. La largeur de pulsation est déterminée par n'importe quel **LFO** (= paramètre commun).

TVF (Time Variant Filter)

Ce filtre laisse passer les harmoniques de basse fréquence et coupe les harmoniques de fréquence plus élevée. En changeant le point de coupure et la résonance, vous modifiez la forme d'onde.

4 Cutoff Frequency

Détermine le point de coupure. La fréquence de coupure est influencée par l'enveloppe du filtre **8 TVF ENV** et n'importe quel **LFO** (= paramètre commun).

5 Resonance

Accentue la fréquence de coupure; idéal pour des sons inhabituels ou électroniques.

TVA (Time Variant Amplifier)

Cet amplificateur variant dans le temps détermine le volume du partiel.

6 Level

Détermine le volume du son. Avec un générateur de sons de synthétiseur, le niveau (Level) peut être influencé par l'enveloppe du filtre, **9 TVF ENV**, et le **LFO** (paramètre commun). Avec un générateur de formes d'onde PCM, le paramètre **9 TVA ENV** détermine le niveau.

ENV (Générateur d'enveloppe)

Ce générateur définit la courbe de l'enveloppe déterminant la hauteur (pitch), le timbre et le volume de chaque partiel (générateur de sons).

7 P-ENV

Cette enveloppe (ENV) détermine la hauteur. Ce paramètre peut être réglé simultanément pour les deux partiels.

8 TVF ENV

Cette enveloppe (ENV) détermine la fréquence de coupure et peut être réglé séparément pour les deux partiels.

9 TVA ENV

Cette enveloppe (ENV) détermine le volume. Elle peut être réglée séparément pour les deux partiels.

LFO (Low Frequency Oscillator)

Cet oscillateur ne génère que des basses fréquences. Chacun des trois LFO peut être utilisé pour les deux partiels; ils permettent de créer des effets de vibrato, de grondement PWM (en modulant la largeur de pulsation) ou de trémolo.

* *Il existe trois LFO que vous pouvez assigner indépendamment aux paramètres des **partiels** pour obtenir une modulation cyclique.*

10 LFO-1

Peut influencer les paramètres **1 Pitch**, **3 Pulse Width**, **4 Cutoff Frequency** ou **6 Level**.

11 LFO-2

Peut influencer les paramètres **3 Pulse Width**, **4 Cutoff Frequency** ou **6 Level**.

12 LFO-3

Peut influencer les paramètres **3 Pulse Width**, **4 Cutoff Frequency** ou **6 Level**.

Créer un patch

Lorsque vous modifiez les réglages d'un patch, la page **PATCH TOP** affiche <*:> pour vous rappeler que le patch a été édité. Si vous changez de patch ou coupez l'alimentation alors que <*:> est affiché, vous perdez les changements apportés au patch. Pour conserver le patch dont vous avez modifié les réglages, attribuez un nom au patch et **savegardez-le**.

Nommer un patch

Avant de sauvegarder le patch, il faut lui attribuer un nouveau nom. Pour éditer un patch ou un Tone, faites d'abord appel à la fonction **Name**.

- Un nom de patch peut contenir jusqu'à 16 caractères.
1. Vérifiez que le patch à nommer est sélectionné.
 2. Appuyez sur le bouton **[MENU]** pour l'allumer et afficher la page **MENU**.
 3. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "Utility" et appuyez sur la commande **[VALUE]**.
 4. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "Patch Name" et appuyez sur la commande **[VALUE]**.
 5. Utilisez les boutons [◀] et [▶] pour amener le curseur à l'endroit où vous voulez entrer un caractère.
 6. Tournez la commande **[VALUE]** pour choisir le caractère. En enfonçant la commande **[VALUE]** tout en la tournant, vous pouvez alterner entre les espaces, les majuscules, les minuscules, les chiffres et les symboles.
 7. Appuyez sur la commande **[VALUE]** et l'écran affiche une demande de confirmation: "Are You Sure?". Appuyez une fois de plus sur **[VALUE]** pour entériner le nom.



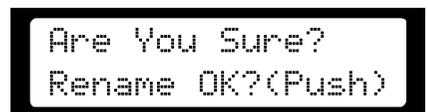
Menu3
Utility



Menu3-1
Patch Name



Patch Name
Fantasic
Curseur



Are You Sure?
Rename OK?(Push)

Si vous appuyez sur le bouton **[EXIT]**, vous revenez à la page d'entrée du nom.

A une page d'entrée de nom, vous pouvez toujours appuyer sur **[EXIT]** pour annuler le changement de nom et revenir à la page précédente.

Sauvegarder des patches

Si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous changez de son sans sauvegarder les changements effectués, ceux-ci sont perdus. Pour conserver le son modifié, sauvegardez-le dans la VC-1 (PATCH WRITE).

Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles. Cependant, vous pouvez récupérer les réglages d'usine en initialisant les paramètres avec la fonction. ("Initialisation des réglages (réglages d'usine)" (p. 115)).

* Évitez de retirer la carte VC-1 (ou de l'insérer) tant que le VariOS est sous tension. Les patches ne peuvent pas être sauvegardés sur d'autres cartes PC; seule la VC-1 peut les sauvegarder.

1. Vérifiez que le patch à sauvegarder est sélectionné.
2. Appuyez sur le bouton **[MENU]** pour l'allumer et afficher la page **MENU**.
3. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "Patch Write" et appuyez sur la commande **[VALUE]**.
4. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner le patch de destination.
5. Appuyez sur la commande **[VALUE]** et l'écran affiche une demande de confirmation: "Are You Sure?". Appuyez une fois de plus sur **[VALUE]** pour effectuer la sauvegarde.



Menu5
Patch Write



Write to: I1-11
Fantasia

Curseur



Are You Sure?
Write OK? (Push)

Initialiser les réglages d'un patch

Initialiser signifie ramener les réglages du patch actuel à ses valeurs par défaut. L'initialisation n'affecte que le patch se trouvant dans la zone temporaire; les patches de la mémoire interne et de la mémoire d'édition ne sont pas concernés. Si vous souhaitez ramener tous les paramètres du VC-1 à leur valeur d'usine, faites appel à la fonction **Factory Reset** (p. 115).

1. Appuyez sur le bouton **[MENU]** pour l'allumer et afficher la page **MENU**.
2. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "Utility" et appuyez sur la commande **[VALUE]**.
3. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "Patch Initialize" et appuyez sur la commande **[VALUE]**.
4. L'écran affiche une demande de confirmation "OK?". Appuyez une fois de plus sur **[VALUE]** pour initialiser le patch.

```
Menu3
Utility
```

```
Menu3-2
Patch Initialize
```

```
Initialize OK?
(Push)
```

Initialisation des réglages (réglages d'usine)

La fonction Factory Reset permet de retrouver les réglages usine de tous les paramètres de la VC-1.

Si la carte VC-1 contient des données que vous avez programmées, celles-ci sont supprimées au profit des réglages usine quand vous faites appel à la fonction Factory Reset. Si vous voulez conserver ces données, sauvegardez-les en procédant comme décrit ci-dessous.

- Transmettez-les à un D-50 original (ou un appareil MIDI externe) et sauvegardez-les (p. 104).
1. Appuyez sur le bouton **[MENU]** pour l'allumer et afficher la page **MENU**.
 2. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "Utility" et appuyez sur la commande **[VALUE]**.
 3. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "Factory Reset" et appuyez sur la commande **[VALUE]**.
 4. Appuyez une fois de plus sur **[VALUE]** pour retrouver les réglages d'usine. Une fois l'opération terminée, l'écran affiche le message "Completed!".

```
Menu3
Utility
```

```
Menu3-5
Factory Reset
```

```
Factory Reset
OK? (Push)
```

Copier une banque de patches

Cette procédure permet de transférer les données de patch d'une des banques de patches de la VC-1 (Int1~Int8 ou Pre1~Pre6) dans une autre (Int1~Int8).

1. Appuyez sur le bouton **[MENU]** pour l'allumer et afficher la page **MENU**.
2. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "Utility" et appuyez sur la commande **[VALUE]**.
3. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "Bank Copy" et appuyez sur la commande **[VALUE]**.
4. Tournez la commande **[VALUE]** du VariOS pour choisir la banque de patches source puis appuyez sur la commande **[VALUE]**.



```
Menu3
Utility
```



```
Menu3-3
Bank Copy
```

Source Bank

Sélection de la banque de patches source.

Réglage: I1~I8, P1~P6

5. Tournez la commande **[VALUE]** pour choisir la banque de patches de destination puis appuyez sur la commande **[VALUE]**.



```
Select
Source Bank    I1
```

Dest. Bank

Sélection de la banque de patches de destination.

Réglage: I1~I8

6. Appuyez sur la commande **[VALUE]** et l'écran affiche une demande de confirmation: "Are You Sure?". Appuyez une fois de plus sur **[VALUE]** pour effectuer la copie. Une fois l'opération terminée, l'écran affiche le message "Completed!".



```
Select
Dest. Bank    I5
```



```
Are You Sure?
Copy OK? (Push)
```

Réglages globaux du VC-1

Les paramètres concernant le fonctionnement global du VC-1, tels que l'accord ou la réception des messages MIDI, sont appelés **paramètres système**. Cette section explique comment régler ces paramètres système et en décrit les fonctions.

Réglage des paramètres système

1. Appuyez sur le bouton [MENU] pour l'allumer et afficher la page MENU.
2. Tournez la commande [VALUE] pour sélectionner "MIDI Settings" ou "System" puis appuyez sur la commande [VALUE].
3. Tournez la commande [VALUE] pour sélectionner le facteur à éditer puis appuyez sur la commande [VALUE].
4. Tournez la commande [VALUE] pour choisir une valeur.
5. Répétez les étapes 2~4 pour régler les paramètres système.
6. Après avoir réglé les paramètres système, sauvegardez vos changements p. 120.

* Les changements de réglages système sont temporaires: ils sont perdus dès que vous mettez l'instrument hors tension. Pour conserver ces réglages, sauvegardez-les dans le VC-1.



Menu2
MIDI Setting



Menu4
System

MIDI

MIDI CH (Canal MIDI)

Sélectionne le **canal de base** (le canal MIDI sur lequel la VC-1 reçoit et transmet des messages).

Réglage: 1~16



MIDI CH
1

Control

Détermine le mode de réception des messages MIDI venant d'un appareil externe. ("Mode de clavier" (p. 126)).

Réglage: Basic CH, Global CH, Mode Message OFF



Control
Basic CH

Affichage	Fonction
Basic CH (canal de base)	Lorsque la VC-1 est pilotée en mode Mono, elle reçoit les messages de voix (sauf les événements de note et le pitch bend) de l'appareil externe sur le canal de base.
Global CH (canal global)	Lorsque la VC-1 est pilotée en mode Mono par un appareil externe ayant un canal global (un numéro plus bas que le canal de base), elle peut recevoir tous les messages de voix (sauf les événements de note et le pitch bend) sur le canal global.
Mode Message OFF (Message de mode coupé)	Avec ce mode, la VC-1 ne reçoit PAS les messages Mode de l'appareil MIDI externe; le mode d'utilisation du clavier est celui choisi avec la VC-1.

Separate CH (Canal de réception en mode Separate)

Si vous choisissez **SEP** (mode Separate) ou **SEP-S** (mode Separate Solo), les Tones Upper et Lower peuvent être pilotés sur différents canaux. Le Tone Lower est piloté par le canal de base et le Tone Upper par le canal de réception sélectionné ici.

Réglage: 1~16

Separate CH

2

ProgramChange Sw (Changements de programme (on/off))

Pour recevoir ou transmettre des changements (numéros) de programme, réglez ce paramètre sur **On**.

Les numéros de programme ne sont transmis que lorsqu'un patch est sélectionné avec les boutons du VariOS ou lorsque le numéro

de programme à transmettre est modifié avec les commandes du VariOS. Par conséquent, un changement de patch occasionné par la réception d'un numéro de programme venant d'un appareil MIDI externe n'entraîne pas de transmission de numéro de programme.

Réglage: OFF, ON

ProgramChange Sw
Off

Exclusive Sw (SysEx on/off)

Pour recevoir ou transmettre des messages SysEx (messages "System Exclusive" au numéro ID Roland uniquement), réglez ce paramètre sur **On**, **P-Dump** ou **TxEdit**.

Réglage: OFF, ON, P-Dump, Tx Edit

Exclusive Sw

Off

Affichage	Fonction
On	Fonctionnement normal.
P-Dump	Les données du patch sélectionné sont transmises.
TxEEDIT	Les données des paramètres édités sont transmises.

