

V-Card

for **V-Synth XT**

VC-1 D-50

Mode d'emploi

Le V-Synth XT est livré avec les cartes VC-1 et VC-2 de la série V-Card Roland. D'une simple pression sur un commutateur, vous pouvez transformer le V-Synth XT en un produit complètement différent, sans devoir couper puis rétablir l'alimentation.

La VC-1 "D-50" transforme le V-Synth XT en module D-50 (un grand classique en matière de synthés numériques, sorti en 1987). Vous retrouvez non seulement les patches d'usine mais aussi toutes les fonctions pour offrir ce son si unique du D-50 – avec toutefois la stabilité du matériel actuel.



* *Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.*

Copyright ©2005 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.

Sommaire

Introduction.....	4
Présentation.....	6
Tester les sons	9
Mise sous tension.....	9
Sélection de patches et production de sons	10
Affichage Info.....	12
Ajouter des effets au son.....	13
Assigner des paramètres aux contrôleurs.....	14
Comment régler les facteurs de patch	17
Sauvegarder vos patches	24
Nommer un patch	24
Sauvegarder des patches	25
Initialisation des réglages (réglages d'usine).....	26
Echanger des patches avec un D-50/550	27
Transférer les patches du D-50 à la VC-1	27
Transférer les patches de la VC-1 au D-50/550.....	31
Copier un type de réverbération	33
Survol de la VC-1	35
Structure de la mémoire	35
Concept de base d'un Tone	36
Structure des paramètres de Tone	39
Créer un patch	41
Effectuer les réglages de patch	41
Fonctions utiles pour l'édition.....	42
Paramètres de Tone	48
Paramètres Common	48
Paramètres de partiel	54
Réglages globaux de la VC-1	69
Réglage des paramètres système.....	69
Initialiser les réglages système	73

Mode clavier	74
Liste des sons	76
Patches préprogrammés (Preset):.....	76
Facteurs de patch.....	79
Paramètres de Tone.....	80
Paramètres System	83
Waveform	84
Equipement MIDI.....	86
Fiche technique.....	96
Index.....	97

Introduction

Caractéristiques principales

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...

Tous les paramètres du générateur de sons sont assignables à la vaste palette de commandes d'édition du V-Synth XT. Les paramètres peuvent également être édités avec l'écran tactile, ce qui vous permet de concrétiser immédiatement vos idées, même les plus fugaces. 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.

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. Comme le V-Synth XT sert 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, est le premier **synthétiseur entièrement numérique** de Roland. Doté d'un générateur de sons 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 V-Synth XT en D-50: non seulement elle vous libère de toute inquiétude concernant le vieillissement 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.

Présentation

Lorsque vous utilisez la **VC-1**, les fonctions des boutons et autres commandes du V-Synth XT ne correspondent plus nécessairement aux légendes imprimées en façade. Il importe donc de vous familiariser avec les fonctions des commandes du V-Synth XT quand ce dernier est géré par la VC-1. Voyez cependant aussi le chapitre "Présentation" dans le mode d'emploi du V-Synth XT.

Façade



1 Commande VOLUME

Détermine le volume global du signal envoyé aux prises MAIN OUT et PHONES (p. 9).

2 Bouton V-CARD

Permet de lancer la VC-1 (p. 9). Il permet également de changer de système au sein de la série V-CARD et de choisir "VC-1", "VC-2" ou "V-Synth".

3 Bouton PREVIEW

Une pression sur PREVIEW permet d'écouter le patch choisi.

4 Prise USB

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

5 Prise PHONES

Cette prise permet de brancher un casque (vendu séparément) (p. 9).

6 NUMBER

Permet de charger des patches.

Ecran	Fonction
[NUMBER] (1-8)	Ces boutons permettent de charger des patches.
[BANK-], [BANK+]	Change de banque de patches.

7 Commande LCD CONTRAST

Permet de régler le contraste de l'écran.

8 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 toutefois que votre produit peut contenir une version plus récente du système (proposant de nouveaux sons, par exemple); dans ce cas, ce que vous voyez à l'écran peut différer de ce qui est indiqué dans le manuel.*

9 Commandes E1-E8

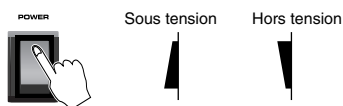
Vous pouvez y assigner différentes fonctions du D-50 pour influencer le son en temps réel (p. 14).

10 Molette et boutons

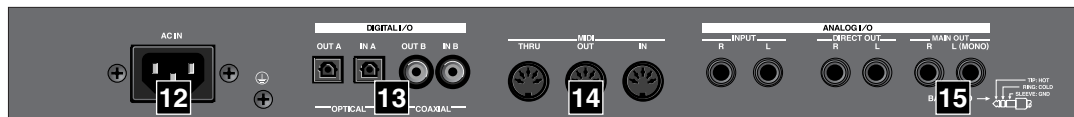
Ecran	Fonction
Molette VALUE	Permet de modifier des valeurs. Maintenez [SHIFT] enfoncé tout en actionnant la molette VALUE pour changer la valeur par incréments plus importants.
[DEC/-], [INC/+]	Permet de modifier des valeurs. Si vous maintenez un bouton enfoncé en appuyant sur l'autre, vous accélérez le changement de valeur. Si vous appuyez sur un de ces boutons en maintenant [SHIFT] enfoncé, la valeur change par incréments plus importants (p. 42).
[▲], [▼], [◀], [▶]	Déplacent le curseur vers le haut/bas, la gauche/droite (p. 42).
[MODE]	Ouvre la fenêtre "Mode Menu".
[SHIFT]	Utilisé avec d'autres boutons, ce bouton permet d'exécuter diverses fonctions.
[EXIT]	Vous ramène à la page "PATCH TOP" ou ferme la fenêtre actuelle. Pour certaines pages d'écran, une pression sur ce bouton annule la fonction choisie.

11 Commutateur POWER

Permet de mettre l'instrument sous/hors tension (p. 9).



Face arrière



12 Connecteur secteur

Branchez le cordon d'alimentation fourni à cette prise.

13 Prise DIGITAL AUDIO INTERFACE

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

* **IEC60958** est un format d'interface numérique utilisé par les appareils audio numériques consommateur.

14 Prises MIDI (IN, OUT, THRU)

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

Ecran	Fonctions
IN	Reçoit les messages MIDI d'un instrument externe.
OUT	Transmet les messages MIDI vers un instrument externe.

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

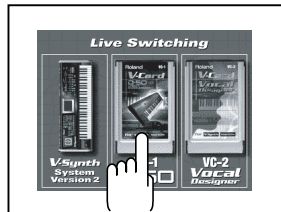
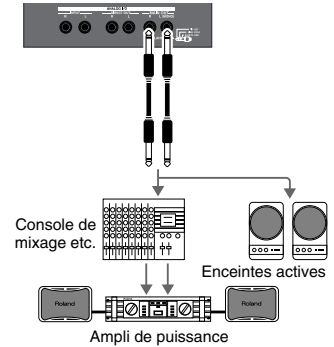
Ces sorties envoient le signal audio stéréo à un mélangeur/amplificateur. Pour une sortie mono, branchez uniquement la prise "L" (p. 9).

Tester les sons

Mise sous tension

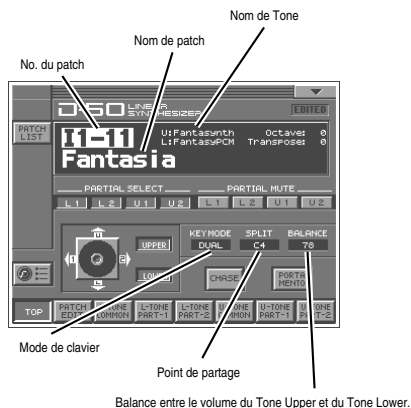
Pour éviter tout dysfonctionnement et pour ne pas endommager les enceintes ou les autres périphériques, diminuez le volume et coupez l'alimentation de tous les appareils avant d'effectuer les connexions.

1. Avant de réaliser la moindre connexion, assurez-vous que tout votre matériel est HORS tension.
2. Branchez le V-Synth XT à votre système d'amplification.
3. Mettez le V-Synth XT sous tension avec son interrupteur.
4. Mettez l'ampli ou les enceintes actives branchées sous tension.
5. Quand le V-Synth XT est sous tension, appuyez sur le bouton [V-CARD] et touchez "D-50" (VC-1) à la page qui apparaît. La page de démarrage de la VC-1 apparaît.