* Avec un réglage **P-Dump**, le patch sélectionné est transmis à un appareil externe. Cependant, la sélection du patch ne peut pas être faite avec un commutateur au pied ou par réception d'un numéro de programme venant d'un appareil MIDI externe.

BankSelect Sw (Bank Select on/off)

Pour recevoir ou transmettre des messages de sélection de banque, réglez ce paramètre sur **On**.

Réglage: OFF, ON

BankSelect Sw

Off

System

Master Tune

Règle l'accord global de la VC-1. L'écran affiche la fréquence de la note A4 (La central).

Réglage: 427~452Hz



Master Tune
440Hz

Sound Character

Détermine si les caractéristiques de sortie du son sont les mêmes que celles du D-50 ou du VariOS.

Réglage: D-50, VariOS



Sound Character
D-50

MIDI Mode

Détermine le routage des signaux du clavier MIDI. En règle générale, le paramètre MIDI Mode devrait être sur "PC".

Réglage: PC, Internal



MIDI Mode
PC

Affichage	Description
PC	Avec une connexion USB, les prises MIDI du VariOS font office d'interface USB MIDI (MIDI externe VariOS Roland).
	Lorsqu'il n'y a pas de connexion USB (et lorsque l'ordinateur n'est pas sous tension), les prises MIDI du VariOS sont reliées directement au générateur de sons.
Internal	Les prises MIDI du VariOS sont reliées directement au générateur de sons.

C1/C2/C3 Knob (commandes on/off) **VC-1**

Active/coupe le pilotage des commandes C1/C2/C3.



C1/C2/C3 Knob
Enable

Sauvegarder les réglages système

Les changements de réglages système sont temporaires: ils sont perdus dès que vous mettez l'instrument hors tension. Pour conserver ces réglages, sauvegardez-les sur la VC-1. (System Save).

1. Appuyez sur le bouton **[MENU]** pour l'allumer et afficher la page **MENU**.
2. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "**System**" et appuyez sur la commande **[VALUE]**.
3. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "**System Save**" et appuyez sur la commande **[VALUE]**.
4. L'écran affiche une demande de confirmation "Are You Sure?". Appuyez une fois de plus sur **[VALUE]** pour effectuer la sauvegarde.



```
Menu4
System
```



```
Menu4-5
System Save
```



```
System Save
OK?           (Push)
```

Initialiser les réglages système

Vous pouvez ramener les paramètres système à leur valeur d'usine ou à une valeur standard (System Initialize).

1. Appuyez sur le bouton **[MENU]** pour l'allumer et afficher la page **MENU**.
2. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "**System**" puis appuyez sur la commande **[VALUE]**.
3. Tournez la commande **[VALUE]** pour sélectionner "**SystemInitialize**" puis appuyez sur la commande **[VALUE]**.
4. L'écran affiche une demande de confirmation "Are You Sure?". Appuyez une fois de plus sur **[VALUE]** pour initialiser le système.
5. Si les réglages d'usine doivent être en vigueur lors de la prochaine mise sous tension de la VC-1 (du VariOS), sauvegardez le système (System Save).



```
Menu4
System
```



```
Menu4-6
SystemInitialize
```



```
SystemInitialize
OK?           (Push)
```

Brancher votre ordinateur via USB

Récupérer le système à partir du CD-ROM

Si, lorsque vous utilisez la VC-1 à partir d'un ordinateur, vous effacez (formatez) des dossiers ou des fichiers de la VC-1, ou si vous changez des noms de dossiers ou de fichiers, la VC-1 ne fonctionnera plus correctement. Dans ce cas, il suffit de récupérer le programme de la VC-1 se trouvant sur le CD-ROM fourni avec la VC-1.

Procédez comme suit.

“Brancher le VariOS à un ordinateur via USB”, p. 121



“Récupérer le système”, p. 122

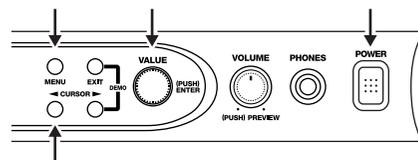


“Couper la connexion USB”, p. 122

Brancher le VariOS à un ordinateur via USB

* Installez le pilote se trouvant sur le “VariOS Driver CD-ROM” (fourni avec le VariOS) sur l'ordinateur.

1. Vérifiez que l'alimentation de la VC-1 est coupée.
2. Branchez le VariOS et l'ordinateur avec un câble USB puis démarrez l'ordinateur.
3. Maintenez [MENU], [◀] et [VALUE] enfoncés et mettez le VariOS sous tension.
4. Insérez la VC-1 dans la fente PC CARD du VariOS.
5. La VC-1 insérée dans le VariOS est considérée comme un support par l'ordinateur et sera désignée par le nom affiché dans le tableau ci-dessous.



Système d'exploitation	Nom
Windows 98, Me, 2000	Disque amovible
Windows XP, Macintosh	VC-1

Une fois le VariOS connecté, vous pouvez récupérer les fichiers du système avec l'ordinateur. (p. 122).

Récupérer le système

1. Insérez le CD-ROM accompagnant la carte dans le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur (**PAS** dans celui du VariOS!).
2. Sur l'ordinateur, copiez le fichier **VPI-01 for VariOS.BIN** dans le fichier **VPI-01 for VariOS.BIN** (à remplacer) de la VC-1.

Couper la connexion USB

Après la récupération des données du système, coupez la connexion USB avant de débrancher le câble USB et de mettre le VariOS hors tension.

1. Procédez comme suit pour "éjecter" la carte.
 - 1-1. Dans la barre des tâches, double-cliquez sur l'icône d'éjection. Cliquez ensuite sur l'élément indiquant la carte PC (le nom varie selon la version de Windows; voyez ci-dessous) pour vous désolidariser de la carte.



Système d'exploitation	Nom du support du VariOS
Windows XP, 2000	Support de stockage haute capacité USB
Windows Me	Disque USB

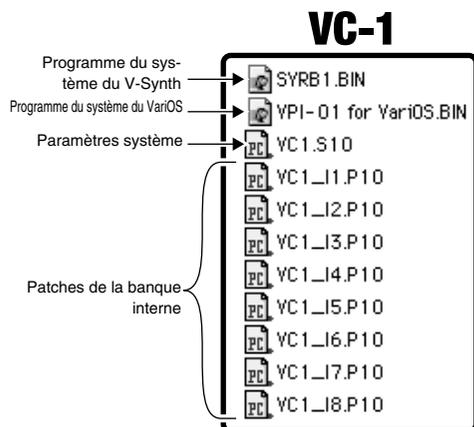
- 1-2. Windows 98:
Dans le "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit sur l'icône "Disque amovible" et effectuez l'éjection.
- 1-3. Macintosh:
Sélectionnez l'icône VC-1 sur le bureau et sélectionnez "Ejecter" dans le menu "Special" ou faites glisser l'icône dans la corbeille. L'icône disparaît du bureau et la connexion USB est coupée.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB ou couper l'alimentation du VariOS en laissant le câble USB branché.

Structure des fichiers de la VC-1

Vue sur ordinateur, la structure des fichiers de la VC-1 a l'aspect suivant.

- Vous pouvez copier (archiver) ces fichiers sur le disque dur de l'ordinateur.
- N'effectuez pas d'opération sur l'ordinateur qui effacerait (formaterait) ou renommerait ces dossiers ou fichiers.
- Si la VC-1 ne fonctionne pas correctement, utilisez le CD-ROM fourni avec la VC-1 pour récupérer le système de la VC-1. Cette opération efface toutes les données sauvegardées sur la VC-1.

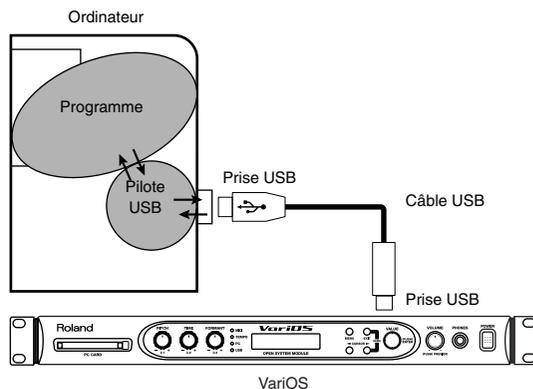


Echanger des messages MIDI avec l'ordinateur

Qu'est-ce que le pilote USB MIDI?

Le pilote USB MIDI est un logiciel qui transmet des données entre la VC-1 et le programme (séquenceur logiciel, éditeur UniQuest etc.) tournant sur l'ordinateur branché par USB.

Le pilote USB MIDI transfère des données du programme à la VC-1 et de la VC-1 au programme.



Pour pouvoir utiliser la VC-1 en tant que support USB MIDI à partir de l'ordinateur, il faut d'abord installer le pilote USB MIDI. Le pilote USB MIDI se trouve sur le "VariOS Driver CD-ROM". (**PAS** sur le CD-ROM VC-1!)

Le pilote et la procédure d'installation varie en fonction du système ainsi que des logiciels que vous utilisez. Veuillez donc à lire le mode d'emploi du VariOS avant l'installation.

- * Vous pouvez télécharger la version la plus récente du pilote USB-MIDI du site Roland: <http://www.roland.com/products/en/VC-1/>. Cette adresse peut changer sans avis préalable.



Mode de clavier	126
Liste des sons	130
Patches préprogrammés (Preset)	130
Facteurs de patch	133
Paramètres de Tone	134
Paramètres communs.....	134
Paramètres de partiel	135
Paramètres système	137
Forme d'onde.....	138
Equipement MIDI	140
Fiche technique	150
Index	151

Mode de clavier

Les modes Poly et Mono déterminent également la façon dont les Tones Upper et Lower sont produits.

Mono Mode, Poly Mode

La VC-1 reconnaît les deux modes.

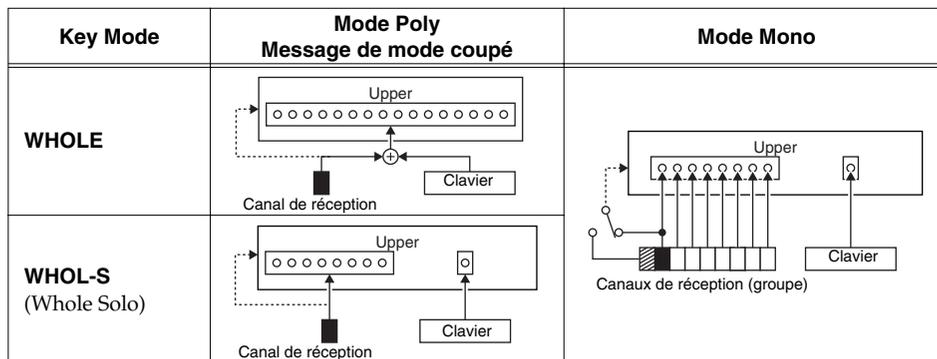
Nom	Fonction
Mode Poly	Permet de gérer simultanément plus d'un message de note sur un canal. La VC-1 est polyphonique à 16 ou 8 voix (selon le patch utilisé). Vous pouvez donc utiliser le mode Poly lorsque la VC-1 est pilotée par un clavier ou un séquenceur.
Mode Mono	N'autorise qu'un message MIDI sur un canal. La VC-1 est polyphonique à 8 voix avec 8 canaux MIDI. Le mode Mono est idéal pour un synthétiseur guitare MIDI (GR-33, GR-20, etc.) qui a un mode Mono et qui transmet les messages de chaque corde sur un canal différent. En d'autres termes, le mode Mono permet de reproduire des sons de guitare sans gâcher les caractéristiques naturelles de l'instrument.

Sélectionnez le mode Poly ou Mono en fonction du type de message de mode envoyé d'un dispositif MIDI externe. Quand la VC-1 reçoit des messages de mode Mono, ces messages peuvent dorénavant être reçus par un groupe de canaux (= huit canaux MIDI consécutifs, le canal de base ayant le numéro le plus bas).

- * *Le mode Mono de la VC-1 ne lui permet de recevoir que les messages de note et de pitch bend sur les différents canaux; il n'est donc PAS possible de choisir un son différent pour chaque note.*

Avec le V-Synth

Quand la VC-1 (le V-Synth) est pilotée par un appareil MIDI externe, le mode de clavier choisi pour chaque patch a une influence sur la façon dont les Tones sont produits ainsi que sur le routage des messages de pilotage comme illustré ci-dessous.



Key Mode	Mode Poly Message de mode coupé	Mode Mono
DUAL		
DUAL-S (Dual Solo)		
SPLIT		
SPL-US (Split Upper Solo)		
SPL-LS (Split Lower Solo)		
SEP (Separate)		
SEP-S (Separate Solo)		

→ : Changement de programme ■ : Canal de base

SP : Point de partage

▨ : Canal global

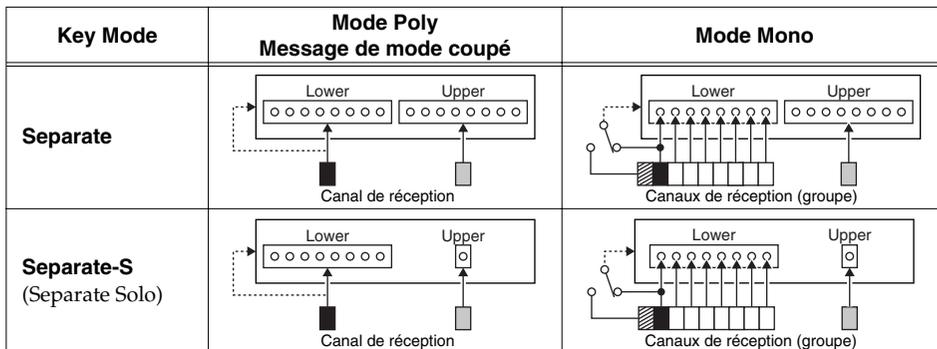
○ : Nombre de voix

■ : Canal de réception en mode Separate

Avec le VariOS

Quand la VC-1 (le VariOS) est pilotée par un appareil MIDI externe, le mode de clavier choisi pour chaque patch a une influence sur la façon dont les Tones sont produits ainsi que sur le routage des messages de pilotage comme illustré ci-dessous.

Key Mode	Mode Poly Message de mode coupé	Mode Mono
Whole		
Whole-S (Whole Solo)		
Dual		
Dual-S (Dual Solo)		
Split		
Split-US (Split Upper Solo)		
Split-LS (Split Lower Solo)		



→ : Changement de programme

SP : Point de partage

○ : Nombre de voix

■ : Canal de base

▨ : Canal global

□ : Canal de réception en mode Separate

Liste des sons

Patches préprogrammés (Preset)

P1 (Preset 1: Original D-50)

	No.1	2	3	4	5	6	7	8
BANK 1	Fantasia (D)	Metal Harp (D)	Jazz Guitar Duo (D)	Arco Strings (D)	Horn Section (D)	Living Caliope (D)	D-50 Voices (D)	Slow Rotor (D)
2	Digital Native Dance (D)	Bass Marimba (D)	Flute-Piano Duo (D)	Combie Strings (D)	Harpichord Stabs (D)	Griittarr (D)	Nylon Atmosphere (D)	Synthetic Electric (D)
3	Breathy Chiffer (D)	Gamelan bell (D)	Slap Bass (D)	Pressure Me Strings (D)	Rich Brass (D)	Pipe Solo (D)	Soundtrack (D)	Cathedral Organ (D)
4	Shamus Theme (D)	Vibraphone (D)	Basin Strat Blues (S)	Pizzagogo (D)	Flutish Brass (D)	Pressure Me Lead (D)	Spacious Sweep (W)	Piano-Fifty (D)
5	Glass Voices (D)	Hollowed Harp (D)	Ethnic Session (D)	Jete Strings (D)	Stereo Polysynth (D)	Tine Wave (D)	Syn-Harmonium (W)	Rock Organ (D)
6	Staccato Heaven (D)	Oriental Bells (D)	E-Bass and E-Piano (S)	Legato Strings (D)	JX Horns-Strings (D)	Shakuhachi (D)	Choir (D)	Picked Guitar Duo (D)
7	Nightmare (D)	Syn Marimba (D)	Slap Bass n Brass (S)	String Ensemble (D)	Velo-Brass (W)	Digital Cello (D)	OK Chorale (D)	Pianissimo (D)
8	Intruder FX (D)	Steel Pick (D)	Synth Bass (D)	Afterthought (D)	Bones (D)	Bottle Blower (D)	Future Pad (D)	PCM E-Piano (D)

P2 (Preset 2: New)

	No.1	2	3	4	5	6	7	8
BANK 1	Brass Tacks (D)	A Bright Day (D)	Soft EPicenter (D)	Next Stop Nirvana (D)	Pressure Dome (D)	Hard Whoover (D)	Digital Clavi (D)	Chasing Game (D)
2	Stereo Rhodes (D)	FM Rhodes (D)	Curly Wurly (D)	End of the 7 Era (D)	Christmas Time (D)	Good Vibrations (D)	Fairy Ultra (D)	Thoughts (D)
3	Music Box (W)	Happy Toy (D)	Space Harp (D)	Wonder Drops (D)	Pluck the Pad (D)	Long Dream (D)	Late 80s Stack (D)	Gin Fizz (D)
4	Perc Piper (D)	Space Rays (D)	Tandorri Bells (D)	I saw the light (D)	Future is Behind (D)	Bow Street Runner (D)	Tension Sheet (D)	D1080 Pad (D)
5	Atmostrings (D)	Waving Strings (D)	Organic Strings (D)	Megatronic (D)	PhotonPhasers (D)	Soft Whoover (D)	LA Supersaw (D)	Dance Choir (D)
6	Rusty Voices (D)	Solo X Press (D)	Daft Lead (W)	Back 2 Mono (D)	Mono Octabass (W)	Gated FM bass (D)	Acid Bass (W)	Rubber Bass (D)
7	Purr-Phunk (D)	Atmo Bass (D)	Zawco Brass (D)	D-50 Syn Brass (D)	Ambient Hit (D)	12str Guitar (D)	Darjiling (D)	Realistic Flute (D)
8	PiccoBello (D)	Qatsi Organ (D)	Sunken Cathedral (D)	Sorcerers Organ (D)	Voice of Elohim (D)	Sun Safari (D)	Musique Concrete (D)	Jurassic Breath (D)

P3 (Preset 3: PN-D50-01)

	No.1	2	3	4	5	6	7	8
BANK 1	Bouncing Bows (D)	Deep Analog Strings (D)	Psycho Strings (D)	Warm Strings (D)	Deep Strings Ensemble (D)	Symphony Strings (D)	Chase Strings Ensemble (D)	Baroque Strings (D)
2	Cello (D)	Viola (D)	Solo Violin (D)	Contra Bass (D)	Choir & Strings (D)	Harpsi Strings (D)	Horns & Strings (D)	Pulse Pad (D)
3	Classical Horn (D)	Fanfare (D)	Tuba (W)	Velo-Brass 2 (W)	Stab Brass (D)	Mallet Horns (D)	Slow Brass Sweep (D)	Slappin Brass (D)
4	Tenor Saxophone (D)	Alto Saxophone (D)	Soprano Saxophone (D)	E-Piano & Soprano (S)	Wild Blow (D)	Squeeze de Sax (W)	Harmonica (W)	Whistling Soldiers (S)
5	Flute-Piccolo (D)	Oboe (D)	Bassoon (D)	Clarinet (D)	Ocarina (W)	Breathing Pipe (D)	Calliope (D)	Wabi Sabi (D)
6	Synth Lead 1 (D)	Synth Lead 2 (W)	Griittarr 2 (D)	5th Lead Synth (W)	Analog Solo (D)	Synth Lead 3 (W)	Gotham Low (W)	Taj Mahal (D)
7	Ham and Organ (D)	Slow Rotor 2 (D)	Slow to Fast Rotor (D)	Good & Old Days (W)	Percussive E-Organ (D)	Slap Bass & Organ (S)	Pipe Organ (W)	Weird Organ (D)
8	Star Peace Chorus (D)	Spacy Voice (D)	Thinful (D)	Vox Harmonium (D)	Android (D)	Nuns (D)	Pressure Pad (D)	Digital Sound (D)

P4 (Preset 4: PN-D50-02)

	No.1	2	3	4	5	6	7	8
BANK 1	Synthetic Piano 1 (D)	Upright Pianer (D)	Loud Piano (D)	Tack Piano (D)	Synthetic Piano 2 (W)	High Piano (D)	Two Part Invention (D)	Harpichord Coupler (W)
2	Electric Piano (D)	Xmod Attack E-Piano (W)	Harmonic E-Piano (D)	Reluctant E-Piano (D)	Tines (D)	Old Clav (W)	Painful Clav (D)	Flanging Clav (D)
3	Guitar Frets (D)	Jazz Guitar (W)	Spanishart (D)	Acoustic Guitar Box (D)	Harp (W)	Koto (D)	Sitar (D)	Hawaiian Palms (S)
4	Marimba (D)	Xylophone (D)	Glockenspiel (W)	Jamaican Steel (D)	Perc AAAH (D)	Tremolo Brass Bells (D)	ISIS (D)	Xylo Gate (W)
5	Samba Drum & Agogo (S)	Drums Set 1 (S)	Drums Set 2 (S)	Percussion Set 1 (S)	Gron Percussion (D)	Bell Tree (W)	Serrengetti (D)	Bellocell (D)
6	Fingered Bass (D)	Slap Bass 2 (D)	Slap It (D)	Picked Bass (D)	Fretless Bass (D)	Acoustic Bass (D)	Synth Bass 2 (D)	Slap Bass & Syn Bass (S)
7	Stringz & Bellz (D)	Bright Wave (D)	Gotham Chords (D)	Wonderwave (D)	Gamelan Bells 2 (D)	Ethnic Fifth (W)	Japanese Duo 1 (S)	Japanese Duo 2 (S)
8	AQUA (D)	Jet Wars (S)	Orchestra Hit (D)	Clock Factory (D)	Gunfire-Ricochet (D)	Fast Forward (W)	Air Raid Siren (D)	Sweep Loop on C (D)

P5 (Preset 5: PN-D50-03)

	No.1	2	3	4	5	6	7	8
BANK 1	String Section (D)	Syn-Strings Hi (D)	Tension Strings (D)	Planetary Strings (D)	Symphony Orchestra (D)	Analog Syn-Strings (D)	Crescendo Strings (D)	Warm Strings Pad (D)
2	Vibrato Cello (D)	String Quartette (D)	Pizz Typewriter (D)	Strings Horn (D)	Strings Elec Piano (D)	High-Strings Oboe (D)	Cello-Viola Piccolo (D)	Bass-Piano Strings (D)
3	Powerful Brass (D)	Mute Trumpet (W)	Westerly Brass (D)	Flugel Horn (D)	Eye Brasspad (D)	Trumpeters (D)	Pressure 5th Horns (D)	Pianish Horns (D)
4	Baritone Saxophone (D)	Silver Saxophone (D)	Saxcessive Tones (D)	Synthesized Sax (W)	Growl Saxophone (D)	Sopranino Sax (D)	Xarmonica (W)	Happy Whistler (D)
5	Breathy Flute (D)	Bohemian (D)	Recorder (D)	Breeze Pipe (D)	Flutes Ensemble (D)	Woodwinds (S)	Pipe Bags (D)	Vibe n Clarinet (S)
6	Heavy Metal Lead (D)	Monophonic Lead (D)	Pulse Lead (W)	Squeeze Lead (D)	Energetical Lead (D)	Monotone Lead (D)	Harmonics Lead (D)	Metallic Lead (D)
7	Jazz Organ (D)	Huge Pipes (D)	Velocity Rotor (D)	Choral Organ (D)	Click Organ (D)	Solid Beat (D)	Wavy Motion (D)	Pressure Generator (D)
8	Whispy Vox (D)	Alpha Omega Ensemble (D)	Vox n Sawz (D)	4th Synth Vox (D)	Husky Voices (D)	Stereo Panorama (D)	Voyageur (D)	Glass Voice 2 (D)

P6 (Preset 6: PN-D50-04)

	No.1	2	3	4	5	6	7	8
BANK1	Perc E-Piano (D)	Ballad Piano Choir (D)	New Age Piano (D)	Xmod E-Piano (W)	Vividly Piano (D)	Air Piano (D)	Honky-Tonk Piano (D)	Antique harp-sichord (D)
2	Spanish Guitar (D)	Ringmod E-Guitar (D)	Gypsy Guitar (D)	Rock Guitar (D)	Harp Strings (D)	Dulcimer Voice (D)	Comdie Clav (D)	Stereo Clav (D)
3	Toys in the Attic (D)	Music Toybox (D)	Bells Harmony (D)	Star Chime (D)	African Kalimba (D)	Okinawa Sesion (S)	Jamaican Sounds (D)	India (S)
4	Sweet Vibes (D)	Clear Bell Pad (W)	Marimbell (D)	Venetian Cafe (S)	Grand Canyon (S)	Funky Bed Trax (S)	Ohayashi (S)	Koto-Bamboo Flute (S)
5	Digital Atmosphere (W)	Polyphonic Synth (S)	Pad Combo (D)	Attack-Reso Synth (D)	Velo-Oct Pulse (D)	Perc Release (D)	Steam Synth Pad (D)	Zean- - - (D)
6	Hopper Bass (D)	Electric Pick Bass (D)	Octave Synth Bass (D)	Natural Bass (D)	Glide Bass (D)	Funky Reso-Bass (D)	Steelblue Bass (D)	Funky Cutting (S)
7	Soundtrack n Hold (D)	Reso Release (D)	Ballet Voices U-L (D)	Press Pan sampl Hold (D)	Twilight Zone (D)	After Bend-Panning (D)	All Diminish Chord (D)	STAR-TREK Voices (D)
8	Marshy Zone (D)	Dense Forest (D)	F-1 Grand Prix (D)	Passing Sky (D)	Devildom (S)	Haunted Bells (D)	Vietnam FX (S)	Big Waves (D)