* Lors de la mise sous tension, le système (V-Card) utilisé en dernier lieu démarre.

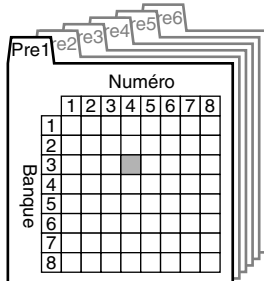
6. Attendez que la VC-1 démarre. Après un démarrage normal, la page suivante apparaît. L'écran affiche le patch sélectionné.



Sélection de patches et production de sons

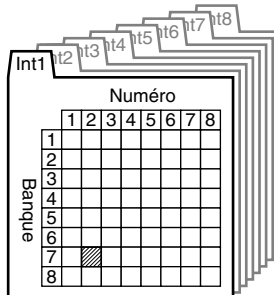
La VC-1 propose une vaste palette de sons internes comprenant notamment des sons de base appelés **patches**. Un patch est identifié par une **banque de patches** (Pre1~6, Int1~8), une **banque** (1~8) et un **numéro** (1~8).

Banques de patches (Pre1~6)



■ Patch no.: P1~34

Banques de patches (Int1~8)



▨ Patch no.: I1~72

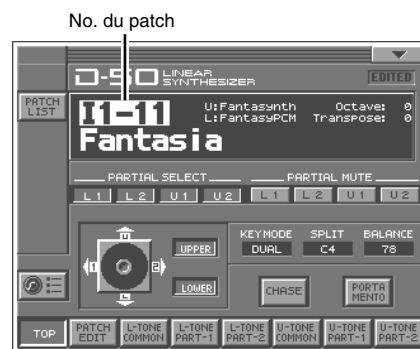
Groupes de patches	Patches inclus	OVR (remplacement)	Remarques
Pre1	D-50	Non	Patches préprogrammés originaux du D-50
Pre2	VC-1	Non	Nouveaux patches VC-1
Pre3	PN-D50~01	Non	Bibliothèque de sons du D-50/D-550
Pre4	PN-D50-02	Non	Bibliothèque de sons du D-50/D-550
Pre5	PN-D50-03	Non	Bibliothèque de sons 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. Affichez la page "PATCH TOP". 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. Jouez sur le clavier pour écouter le patch sélectionné. Pour changer de patch, touchez le **numéro de patch** pour le contraster et actionnez la molette **VALUE** ou les boutons **[INC/+]**, **[DEC/-]**. Pour accélérer le changement, maintenez **[SHIFT]** enfoncé en effectuant ces opérations.



Sélectionner des patches dans la liste

Vous pouvez sélectionner le patch voulu dans la liste.

1. Affichez la page "PATCH TOP". Si la page "PATCH TOP" n'est pas affichée, appuyez une ou deux fois sur **[EXIT]** pour l'afficher.
2. Touchez **<List>** dans le coin supérieur gauche de l'écran. La fenêtre "PATCH List" apparaît.
3. Sélectionnez un patch dans la liste. Tournez la molette **VALUE** ou servez-vous de **[INC/+]**, **[DEC/-]** pour sélectionner un patch. Vous pouvez aussi sélectionner un patch en 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 referme.



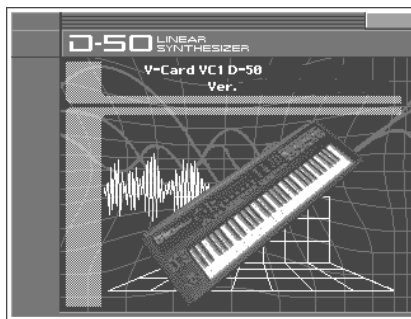
Sélectionner des patches avec Patch Palette

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

1. Affichez la page "PATCH TOP".
2. Appuyez sur **NUMBER [1]~[8]** pour choisir un patch. Pour changer de banque, appuyez sur **[BANK-]**, **[BANK+]**.

Affichage Info

1. Touchez < ▼ > dans la partie supérieure droite de l'écran. Un menu déroulant apparaît.
2. Touchez <INFO> dans le menu déroulant. La fenêtre "Information" apparaît.



3. Voici les informations affichées dans cette fenêtre:
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 plage reconnue à l'écran. A la sortie d'usine, le bip est activé.