Facteurs de patch

Facteurs de patch		Réglage	Commentaire	
PATCH TOP (p. 26)				
Chase Switch	Chase Switch	OFF, ON		
Portament Switch	Portamento Switch	OFF, ON		
KEY MODE	Key Mode	WHOLE, DUAL, SPLIT, SEP, WHOL-S, DUAL-S, SPL-US, SPL-LS, SEP-S		
SPLIT	Split Point	C2 – C7		
BALANCE	Tone Balance	0 – 100		CTRL
CONTROL (p. 28)				
Bend	Bender Range	0 – 12		CTRL
AfterPB	Aftertouch Bend Range	-12 – +12		CTRL
Hold	Hold Mode	U, L, UL		
Time	Portamento Time	0 – 100		CTRL
Mode	Portamento Mode	U, L, UL		CTRL
OUTPUT (p. 29)				
Mode	Output Mode	1 – 4		
RevType	Reverb Type	1 – 32		
RevbAl	Reverb Balance	0 – 100		CTRL
Vol	Total Volume	0 – 100		CTRL
CHASE (p. 31)				
Mode	Chase Mode	UL, ULL, ULU		
Level	Chase Level	0 – 100		CTRL
Time	Chase Time	0 – 100		CTRL
TONE TUNE (p. 32)				
LKey	L-Tone Key Shift	-24 – +24		CTRL
UKey	U-Tone Key Shift	-24 – +24		CTRL
Ltune	L-Tone Fine Tune	-50 – +50		CTRL
Utune	U-Tone Fine Tune	-50 – +50		CTRL
MIDI (p. 32)				
TxCH	Transmit CH	B, 1 – 16		
TxPC	Transmit Program Change	Off, 1 – 100		
TxBS	Transmit Bank Select	Off, 0 – 99		VC-1
SepCH	Separate Mode Receive CH	Off, 1 – 16		

Paramètres de Tone

Paramètres communs

Paramètre			Réglage	Commentaire	
Struct (p. 57)					
Structure	Struct	Structure	1 - 7		
Partial Balance	Balance	Partial Balance	0 - 99	VC-1	CTRL
P-ENV (p. 58)					
P-ENV	Velo	Velocity Range	0 - 2		CTRL
	TKF	Time Keyfollow	0 - 4		CTRL
P-ENV Time	T1	Time1	0 - 50		CTRL
	T2	Time2	0 - 50		CTRL
	T3	Time3	0 - 50		CTRL
	T4	Time4	0 - 50		CTRL
P-ENV Level	L0	Level0	-50 - 50		CTRL
	L1	Level1	-50 - 50		CTRL
	L2	Level2	-50 - 50		CTRL
	SusL	Sustain Level	-50 - 50		CTRL
	EndL	End Level	-50 - 50		CTRL
Pitch Mod	LFOD	LFO Depth	0 - 100		CTRL
	Lever	Pitch Lever Modulation	0 - 100		CTRL
	Aftr	Pitch Aftertouch Modulation	0 - 100		CTRL
LFO (p. 60)					
LFO-1	Wave	Waveform	TRI, SAW, SQU, RND		CTRL
	Rate	Rate	0 - 100		CTRL
	Delay	Delay Time	0 - 100		CTRL
	Sync	Sync.	Off, On, KEY		CTRL
LFO-2	Wave	Waveform	TRI, SAW, SQU, RND		CTRL
	Rate	Rate	0 - 100		CTRL
	Delay	Delay Time	0 - 100		CTRL
	Sync	Sync.	Off, On		CTRL
LFO-3	Wave	Waveform	TRI, SAW, SQU, RND		CTRL
	Rate	Rate	0 - 100		CTRL
	Delay	Delay Time	0 - 100		CTRL
	Sync	Sync.	Off, On		CTRL

Paramètre		Réglage	Commentaire		
EQ/Chorus (p. 61)					
EQ	LowFreq	Low Frequency	63, 75, 88, 105, 125, 150, 175, 210, 250, 300, 350, 420, 500, 600, 700, 840		
	LowGain	Low Gain	-12 – 12		CTRL
	HiFreq	High Frequency	250, 300, 350, 420, 500, 600, 700, 840, 1.0, 1.2, 1.4, 1.7, 2.0, 2.4, 2.8, 3.4, 4.0, 4.8, 5.7, 6.7, 8.0, 9.5		
	HiQ	High Q	0.3, 0.5, 0.7, 1.0, 1.4, 2.0, 3.0, 4.2, 6.0		CTRL
	HiGain	High Gain	-12 – 12		CTRL
Chorus	Type	Chorus Type	1 – 8		
	Rate	Chorus Rate	0 – 100		CTRL
	Depth	Chorus Depth	0 – 100		CTRL
	Balance	Chorus Balance	0 – 100		CTRL

Paramètres de partiel

Paramètre		Réglage	Commentaire		
FORM (p. 64)					
WG Form	Wave	Waveform	SQU, SAW		CTRL
	PCM	PCM Wave No.	1 – 127	PCM	CTRL
WG PW	PW	Pulse Width	0 – 100		CTRL
	Velo	Velocity Range	-7+7		CTRL
	After	Aftertouch Range	-7+7		CTRL
	LFO	LFO Select	+1, -1, +2, -2, +3, -3		CTRL
	LFOD	LFO Depth	0 – 100		CTRL
PITCH (p. 66)					
WG Pitch	Coars	Coarse	C1 – C7	PCM	CTRL
	Fine	Fine	-50–50	PCM	CTRL
	KF	Keyfollow	-1, -1/2, -1/4, 0, 1, 1/4, 3/8, 1/2, 5/8, 3/4, 7/8, 1, 5/4, 3/2, 2, s1, s2	PCM	CTRL
WG Mod	LFO	LFO Mode	Off, (+), (-), A&L	PCM	CTRL
	ENV	P-ENV Mode	Off, (+), (-)	PCM	CTRL
	Bend	Bender Mode	Off, KEY, NOM	PCM	CTRL
TVF (p. 68)					
TVF	Freq	Cutoff Frequency	0 – 100		CTRL
	Reso	Resonance	0 – 30		CTRL
	KF	Keyfollow	-1, -1/2, -1/4, 0, 1, 1/4, 3/8, 1/2, 5/8, 3/4, 7/8, 1, 5/4, 3/2, 2		CTRL
	BP	Bias Point/Bias Direction	<A1 – <C7, >A1 – >C7		CTRL
	BLevel	Bias Level	-7 – 7		CTRL

Paramètre		Réglage	Commentaire	
TVF ENV	Depth	Depth	0 – 100	CTRL
	Velo	Velocity Range	0 – 100	CTRL
	DKF	Depth Keyfollow	0 – 4	CTRL
	TKF	Time Keyfollow	0 – 4	CTRL
TVF ENV Time	T1	Time1	0 – 100	CTRL
	T2	Time2	0 – 100	CTRL
	T3	Time3	0 – 100	CTRL
	T4	Time4	0 – 100	CTRL
	T5	Time5	0 – 100	CTRL
TVF ENV Level	L1	Level1	0 – 100	CTRL
	L2	Level2	0 – 100	CTRL
	L3	Level3	0 – 100	CTRL
	SusL	Sustain Level	0 – 100	CTRL
	EndL	End Level	0, 100	CTRL
TVA (p. 73)				
TVA	Level	Level	0 – 100	PCM CTRL
	Velo	Velocity Range	-50 – 50	PCM CTRL
	BP	Bias Point/Bias Direction	<A1 – <C7, >A1 – >C7	PCM CTRL
	BLevel	Bias Level	-12 – 12	PCM CTRL
TVA ENV	Velo	Velocity Follow	0 – 4	PCM CTRL
	TKF	Time Keyfollow	0 – 4	PCM CTRL
TVA ENV Time	T1	Time1	0 – 100	PCM CTRL
	T2	Time2	0 – 100	PCM CTRL
	T3	Time3	0 – 100	PCM CTRL
	T4	Time4	0 – 100	PCM CTRL
	T5	Time5	0 – 100	PCM CTRL
TVA ENV Level	L1	Level1	0 – 100	PCM CTRL
	L2	Level2	0 – 100	PCM CTRL
	L3	Level3	0 – 100	PCM CTRL
	SusL	Sustain Level	0 – 100	PCM CTRL
	EndL	End Level	0, 100	PCM CTRL
MOD (p. 76)				
TVF MOD	LFO	LFO Select	+1, -1, +2, -2, +3, -3	CTRL
	LFOD	LFO Depth	0 – 100	CTRL
	After	Aftertouch Range	-7 – 7	CTRL
TVA MOD	LFO	LFO Select	+1, -1, +2, -2, +3, -3	PCM CTRL
	LFOD	LFO Depth	0 – 100	PCM CTRL
	After	Aftertouch Range	-7 – 7	PCM CTRL

Paramètres système

Paramètre		Réglage	Commentaire			
Sound Setting (p. 79)						
Master Tune	Master Tune	427 – 452 Hz			V-Synth	VariOS
Sound Character	Sound Character	D-50, V-Synth	VC-1		V-Synth	
Digital Freq	Digital Output Frequency	44.1, 48, 96 kHz	VC-1		V-Synth	
Keyboard (p. 79)						
Octave	Octave	-3 – 3	VC-1		V-Synth	
Transpose	Transpose	-12 – 12			V-Synth	
KBD Sens	Keyboard Sens	LIGHT, MEDIUM, HEAVY	VC-1		V-Synth	
Aftertouch SENS	Aftertouch Sens	0 – 100	VC-1	CTRL	V-Synth	
Pedal Polarity (p. 80)						
Hold	Hold Pedal	STANDARD, REVERSE	VC-1		V-Synth	
Pedal1	Control Pedal 1	STANDARD, REVERSE	VC-1		V-Synth	
Pedal2	Control Pedal 2	STANDARD, REVERSE	VC-1		V-Synth	
MIDI (p. 80)						
MIDICH	Basic CH	1 – 16			V-Synth	VariOS
Control	Control	B.CH, G.CH, MdeOff			V-Synth	VariOS
Separate CH	Separate Mode Receive CH	1 – 16			V-Synth	VariOS
Local	Local Switch	Off, On			V-Synth	
Prog.C	Program Change Switch	Off, On			V-Synth	VariOS
Exclusive	Exclusive Switch	Off, On, P-Dump, TxEdit			V-Synth	VariOS
Bank.S	Bank Select Switch	Off, On	VC-1		V-Synth	VariOS
USB MIDI	USB MIDI Switch	Off, On			V-Synth	
SYSTEM (p. 119)						
Sound Character	Sound Character	D-50, VariOS	VC-1			VariOS
MIDI Mode	MIDI Mode	PC, Internal	VC-1			VariOS
C1/C2/C3 Knob	Knob Switch	Enable, Disable	VC-1			VariOS

Forme d'onde

Oneshot

Numéro	Affichage	Nom PCM
1	Marmba	Marimba
2	Vibes	Vibraphone
3	Xylo1	Xylophone 1
4	Xylo2	Xylophone 2
5	Log_Bs	Log bass
6	Hammer	Hammer
7	JpnDrm	Japanese Drum
8	Kaimba	Kalimba
9	Pluck	Pluck 1
10	Chink	Chink
11	Agogo	Agogo
12	3angle	Triangle
13	Bells	Bell's
14	Nails	Nail File
15	Pick	Pick
16	Lpiano	Low Piano
17	Mpiano	Mid Piano
18	Hpiano	High Piano
19	Harpsi	Harpsichord
20	Harp	Harp
21	Orgprc	Organ Percussion
22	Steel	Steel Strings
23	Nylon	Nylon Strings
24	Eguit1	Electric Guitar 1
25	Eguit2	Electric Guitar 2
26	Dirt	Dirty Guitar
27	P_Bass	Pick Bass
28	Pop	Pop Bass
29	Thump	Thump
30	Uprite	Upright Bass
31	Clarnt	Clarinet
32	Breath	Breath
33	Steam	Steamer
34	FluteH	High Flute
35	FluteL	Low Flute
36	Guiro	Guiro
37	IndFlt	Indian Flute
38	Harmo	Flute Harmonics
39	Lips1	Lips 1
40	Lips2	Lips 2

Numéro	Affichage	Nom PCM
41	Trumpet	Trumpet
42	Bones	Trombones
43	Contra	Contrabass
44	Cello	Cello
45	VioBow	Violin bow
46	Violns	Violins
47	Pizz	Pizzicart

Loop

Numéro	Affichage	Nom PCM
48	Drawbr	Draw bars (Loop)
49	Horgan	High Organ (Loop)
50	Lorgan	Low Organ (Loop)
51	EP_lp2	Electric Piano (Loop 1)
52	EP_lp1	Electric Piano (Loop 2)
53	CLAVlp	Clavi (Loop)
54	HC_lp	Harpsichord (Loop)
55	EB_lp1	Electric Bass (Loop 1)
56	AB_lp	Acoustic Bass (Loop)
57	EB_lp2	Electric Bass (Loop 2)
58	EB_lp3	Electric Bass (Loop 3)
59	EG_lp	Electric Guitar (Loop)
60	CELLlp	CELLlp (Loop)
61	VIOLlp	Violin (Loop)
62	Reedlp	Lead (Loop)
63	SAXlp1	Sax (Loop 1)
64	SAXlp2	Sax (Loop 2)
65	Aah_lp	Aah (Loop)
66	Ooh_lp	Ooh (Loop)
67	Manlp1	Male (Loop 1)
68	Spect1	Spectrum 1 (Loop)
69	Spect2	Spectrum 2 (Loop)
70	Spect3	Spectrum 3 (Loop)
71	Spect4	Spectrum 4 (Loop)
72	Spect5	Spectrum 5 (Loop)
73	Spect6	Spectrum 6 (Loop)
74	Spect7	Spectrum 7 (Loop)
75	Manlp2	Male (Loop 2)
76	Noise	Noise (Loop)

Loop (certains des sons 1~76 sont combinés et mis en boucle)

Numéro	Affichage
77	Loop01
78	Loop02
79	Loop03
80	Loop04
81	Loop05
82	Loop06
83	Loop07
84	Loop08
85	Loop09
86	Loop10
87	Loop11
88	Loop12
89	Loop13
90	Loop14
91	Loop15
92	Loop16
93	Loop17
94	Loop18
95	Loop19
96	Loop20
97	Loop21
98	Loop22
99	Loop23
100	Loop24

Nouvelles formes d'onde

Numéro	Affichage	Nom PCM
101	Rhodes	Rhodes VC-1
102	Wurly	Wurly VC-1
103	FM EP	FM Electric Piano VC-1
104	M_Box	Music Box VC-1
105	Kalmb2	Kalimba 2 VC-1
106	StlGtr	Steel Guitar VC-1
107	Sitar	Sitar VC-1
108	FM Bs	FM Bass VC-1
109	MtlVox	Metal Voice VC-1
110	Hit	Hit VC-1
111	Sync	Sync VC-1
112	FMod1	FM Modulation 1 VC-1
113	FMod2	FM Modulation 2 VC-1
114	Lo3Saw	Low 3 Layered Saw VC-1
115	FatSaw	Fat Saw VC-1
116	FatSqr	Fat Square VC-1
117	FbkOSC	Feedback OSC VC-1
118	Phased	Phased Saw VC-1
119	TronSt	Tron Strings VC-1
120	F_Wine	Fine Wine VC-1
121	Fbkwav	Feedbackwave VC-1
122	AahMin	Aah Voice Minor VC-1
123	VoxChd	Voice Chord VC-1
124	Granu	Granular VC-1
125	Ringy	Ringy VC-1
126	Revrs1	Reverse 1 VC-1
127	Revrs2	Reverse 2 VC-1
128	RevVox	Reversed Voice VC-1

Equipement MIDI

Modèle: VC-1
Date: 31 mars 2004
Version: 1.00

1. Data Transmission

■ Channel Voice Messages

● Note off (for V-Synth only)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
8nH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	00H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = note off velocity:	00H - 7FH (0 - 127)	

● Note on (for V-Synth only)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
9nH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	00H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = note on velocity:	01H - 7FH (1 - 127)	

● Control Change

○ Bank Select (Controller number 0, 32)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n = MIDI channel number:	00H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = Bank number:	00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)	

- * Not transmitted when Bank Select Switch (SYSTEM MIDI) is OFF.
- * The Patches corresponding to each Bank Select are as follows.

BANK SELECT		PRO-GRAM NUMBER	BATCH BANK	PATCH NUMBER
MSB	LS B			
087	000	001 - 064	Internal 1	11 - 88
	001	001 - 064	Internal 2	11 - 88
	002	001 - 064	Internal 3	11 - 88
	003	001 - 064	Internal 4	11 - 88
	004	001 - 064	Internal 5	11 - 88
	005	001 - 064	Internal 6	11 - 88
	006	001 - 064	Internal 7	11 - 88
	007	001 - 064	Internal 8	11 - 88
	008	001 - 064	Preset 1	11 - 88
	009	001 - 064	Preset 2	11 - 88
	010	001 - 064	Preset 3	11 - 88
	011	001 - 064	Preset 4	11 - 88
	012	001 - 064	Preset 5	11 - 88
	013	001 - 064	Preset 6	11 - 88

- * The transmitted value of MSB can be changed by Tx Bank Select (Patch MIDI).
- * In that case the transmitted value of LSB is always 0.

○ Modulation (Controller number 1) (for V-Synth only)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	01H	vvH
n = MIDI channel number:	00H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Modulation depth:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Volume (Controller number 7) (for V-Synth only)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	07H	vvH
n = MIDI channel number:	00H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Volume:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Hold 1 (Controller number 64) (for V-Synth only)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	40H	vvH
n = MIDI channel number:	00H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON	

○ Portamento Switch (Controller number 65)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	41H	vvH
n = MIDI channel number:	00H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON	

● Program Change

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>
CnH	ppH
n = MIDI channel number:	00H - FH (ch.1 - 16)
pp = Program number:	00H - 3FH (prog.1 - prog.64)

- * Not transmitted when Program Change Switch (SYSTEM MIDI) is OFF.

● Channel Aftertouch (for V-Synth only)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>
DnH	vvH
n = MIDI channel number:	00H - FH (ch.1 - 16)
vv = Aftertouch Value:	00H - 7FH (0 - 127)

● Pitch Bender Change (for V-Synth only)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
EnH	llH	mmH
n = MIDI channel number:	00H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = Pitch Bender value:	00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)	

■Channel Mode Messages

●All Sounds Off (Controller number 120) (for VariOS only)

Status 2nd byte 3rd byte
 BnH 78H 00H
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

●Reset All Controllers (Controller number 121) (for VariOS only)

Status 2nd byte 3rd byte
 BnH 79H 00H
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

●OMNI OFF (Controller number 124) (for V-Synth only)

Status 2nd byte 3rd byte
 BnH 7CH 00H
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

●POLY (Controller number 127) (for V-Synth only)

Status 2nd byte 3rd byte
 BnH 7FH 00H
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

■System Realtime Messages

●Active Sensing

Status
 FEH

* This message is transmitted at intervals of approximately 250 msec.

●System Exclusive Messages

Status
 F0H :System Exclusive
 F7H :EOX (End Of Exclusive)

Transmitted in the following three cases.

1. When Operating Bulk-Dump
2. If Exclusive of System MIDI is "P-Dump," this unit transmits all parameters in the patch when the patch is changed.
3. If Exclusive of System MIDI is "TxEdit," this unit transmits the parameter when the parameter is edited.

Refer to Section 3 to see details.

2. Receive data

■Channel Voice Messages

●Note off

Status 2nd byte 3rd byte
 8nH kkH vvH
 9nH kkH 00H
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
 kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
 vv = note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

●Note on

Status 2nd byte 3rd byte
 9nH kkH vvH
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
 kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
 vv = note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

●Control Change

m Bank Select (Controller number 0, 32)
 Status 2nd byte 3rd byte
 BnH 00H mmH
 BnH 20H llH
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
 mm, ll = Bank number: 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

* Not received when the Bank Select Switch (SYSTEM MIDI) is OFF.

* The Patches corresponding to each Bank Select are as follows.

BANK SELECT		PRO-GRAM NUMBER	BATCH BANK	PATCH NUMBER
MSB	LS B			
087	000	001 - 064	Internal 1	11 - 88
	001	001 - 064	Internal 2	11 - 88
	002	001 - 064	Internal 3	11 - 88
	003	001 - 064	Internal 4	11 - 88
	004	001 - 064	Internal 5	11 - 88
	005	001 - 064	Internal 6	11 - 88
	006	001 - 064	Internal 7	11 - 88
	007	001 - 064	Internal 8	11 - 88
	008	001 - 064	Preset 1	11 - 88
	009	001 - 064	Preset 2	11 - 88
	010	001 - 064	Preset 3	11 - 88
	011	001 - 064	Preset 4	11 - 88
	012	001 - 064	Preset 5	11 - 88
	013	001 - 064	Preset 6	11 - 88

* The MSB value to be transmitted can be set individually for

* each patch using Tx Bank Select (PATCH MIDI).

* In this case, "0" is always output for the LSB.

○Modulation (Controller number 1)

Status 2nd byte 3rd byte
 BnH 01H vvH
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
 vv = Modulation depth: 00H - 7FH (0 - 127)

○ **Portamento Time (Controller number 5)**

Status 2nd byte 3rd byte
 BnH 05H vvH
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
 vv = Portamento Time: 00H - 7FH (0 - 127)

mm, ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH
 (-50 - 0 - +50 cent)

○ **Data Entry (Controller number 6, 38)**

Status 2nd byte 3rd byte
 BnH 06H mmH
 BnH 26H llH
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
 mm, ll = the value of the parameter specified by RPN/NRPN
 mm = MSB, ll = LSB

○ **Volume (Controller number 7)**

Status 2nd byte 3rd byte
 BnH 07H vvH
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
 vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

○ **Hold 1 (Controller number 64)**

Status 2nd byte 3rd byte
 BnH 40H vvH
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

○ **Portamento Switch (Controller number 65)**

Status 2nd byte 3rd byte
 BnH 41H vvH
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)
 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

○ **RPN MSB/LSB (Controller number 100, 101)**

Status 2nd byte 3rd byte
 BnH 65H mmH
 BnH 64H llH
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
 mm = upper byte (MSB) of parameter number specified by RPN
 ll = lower byte (LSB) of parameter number specified by RPN

<<< RPN >>>

Control Changes include RPN (Registered Parameter Numbers), which are extended.

When using RPNs, first RPN (Controller numbers 100 and 101; they can be sent in any order) should be sent in order to select the parameter, then Data Entry (Controller numbers 6 and 38) should be sent to set the value.

This device receives the following RPNs.

RPN	Data entry	
MSB, LSB	MSB, LSB	Notes
00H, 00H	mmH, llH	Pitch Bender Range mm: 00H - 0CH (0 - 12 semitones) ll: ignored (processed as 00H) Up to 1 octave can be specified in semitone steps.
00H, 01H	mmH, llH	Fine Tuning

● **Program Change**

Status 2nd byte
 CnH ppH
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
 pp = Program number: 00H - 3FH (prog.1 - prog.64)

* Not received when the Program Change Switch (SYSTEM MIDI) is OFF.

● **Channel Aftertouch**

Status 2nd byte
 DnH vvH
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
 vv = Aftertouch Value: 00H - 7FH (0 - 127)

● **Pitch Bender Change**

Status 2nd byte 3rd byte
 EnH llH mmH
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
 mm, ll = Pitch Bender value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

■ **Channel Mode Messages**

● **All Sounds Off (Controller number 120)**

Status 2nd byte 3rd byte
 BnH 78H 00H
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* When this message is received, all notes currently sounding on the corresponding channel will be turned off.

● **Reset All Controllers (Controller number 121)**

Status 2nd byte 3rd byte
 BnH 79H 00H
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* When this message is received, all controllers on the corresponding channel will be set to their reset values.

■ **MONO (Controller number 126)**

Status 2nd byte 3rd byte
 BnH 7EH mmH
 n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
 mm = mono number: 00H - 10H (0 - 16)

MONO mode, each message is recognized on the channel shown below.

Message	Control in MIDI function	
	B.CH	G.CH
Note on/off	individual	
Control Change	basic	Global
Mode Message	basic	Global
Program Change	basic	Global
Aftertouch	basic	Global
Pitch Bender Change	individual	
Exclusive	basic	Global

* Global channel is equal to "basic channel - 1."
And if basic channel is 1, global channel is 16.