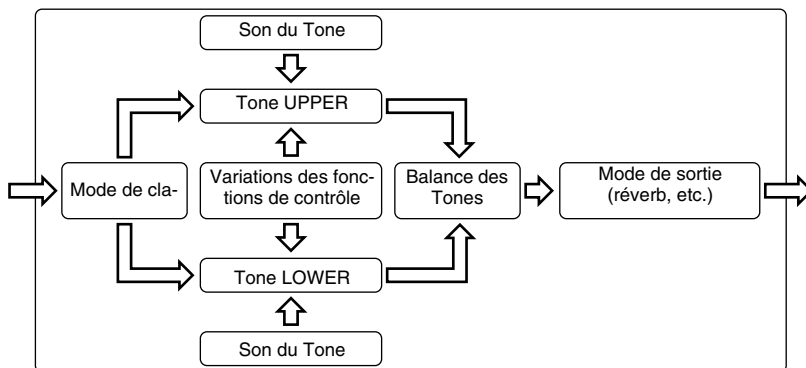
1. Touchez < ▼ > dans la partie supérieure droite de l'écran. Un menu déroulant apparaît.
2. Dans le menu déroulant, touchez <Beep> pour cocher l'option (✓). Avec ce réglage, le bip est activé. Si vous recommencez l'opération, vous supprimez la coche et le bip devient inaudible.



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.



Assigner des paramètres aux contrôleurs




Vous pouvez assigner divers facteurs de patch (p. 79), paramètres de Tone (p. 80) ou autres paramètres aux commandes (contrôleurs) du V-Synth XT. Ces assignations constituent le **Control Setup** (configuration des commandes). Grâce à l'édition intuitive du son avec les commandes, vous pouvez utiliser le D-50 de façons allant bien au-delà des possibilités de l'instrument original.

Commandes	Paramètres
Commandes E1~E8	Facteur de patch (p. 79) Paramètres de Tone (p. 80) Paramètres de partiel (p. 81)

1. Affichez la page "PATCH TOP".
2. Touchez  dans la partie inférieure gauche de l'écran. La fenêtre "CTRL SETUP" apparaît.

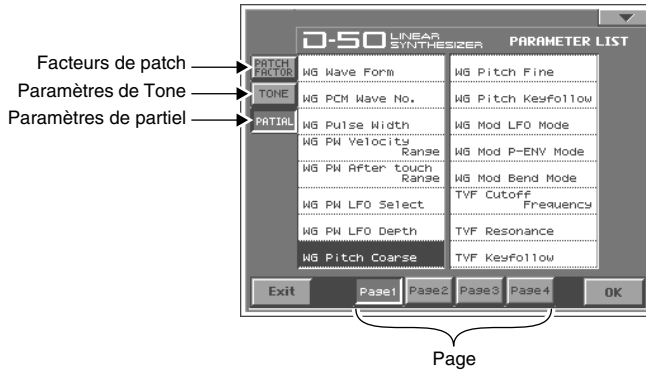


3. Lorsque l'édition d'un paramètre exige que vous entriez une valeur, amenez le curseur sur le cadre de valeur du paramètre. Tournez ensuite la molette **VALUE** ou servez-vous de **[INC/+]** **[DEC/-]** pour modifier la valeur. Les paramètres indiqués par **CTRL** peuvent être pilotés par une configuration spécifique (CTRL Setup). Pour en savoir plus sur chaque paramètre, voyez la page de référence indiquée. Les boutons affichés à l'écran ont les fonctions suivantes.

Boutons	Fonctions
	Affiche les paramètres à assigner sous forme de liste.
	Quitte la page affichée.
	Rétablit le réglage d'usine des paramètres assignés.

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

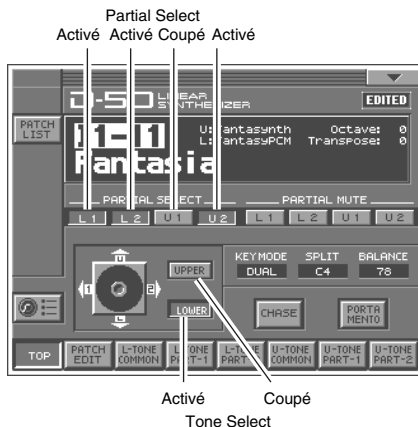
- Paramètres Tone: la sélection de Tones (UPPER ou LOWER) se fait avec le bouton **Tone Select**.
- Paramètres Partial: la sélection de partiels (L1, L2, L3 ou L4) se fait avec le bouton **Partial Select**.