●POLY (Controller number 127)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	7FH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* These Mode Messages (2nd byte = 123-127) are also recognized as All Sounds Off and Reset All Controllers.

■System Realtime Message

●Active Sensing

<u>Status</u>
FEH

* When Active Sensing is received, the unit will begin monitoring the intervals of all further messages. While monitoring, if the interval between messages exceeds 300 ms, the same processing will be carried out as when All Notes Off are received, and message interval monitoring will be halted.

●System Exclusive Message

<u>Status</u>	
F0H	:System Exclusive
F7H	:EOX (End Of Exclusive)

Exclusive message can change either each parameter individually or all parameters, of a patch or tone.
Refer to Section 3 to see details.

* Not received when the Exclusive Switch (SYSTEM MIDI) is OFF.

3. Exclusive Communication

■ 3.1 Message structure

All exclusive communications are based on following structure (Roland Exclusive Format Type IV).

<u>Byte</u>	<u>Description</u>
a F0H	Exclusive status
b 41H	Roland ID #
c dev	Device-ID # = MIDI basic channel -1
d 14H	Model-ID # (D-50)
e xxH	Command-ID #
[f aaH	Address MSB] [] depend on Command-ID
[g bbH	Address]
[h ccH	Address LSB]
[i ddH	Data]
[:]
j sum	Checksum
k F7H	EOX (End Of Exclusive)

Summed value of the all bytes between Command-ID and EOX (f-j) must be 00H (7 bits). It doesn't include Command-ID and EOX.

■ 3.2 Address mapping

●Temporary area

<u>Address</u>	<u>Description</u>
[00-00-00]	Upper Partial-1 temp-area
[00-00-40]	Upper Partial-2 temp-area
[00-01-00]	Upper Common temp-area
[00-01-40]	Lower Partial-1 temp-area
[00-02-00]	Lower Partial-2 temp-area
[00-02-40]	Lower Common temp-area
[00-03-00]	Patch temp-area

●Work area

You can transmit/receive data in the currently selected patch bank using the following address.

<u>Address</u>	<u>Description</u>
[02-00-00]	Patch Memory 1-1
[02-03-40]	Patch Memory 1-2
:	:
[03-5C-40]	Patch Memory 8-8
[03-60-00]	Reverb Data 17
[03-62-78]	Reverb Data 18
:	:
[04-0C-08]	Reverb Data 32

Each patch memory consists of the followings.

<u>Offset</u>	<u>Description</u>
[00-00-00]	Upper Partial-1
[00-00-40]	Upper Partial-2
[00-01-00]	Upper Common
[00-01-40]	Lower Partial-1
[00-02-00]	Lower Partial-2
[00-02-40]	Lower Common
[00-03-00]	Patch

■ 3.3 Partial Parameter

Offset Address	Description				
00H	0vvv vvvv	WG Pitch	Coarse	0-72	C1, C#1...C7
01H	0vvv vvvv	WG Pitch	Fine	0-100	-50.0..+50
02H	0vvv vvvv	WG Pitch	Keyfollow	0-16	-1, -1/2, -1/4, 0, 1/8, 1/4, 3/8, 1/2, 5/8, 3/4, 7/8, 1, 5/4, 3/2, 2, s1, s2
03H	0vvv vvvv	WG Modulation	LFO Mode	0-3	Off, (+), (-), A&L
04H	0vvv vvvv	WG Modulation	P-ENV Mode	0-2	Off, (+), (-)
05H	0vvv vvvv	WG Modulation	Bender Mode	0-2	Off, Keyfollow, Normal
06H	0vvv vvvv	WG Waveform	Waveform	0-1	Square, Sawtooth
07H	0vvv vvvv	WG Waveform	PCM Wave No.	0-127	1..128
08H	0vvv vvvv	WG Pulse Width	Pulse Width	0-100	0..100
09H	0vvv vvvv	WG Pulse Width	Velocity Range	0-14	-7.0..+7
0AH	0vvv vvvv	WG Pulse Width	LFO Select	0-5	+1, -1, +2, -2, +3, -3
0BH	0vvv vvvv	WG Pulse Width	LFO Depth	0-100	0..100
0CH	0vvv vvvv	WG Pulse Width	Aftertouch Range	0-14	-7.0..+7
0DH	0vvv vvvv	TVF	Cutoff Frequency	0-100	0..100
0EH	0vvv vvvv	TVF	Resonance	0-30	0..30
0FH	0vvv vvvv	TVF	Keyfollow	0-14	-1, -1/2, -1/4, 0, 1/8, 1/4, 3/8, 1/2, 5/8, 3/4, 7/8, 1, 5/4, 3/2, 2
10H	0vvv vvvv	TVF	Bias Point/Bias Direction	0-63,64-127	<A1...<C7, >A1...>C7
11H	0vvv vvvv	TVF	Bias Level	0-14	-7.0..+7
12H	0vvv vvvv	TVF ENV	Depth	0-100	0..100
13H	0vvv vvvv	TVF ENV	Velocity Range	0-100	0..100
14H	0vvv vvvv	TVF ENV	Depth Keyfollow	0-4	0..4
15H	0vvv vvvv	TVF ENV	Time Keyfollow	0-4	0..4
16H	0vvv vvvv	TVF ENV Time	T1	0-100	0..100
17H	0vvv vvvv	TVF ENV Time	T2	0-100	0..100
18H	0vvv vvvv	TVF ENV Time	T3	0-100	0..100
19H	0vvv vvvv	TVF ENV Time	T4	0-100	0..100
1AH	0vvv vvvv	TVF ENV Time	T5	0-100	0..100
1BH	0vvv vvvv	TVF ENV Level	L1	0-100	0..100
1CH	0vvv vvvv	TVF ENV Level	L2	0-100	0..100
1DH	0vvv vvvv	TVF ENV Level	L3	0-100	0..100
1EH	0vvv vvvv	TVF ENV Level	Sustain Level	0-100	0..100
1FH	0vvv vvvv	TVF ENV Level	End Level	0-1	0, 100
20H	0vvv vvvv	TVF Modulation	LFO Select	0-5	+1, -1, +2, -2, +3, -3
21H	0vvv vvvv	TVF Modulation	LFO Depth	0-100	0..100
22H	0vvv vvvv	TVF Modulation	Aftertouch Range	0-14	-7.0..+7
23H	0vvv vvvv	TVA	Level	0-100	0..100
24H	0vvv vvvv	TVA	Velocity Range	0-100	-50.0..+50
25H	0vvv vvvv	TVA	Bias Point/Bias Direction	0-63,64-127	<A1...<C7, >A1...>C7
26H	0vvv vvvv	TVA	Bias Level	0-12	-12.0
27H	0vvv vvvv	TVA ENV Time	T1	0-100	0..100
28H	0vvv vvvv	TVA ENV Time	T2	0-100	0..100
29H	0vvv vvvv	TVA ENV Time	T3	0-100	0..100
2AH	0vvv vvvv	TVA ENV Time	T4	0-100	0..100
2BH	0vvv vvvv	TVA ENV Time	T5	0-100	0..100
2CH	0vvv vvvv	TVA ENV Level	L1	0-100	0..100
2DH	0vvv vvvv	TVA ENV Level	L2	0-100	0..100
2EH	0vvv vvvv	TVA ENV Level	L3	0-100	0..100
2FH	0vvv vvvv	TVA ENV Level	Sustain Level	0-100	0..100
30H	0vvv vvvv	TVA ENV Level	End Level	0-1	0, 100
31H	0vvv vvvv	TVA ENV	Velocity Follow	0-4	0..4
32H	0vvv vvvv	TVA ENV	Time Keyfollow	0-4	0..4
33H	0vvv vvvv	TVA Modulation	LFO Select	0-5	+1, -1, +2, -2, +3, -3
34H	0vvv vvvv	TVA Modulation	LFO Depth	0-100	0..100
35H	0vvv vvvv	TVA Modulation	Aftertouch Range	0-14	-7.0..+7
36H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
:	:	:	:	:	
3FH	0vvv vvvv	Extension		0-127	

■ 3.4 Common Parameter

Offset Address	Description				
00H	0vvv vvvv	Tone Name	1	0-63	','A'-'Z','a'-'z','1'-'9','0','-'
:					
:					
09H	0vvv vvvv	Tone Name	10	0-63	
0AH	0vvv vvvv	Structure	Structure	0-6	1..7
0BH	0vvv vvvv	P-ENV Edit	Velocity Range	0-2	0..2
0CH	0vvv vvvv	P-ENV Edit	Time Keyfollow	0-4	0..4
0DH	0vvv vvvv	P-ENV Time	T1	0-50	0..50
0EH	0vvv vvvv	P-ENV Time	T2	0-50	0..50
0FH	0vvv vvvv	P-ENV Time	T3	0-50	0..50
10H	0vvv vvvv	P-ENV Time	T4	0-50	0..50
11H	0vvv vvvv	P-ENV Level	L0	0-100	-50..0..+50
12H	0vvv vvvv	P-ENV Level	L1	0-100	-50..0..+50
13H	0vvv vvvv	P-ENV Level	L2	0-100	-50..0..+50
14H	0vvv vvvv	P-ENV	Sustain Level	0-100	-50..0..+50
15H	0vvv vvvv	P-ENV	End Level	0-100	-50..0..+50
16H	0vvv vvvv	Pitch Mod Edit	LFO Depth	0-100	0..100
17H	0vvv vvvv	Pitch Mod Edit	Pitch Lever Modulation	0-100	0..100
18H	0vvv vvvv	Pitch Mod Edit	Pitch Aftertouch Modulation	0-100	0..100
19H	0vvv vvvv	LFO-1	Waveform	0-3	Triangle, Sawtooth, Square, Random
1AH	0vvv vvvv	LFO-1	Rate	0-100	0..100
1BH	0vvv vvvv	LFO-1	Delay Time	0-100	0..100
1CH	0vvv vvvv	LFO-1	Sync.	0-2	Off, On, Key
1DH	0vvv vvvv	LFO-2	Waveform	0-3	Triangle, Sawtooth, Square, Random
1EH	0vvv vvvv	LFO-2	Rate	0-100	0..100
1FH	0vvv vvvv	LFO-2	Delay Time	0-100	0..100
20H	0vvv vvvv	LFO-2	Sync.	0-1	Off, On
21H	0vvv vvvv	LFO-3	Waveform	0-3	Triangle, Sawtooth, Square, Random
22H	0vvv vvvv	LFO-3	Rate	0-100	0..100
23H	0vvv vvvv	LFO-3	Delay Time	0-100	0..100
24H	0vvv vvvv	LFO-3	Sync.	0-1	Off, On
25H	0vvv vvvv	EQ Edit	Low Frequency	0-15	63, 75, 88, 105, 125, 150, 175, 210, 250, 300, 350, 420, 500, 600, 700, 840
26H	0vvv vvvv	EQ Edit	Low Gain	0-24	-12..0..+12
27H	0vvv vvvv	EQ Edit	High Frequency	0-21	250, 300, 350, 420, 500, 600, 700, 840, 1.0, 1.2, 1.4, 1.7, 2.0, 2.4, 2.8, 3.4, 4.0, 4.8, 5.7, 6.7, 8.0, 9.5
28H	0vvv vvvv	EQ Edit	High Q	0-8	0.3, 0.5, 0.7, 1.0, 1.4, 2.0, 3.0, 4.2, 6.0
29H	0vvv vvvv	EQ Edit	High Gain	0-24	-12..0..+12
2AH	0vvv vvvv	Chorus Edit	Chorus Type	0-7	1..8
2BH	0vvv vvvv	Chorus Edit	Chorus Rate	0-100	0..100
2CH	0vvv vvvv	Chorus Edit	Chorus Depth	0-100	0..100
2DH	0vvv vvvv	Chorus Edit	Chorus Balance	0-100	0..100
2EH	0vvv vvvv	Partial Mute		0-3	00, 01, 10, 11 (*1)
2FH	0vvv vvvv	Partial Balance		0-100	0..100
30H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
31H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
32H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
33H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
34H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
35H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
36H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
37H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
38H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
39H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
3AH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
3BH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
3CH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
3DH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
3EH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
3FH	0vvv vvvv	Extension		0-127	

■ 3.5 Patch Parameter

Offset Address	Description				
00H	0vvv vvvv	Patch Name	1	0-63	','A'-'Z','a'-'z','1'-'9','0','-'
:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:
11H	0vvv vvvv	Patch Name	18	0-63	:
12H	0vvv vvvv	Key Mode		0-8	Whole, Dual, Split, Separate, Whole-S, Dual-S, Split-US, Split-LS, Separate-S
13H	0vvv vvvv	Split Point		0-60	C2, C#2...C7
14H	0vvv vvvv	Portamento Mode		0-2	U, L, UL
15H	0vvv vvvv	Hold Mode		0-2	U, L, UL
16H	0vvv vvvv	U-Tone Key Shift		0-48	-24...+24
17H	0vvv vvvv	L-Tone Key Shift		0-48	-24...+24
18H	0vvv vvvv	U-Tone Fine Tune		0-100	-50...+50
19H	0vvv vvvv	L-Tone Fine Tune		0-100	-50...+50
1AH	0vvv vvvv	Bender Range		0-12	0..12
1BH	0vvv vvvv	Aftertouch (Pitch Bender)		0-24	-12...+12
1CH	0vvv vvvv	Portamento Time		0-100	0..100
1DH	0vvv vvvv	Output Mode		0-3	1..4
1EH	0vvv vvvv	Reverb Type		0-31	1..32 (17..32 Change Type)
1FH	0vvv vvvv	Reverb Balance		0-100	0..100
20H	0vvv vvvv	Total Volume		0-100	0..100
21H	0vvv vvvv	Tone Balance		0-100	0..100
22H	0vvv vvvv	Chase Mode		0-2	UL, ULL, ULU
23H	0vvv vvvv	Chase Level		0-100	0..100
24H	0vvv vvvv	Chase Time		0-100	0..100
25H	0vvv vvvv	MIDI	Transmit CH	0-16	Basic, 1..16
26H	0vvv vvvv	MIDI	Separate Mode Receive CH	0-16	Off, 1..16
27H	0vvv vvvv	MIDI	Transmit Program Change	0-100	Off, 1..100
28H	0vvv vvvv	Chase Switch		0-1	Off, On
29H	0vvv vvvv	Portamento Switch		0-1	Off, On
2AH	0vvv vvvv	Separate Switch		0-1	Off, On
2BH	0vvv vvvv	MIDI	Transmit Bank Select	0-100	Off, 0..99
2CH	0vvv vvvv	Tone Select		0-3	00, 01, 10, 11 (*2)
2DH	0vvv vvvv	Partial Select		0-15	0000, 0001, 0010, 0011...1111 (*3)
2EH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
2FH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
30H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
31H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
32H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
33H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
34H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
35H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
36H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
37H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
38H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
39H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
3AH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
3BH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
3CH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
3DH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
3EH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
3FH	0vvv vvvv	Extension		0-127	

■ 3.6 Reverb Block

Offset Address	Description				
00 00H	0000 aaaa	Reverb Data	1		
00 01H	0000 bbbb	aaaa bbbb		0-255	
00 02H	0000 aaaa	Reverb Data	2		
00 03H	0000 bbbb	aaaa bbbb		0-255	
:					
:					
02 76H	0000 aaaa	Reverb Data	188		
02 77H	0000 bbbb	aaaa bbbb		0-255	

376 bytes of data is mutually related, and each one has no meaning individually.

* 1: table 1 (Common Parameter - Partial Mute)

BIN	DEC	Description
00B	0	Partial2 Off, Partial1 Off
01B	1	Partial2 Off, Partial1 On
10B	2	Partial2 On, Partial1 Off
11B	3	Partial2 On, Partial1 On

* 2: table 2 (Patch Parameter - Tone Select)

BIN	DEC	Description
00B	0	Upper Off, Lower Off
01B	1	Upper Off, Lower On
10B	2	Upper On, Lower Off
11B	3	Upper On, Lower On

* 3: table 3 (Patch Parameter - Partial Select)

BIN	DEC	Description
0000B	0	Upper Partial2 Off, Upper Partial1 Off, Lower Partial2 Off, Lower Partial1 Off
0001B	1	Upper Partial2 Off, Upper Partial1 Off, Lower Partial2 Off, Lower Partial1 On
0010B	2	Upper Partial2 Off, Upper Partial1 Off, Lower Partial2 On, Lower Partial1 Off
0011B	3	Upper Partial2 Off, Upper Partial1 Off, Lower Partial2 On, Lower Partial1 On
0100B	4	Upper Partial2 Off, Upper Partial1 On, Lower Partial2 Off, Lower Partial1 Off
0101B	5	Upper Partial2 Off, Upper Partial1 On, Lower Partial2 Off, Lower Partial1 On
0110B	6	Upper Partial2 Off, Upper Partial1 On, Lower Partial2 On, Lower Partial1 Off
0111B	7	Upper Partial2 Off, Upper Partial1 On, Lower Partial2 On, Lower Partial1 On
1000B	8	Upper Partial2 On, Upper Partial1 Off, Lower Partial2 Off, Lower Partial1 Off
1001B	9	Upper Partial2 On, Upper Partial1 Off, Lower Partial2 Off, Lower Partial1 On
1010B	10	Upper Partial2 On, Upper Partial1 Off, Lower Partial2 On, Lower Partial1 Off
1011B	11	Upper Partial2 On, Upper Partial1 Off, Lower Partial2 On, Lower Partial1 On
1100B	12	Upper Partial2 On, Upper Partial1 On, Lower Partial2 Off, Lower Partial1 Off
1101B	13	Upper Partial2 On, Upper Partial1 On, Lower Partial2 Off, Lower Partial1 On
1110B	14	Upper Partial2 On, Upper Partial1 On, Lower Partial2 On, Lower Partial1 Off
1111B	15	Upper Partial2 On, Upper Partial1 On, Lower Partial2 On, Lower Partial1 On

4. Supplementary Material

■ Decimal and Hexadecimal Table

(An "H" is appended to the end of numbers in hexadecimal notation.)

In MIDI documentation, data values and addresses/sizes of Exclusive messages, etc. are expressed as hexadecimal values for each 7 bits.

The following table shows how these correspond to decimal numbers.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	3	20H	6	40H	96	60H
1	01H	3	21H	6	41H	97	61H
2	02H	3	22H	6	42H	98	62H
3	03H	3	23H	6	43H	99	63H

D	H	D	H	D	H	D	H
4	04H	3	24H	6	44H	100	64H
5	05H	3	25H	6	45H	101	65H
6	06H	3	26H	7	46H	102	66H
7	07H	3	27H	7	47H	103	67H
8	08H	4	28H	7	48H	104	68H
9	09H	4	29H	7	49H	105	69H
10	0AH	4	2AH	7	4AH	106	6AH
11	0BH	4	2BH	7	4BH	107	6BH
12	0CH	4	2CH	7	4CH	108	6CH
13	0DH	4	2DH	7	4DH	109	6DH
14	0EH	4	2EH	7	4EH	110	6EH
15	0FH	4	2FH	7	4FH	111	6FH
16	10H	4	30H	8	50H	112	70H
17	11H	4	31H	8	51H	113	71H
18	12H	5	32H	8	52H	114	72H
19	13H	5	33H	8	53H	115	73H
20	14H	5	34H	8	54H	116	74H
21	15H	5	35H	8	55H	117	75H
22	16H	5	36H	8	56H	118	76H
23	17H	5	37H	8	57H	119	77H
24	18H	5	38H	8	58H	120	78H
25	19H	5	39H	8	59H	121	79H
26	1AH	5	3AH	9	5AH	122	7AH
27	1BH	5	3BH	9	5BH	123	7BH
28	1CH	6	3CH	9	5CH	124	7CH
29	1DH	6	3DH	9	5DH	125	7DH
30	1EH	6	3EH	9	5EH	126	7EH
31	1FH	6	3FH	9	5FH	127	7FH

D: decimal, H: hexadecimal

- * Decimal values such as MIDI channel, bank select, and program change are listed as one greater than the values given in the above table.
- * A 7-bit byte can express data in the range of 128 steps. For data where greater precision is required, we must use two or more bytes. For example, two hexadecimal numbers aa bbH expressing two 7-bit bytes would indicate a value of aa x 128 + bb.
- * In the case of values which have a +/- sign, 00H = -64, 40H = +/-0, and 7FH = +63, so that the decimal expression would be 64 less than the value given in the above chart. In the case of two types, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, and 7F 7FH = +8191. For example, if aa bbH were expressed as decimal, this would be aa bbH - 40 00H = aa x 128 + bb - 64 x 128.
- * Data marked "Use nibbled data" is expressed in hexadecimal in 4-bit units. A

value expressed as a 2-byte nibble 0a 0bH has the value of a x 16+b.

<Example1> What is the decimal expression of 5AH?

From the preceding table, 5AH = 90

<Example2> What is the decimal expression of the value 12 34H given as hexadecimal for each 7 bits?

From the preceding table, since 12H = 18 and 34H = 52

$$18 \times 128 + 52 = 2356$$

<Example3> What is the decimal expression of the nibbled value 0A 03 09 0D?

From the preceding table, since 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13

$$((10 \times 16 + 3) \times 16 + 9) \times 16 + 13 = 41885$$

<Example4> What is the nibbled expression of the decimal value 1258?

$$\begin{array}{r} 16 \) \ 1258 \\ 16 \) \ \underline{78} \ \dots 10 \\ 16 \) \ \underline{4} \ \dots 14 \\ \quad 0 \ \dots 4 \end{array}$$

Since from the preceding table, 0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH, the result is: 00 04 0E 0AH.

MIDI Implementation Chart

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 Omni Off, Poly *****	Mode 3 Mono, Poly, Omni Off Mode 1 → Mode 3 Mode 2 → Mode 4	
Note Number :	True Voice	0-127 ***** * 1	0-127 12-108	
Velocity	Note ON Note OFF	O X * 1	O X	
Aftertouch	Key's Ch's	X O * 1	X O	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0, 32 1 5 6, 38 7 64 65 100, 101	O * 2 O * 1 O * 1 X O * 1 O * 1 O X	O * 2 O O * 3 O O O * 3	Bank Select Modelation Portamento Time Data Entry Volume Hold 1 Portamento Switch RPN LSB, MSB
Program Change	: True Number	O * 2 *****	O 0-127 * 2	Program Number 1-64
System Exclusive		O * 2	O * 2	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Command	X X	X X	
Aux Message	: All Sound Off : Reset all controllers : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sensing : System Reset	O * 4 O * 4 X X O X	O O X X O X	
Notes		* 1 Only V-Synth can be transmitted. * 2 Can be set to O or X manually, and memorized. * 3 RPN = Registered parameter control number. RPN#0: Pitch bend sensitivity RPN#1: Master fine tuning Parameter values are given by Fata Entry. * 4 Only VariOS can be transmitted.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO

O : Yes

Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 4 : OMNI OFF, MONO

X : No

Fiche technique

VC-1: V-Carte D-50 pour V-Synth/VariOS

Aspect

Carte PC (68 broches, Type II)

Générateur de sons

Synthèse LA (Linear Arithmetic) compatible D-50

Polyphonie

16 voix

Formes d'onde

Synthétiseur: 2

PCM: 128

Mémoire interne (utilisateur)

Banques: 8

Patches: 512

Mémoire préprogrammée (Preset)

Banques: 6

Patches: 384

Accessoires

CD-ROM (système de secours pour la carte, Editeur "UniQuest VC-1")

Boîtier pour carte

CONVENTION DE LICENCE POUR LOGICIEL ROLAND

Mode d'emploi

* *En vue d'améliorer le produit, les caractéristiques techniques et/ou l'aspect de ce produit peuvent être modifiés sans avis préalable.*

Index

A

Accord	79
Accord fin du Tone Lower	32
Accord fin du Tone Upper	32
After	60, 65, 76-77
AfterPB	28
Aftertouch	28, 65
Aftertouch Range	76-77
Aftertouch Sens	79
Annuler	51
ARPEGGIO	11
ASSIGNABLE CONTROL	11

B

B.CH	80
BALANCE	27
Balance	57, 63
Balance des partiels	57
Bank Select on/off	81
Bank Select Switch	32, 118
Bank.S	81
BankSelect Sw	118
Banque	16, 95
Banque de Patches	95
Banque de patches	16
Basic CH	118
Basic Channel	117
Basses fréquences	61
Beep	18
Bend	28, 67
Bender Range	28
Bias Level	69, 73
Bias Point	69, 73
BLevel	69, 73
Borne de mise à la terre	92
Boutons de curseur	51
BP	69, 73
Bulk Dump	36, 101
Bulk Load	36, 101

C

C1/C2/C3	90
C1/C2/C3 Knob	119
Canal de réception en mode Separate	32
Canal MIDI	117
Casque	91
CD-ROM	83, 121
Changements de programme (on/off)	81
CHASE	27, 31
Chase	31
Chase Level	31
Chase Switch	99
Chase Time	31

CHORUS	61
Chorus	61
Balance 63	
Edit 62	
Type 62	
Coars	66
Commande de contrôle	97
Common	46, 109
Compare	55
CONTROL	28
Control	80, 117
Control Setup	21
COSM1	13
COSM2	13
CTRL 1 PEDAL	14
CTRL 2 PEDAL	14
CURSOR	91
Cutoff Frequency	68

D

D BEAM	10
D Beam	20
Delay	61
Delay Time	61
Depth	63, 70
Dest. Bank	116
Destination Bank	39, 43
DIGITAL AUDIO INTERFACE	14
Digital Freq	79
DIGITAL OUT	92
DIRECT OUT	14
DKF	70
DUAL	27
Dual	100
Dual Solo	27, 100
DUAL-S	27
Dual-S	100

E

Ecran	12, 90
Edition	50
EFFECTS	13
Egaliseur	61
End Level	59, 72, 75
EndL	59, 72, 75
Entrée d'alimentation	14, 92
ENV	49, 67, 112
ENV Depth	70
Envelope	74
Enveloppe	58
Enveloppe de hauteur	58
EQ	61
EQ Edit	61

Index

Exclusive	81
Exclusive Sw	118
Exclusive Switch	118
EXIT	91

F

Facteur	98
Factor	19, 47, 110
Factory Reset	35, 115
Fine	66
Forme d'onde	64
Freq	68
Fréquence d'échantillonnage	79

G

G.CH	80
Générateur de formes d'onde PCM	46, 109
Générateur de sons de synthétiseur	46, 109
Global CH	118
Grondement	76

H

HiFreq	62
HiGain	62
HiQ	62
Hold	28, 80
HOLD PEDAL	14

I

INFO	18
Init	82
Initialize	56, 115
INPUT	10, 14, 92

K

KBD Sens	79
KEY MODE	26
Key Mode	99
KEYBOARD	11
Keyfollow (Cutoff Point)	69
Keyfollow (Depth)	70
Keyfollow (Pitch)	66
Keyfollow (Time)	58, 70, 74
KF	66, 69
Knob	119

L

L0	59
L1	59, 72, 75
L2	59, 72, 75
L3	72, 75
LCD CONTRAST	14
Level	31, 73
Level 0	59
Level 1	59, 72, 75
Level 2	59, 72, 75

Level 3	72, 75
Lever	60
LFO	49, 60–61, 65, 67, 76–77, 112

Forme d'onde 60

LFO Depth	76–77
LFO Select	77
LFOD	60, 65, 76–77
LKey	32
Local	81
Local On/Off	81
LOWER	26
LowFreq	61
LowGain	61
LTune	32

M

MAIN OUT	14
Master Tune	79, 119
MdeOFF	80
Mémoire d'édition	44, 107
MENU	91
Messages Mode coupés	80
MIDI	32, 80, 117

Canal 80

Mode 96

Prises 14, 92

MIDI CH	80, 97, 117
MIDI Mode	119
MOD	76
Mode	28–29, 31
Mode canal de base	80
Mode canal global	80
Mode Hold	28
Mode Message OFF	118
Modulation	13, 76
Mono Mode	100

N

Name	33, 113
No.	43
No. du patch	17
Note enfoncée	97
Numéro	16, 95

O

Octave	79
OSC1	13
OSC2	13
Oscillateur basse fréquence	60
OUTPUT	29, 92
Output Mode	29

P

Pad Time Trip	19
Parameter Copy	54
Paramètre	50

Partial Mute	52, 100
Partial Select	52
Partiel	45–46, 108–109
Partiel, paramètres	63
Patch	47, 95, 110
PATCH PALETTE	12
Patch Palette	17
PATCH WRITE	34, 114
Patches	16
PC CARD	14, 90
PCM	48, 64, 111
Pedal Polarity	80
Pedal1	80
Pedal2	80
Pédale de contrôle 1	80
Pédale de contrôle 2	80
Pédale de maintien	80
P-ENV	58
P-ENV Edit	58
P-ENV Level Edit	59
P-ENV Time Edit	58
PHONES	14, 91
Pitch	48, 111

Aftertouch Modulation 60

Coarse 66

Lever Modulation 60

Pitch Bend	13, 67
Pitch Bender	28
Pitch Fine	66
Pitch Mod	60
Plage de toucher	58
Point de partage	27
Poly Mode	100
Portament Switch	99
PORTAMENTO	27
Portamento Mode	28
Portamento Time	28
POWER	14, 91
Prog.C	81
Program Change Number	32
ProgramChange Sw	118
Pulse Width	48, 64, 111
PW	64

R

Rate	61
Reso	69
Resonance	69
Revbil	30
Reverb	29
Reverb Balance	30
Reverb Type	30
Réverbération, types	42
RevType	30
Ring Modulator	47, 110

S

Select Bank	105–106
-------------------	---------

Sensibilité du clavier	79
SEP	27
Separate	27, 100
Separate CH	118
Separate Solo	27, 100
SeparateCH	81
Separate-S	100
SepCH	32
SEP-S	27
Sound Character	79, 119
Sound Setting	79
Source Bank	39–40, 42–43, 116
SPLIT	27
Split	100
Split Lower Solo	27, 100
Split Point	100
Split Upper Solo	27, 100
Split-LS	100
Split-US	100
SPL-LS	27
SPL-US	27
STRUCT	57
STRUCTURE	13
Structure	46, 57, 109
Structure, numéro	57
SusL	59, 72, 75
Sustain Level	59, 72, 75
Sync	61
SysEx, on/off	81
System	78, 117
System Initialize	120
System Save	120
Système	119

T

T1	59, 71, 75
T2	59, 71, 75
T3	59, 71, 75
T4	59, 71, 75
T5	71, 75
Témoins	90
Time	28, 31
Time 1	59, 71, 75
Time 2	59, 71, 75
Time 3	59, 71, 75
Time 4	59, 71
Time 5	71, 75
TIME TRIP PAD	11
Time Variant Amplifier	73
Time Variant Filter	68
TKF	58, 70, 74
Tone	46, 109
Tone Balance	27
Tone Copy	53
Tone Select	26
TONE TUNE	32
Total Volume	30
Toucher	65
Transmit Channel	32
Transpose	79

Index

Transposition du Tone Lower	32
Transposition du Tone Upper	32
Transposition par octave	79
Trémolo	77
TVA	13, 49, 73, 112
TVA ENV	74
TVA ENV Level	75
TVA ENV Time	74
TVF	49, 68, 112
TVF ENV	70
TVF ENV Level	72
TVF ENV Time	71
TVF Envelope	70
TVF MOD	76
TxBs	32
TxCH	32
TxPC	32
Type	62

U

UKey	32
UNDO	51
UPPER	26
USB	14, 83, 92, 121
USB MIDI	81
UTune	32

V

VALUE	51, 91
Velo	58, 65, 70, 73-74
Velocity Follow (Time 1)	74
Velocity Range	70, 73
Vitesse	62
V-LINK	11
Vol	30
VOLUME	10, 91

W

Wave	60, 64
Waveform	48, 111
WG	48, 111
WG Mod	67
WG PITCH	66
WG Waveform	64
WHOLE	27
Whole	100
Whole Solo	27, 100
Whole-S	100
WHOL-S	27

Z

Zone temporaire	44, 107
-----------------------	---------

Information

En cas de problème, adressez-vous au service de maintenance Roland le plus proche ou au distributeur Roland agréé de votre pays; voyez ci-dessous.

AFRICA

EGYPT

Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar A1, Askalany Street,
ARD El Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNION

Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA

**That Other Music Shop
(PTY) Ltd.**
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesburg, SOUTH AFRICA
P.O.Box 32918, Braamfontein 2017
Johannesburg, SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre,
Main Road, Claremont 7708
SOUTH AFRICA

P.O.Box 23032, Claremont 7735,
SOUTH AFRICA
TEL: (021) 674 4030

ASIA

CHINA

**Roland Shanghai Electronics
Co., Ltd.**
No. 1500 Pingliang Road
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

**Roland Shanghai Electronics
Co., Ltd.
(BEIJING OFFICE)**
10F, No.18 Anhuasui
Chaoyang District, Beijing 100011
CHINA
TEL: (010) 6426-5050

**Roland Shanghai Electronics
Co., Ltd.
(GUANGZHOU OFFICE)**
2/F, No.30 Shi You Nan Er Jie Yi
Xiang, Wu Yang Xin Cheng
Guangzhou 510600, CHINA
Tel: (020) 8736-0428

HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division**
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

Parsons Music Ltd.

8th Floor, Railway Plaza, 39
Chatham Road South, T.S.T.,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 2333 1863

INDIA

Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats Compound Off. Dr. Edwin
Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA

PT Citra IntiRama
Jl. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA

Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA

BENTLEY MUSIC SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2144-3333

PHILIPPINES

Casa Veeerkamp, s.a. de c.v.
339 Gil I, Fuyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (05) 899 9801

SINGAPORE

Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

**CRISTOFORI MUSIC PTE
LTD**
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489800
TEL: 6243-9555

TAIWAN

**ROLAND TAIWAN
ENTERPRISE CO., LTD.**
Room 5, 9F, No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND

Theera Music Co., Ltd.
330 Veng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM

Saigon Music
Suite DP-8
40 Ba Huyen Thanh Quan Street
Hochiminh City, VIETNAM
Tel: (08) 930-1969

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA

**Roland Corporation
Australia Pty., Ltd.**
38 Campbell Avenue
Dee Why West, NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND

Roland Corporation Ltd.
32 Shaddock Street, Mount Eden,
Auckland, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BRAZIL

Roland Brasil Ltda
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Coifa - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

COSTA RICA

**JUAN Bansbach
Instrumentos Musicales**
Ave.1, Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CHILE

Commercial Fancy II S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Natalien Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

EL SALVADOR

OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

MEXICO

Casa Veeerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (05) 5668-6699

PANAMA

SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY

**Distribuidora De
Instrumentos Musicales**
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (021) 492-124

URUGUAY

Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa 1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA

Musicalind Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (212) 285-8586

EUROPE

AUSTRIA

Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG

Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

CZECH REP.

K-AUDIO
Kardusovska 626,
CZ-198 00 Praha 9,
CZECH REP.
TEL: (2) 666 10529

DENMARK

Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FRANCE

Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK,
Parc de l'Esplanade, F 77 462 ST.
Thibault, Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLAND

**Roland Scandinavia As,
Filial Finland**
Elanontie 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (09) 68 24 020

GERMANY

**Roland Elektronische
Musikinstrumente HmbH.**
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE

STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY

Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area "DEPO" PE.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND

Roland Ireland
G2 Calmount Park, Calmount
Avenue, Dublin 12
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALY

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY

**Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge**
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLAND

MX MUSIC SP.Z.O.O.
UL. Gibraltarska 4,
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL

**Tecnologias Musica e Audio,
Roland Portugal, S.A.**
Cais Das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465 PORTO
PORTUGAL
TEL: (022) 608 00 60

ROMANIA

FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni, ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSSIA

MuTek
3-Bogatyrskaya Str. 1.k.1
107 564 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 169 5043

SPAIN

**Roland Electronics
de España, S. A.**
Calle Bolivia 239, 08020
Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN

**Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE**
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 00 20

SWITZERLAND

**TIC-TAC
(Switzerland) AG**
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Ittingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UKRAINE

TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM

Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9EJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

MIDDLE EAST

BAHRAIN

Moan Stores
P.O. 16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O.Box 247, Manama 304,
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CYPRUS

Radex Sound Equipment Ltd.
17, Diagorou Street, Nicosia,
CYPRUS
TEL: (022) 66-9426

IRAN

MOCO, INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerah Mirdamad
Teheran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAEL

**Halilit P. Greenspoon &
Sons Ltd.**
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN

AMMAN Trading Agency
245 Prince Mohammad St.,
Amman 1118, JORDAN
TEL: (06) 464-1200

KUWAIT

Easa Husain Al Yousifi Est.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LEBANON

Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine Bldg.,
Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

QATAR

**Al Emadi Co. (Badie Studio
& Stores)**
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA

**aDawlah Universal
Electronics APL**
Corniche Road, Aldossary Bldg.,
1st Floor, Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O. Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA

**Technical Light & Sound
Center**
Rawda, Abdul Qader Zajzari St.
Bldg. No. 21, P.O.Box 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY

**Ant Muzik Aletleri Ithalat
Ve Ihracat Ltd Sti**
Siraselviler Caddesi Siraselviler
Pasaji No:74/20
Taksim - Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2449624

U.A.E.

**Zak Electronics & Musical
Instruments Co. L.L.C.**
Zabool Road, AlSherouk Bldg.,
No. 14, Grand Floor, Dubai, U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA

**Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)**
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (604) 270 6626

**Roland Canada Music Ltd.
(Toronto Office)**

170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

As of April 1, 2004 (Roland)