Sélection des Tones ou des partiels concernés

Les partiels auxquels les paramètres de Tone assignés aux différentes commandes (E1~E8) sont appliqués peuvent être sélectionnés avec le bouton **Tone Select** ou **Partial Select**.

- Paramètres Tone: la sélection de Tones (UPPER ou LOWER) se fait avec le bouton **Tone Select**.
- Paramètres Partial: la sélection de partiels (L1, L2, L3 ou L4) se fait avec le bouton **Partial Select**.



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

Tableau

Vous pouvez piloter les paramètres suivants.

Affichage	Paramètres
PATCH TOP (p. 17)	
ToneBal	Tone Balance
PATCH EDIT CONTRL (p. 19)	
BendRang	Bender Range
AftrPB	Aftertouch Bend Range
PortTime	Portamento Time
PortMode	Portamento Mode
PATCH EDIT OUTPUT (p. 20)	
Rev Bal	Reverb Balance
TotalVol	Total Volume
PATCH EDIT CHASE (p. 22)	
ChasLevl	Chase Level
ChasTime	Chase Time
PATCH EDIT TONE TUNE (p. 23)	
LowerKey	Lower Tone Key Shift
UpperKey	Upper Tone Key Shift
LowerTun	Lower Tone Fine Tune
UpperTun	Upper Tone Fine Tune
TONE COMMON STRUCT (p. 48)	
PartBal	Partial Balance
TONE COMMON P-ENV (p. 49)	
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. 51)	
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
LFO3Rate	LFO-3 Rate

Affichage	Paramètres
LFO3Dely	LFO-3 Delay Time
LFO3Sync	LFO-3 Sync
TONE COMMON EQ/CHORUS (p. 52)	
EQ Lg	Low EQ Gain
EQ Hg	High EQ Gain
ChorRate	Chorus Rate
ChorDpth	Chorus Depth
ChorBal	Chorus Balance
TONE PARTIAL FORM (p. 55)	
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. 57)	
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. 59)	
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
TVF EndL	TVF ENV End Level

Affichage	Paramètres
TONE PARTIAL TVA (p. 64)	
TVA Lev1	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. 67)	
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. 17).

1. Affichez la page "PATCH TOP".
2. Touchez <PATCH EDIT> dans le bas de l'écran.
3. Touchez un des onglets à gauche de l'écran pour sélectionner la page d'édition voulue.
 <CONTRL>: Control Edit, Portamento Edit (p. 19)
 <OUTPUT>: Output Mode (p. 20)
 <CHASE>: Chase Edit (p. 22)
 <TONE TUNE>: Tone Tune (p. 23)
 <MIDI>: Fonctions MIDI (p. 23)
4. Lorsque l'édition d'un paramètre exige que vous entriez une valeur, amenez le curseur sur le cadre de valeur du paramètre. Tournez ensuite la molette VALUE ou servez-vous de [INC/+] [DEC/-] pour modifier la valeur.
5. Répétez les étapes 3~4 pour régler les facteurs du patch.
6. Si vous souhaitez conserver vos changements, sauvegardez-les avec la fonction Save (p. 25). 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 seront 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).

KEY MODE

Key Mode détermine 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

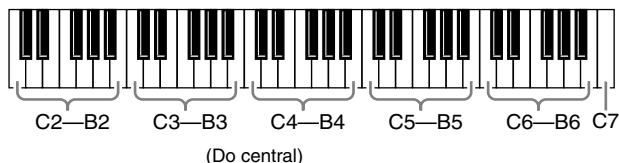


Affichage	Description
WHOLE	Le Tone Upper peut être polyphonique à 16 voix.
DUAL	Les Tones Upper et Lower sont produits par chaque touche avec une polyphonie à 8 voix.
SPLIT	Le mode Split partage le clavier en une section Upper et une section Lower et produit deux Tones différents avec une polyphonie 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.
SEP (Separate)	Ce mode est en vigueur lorsqu'un appareil MIDI externe pilote la VC-1 ("Équipement MIDI" (p. 86)).
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. 86)).

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

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

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. 58).

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 (Portamento Time) **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 (Portamento Mode) **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.



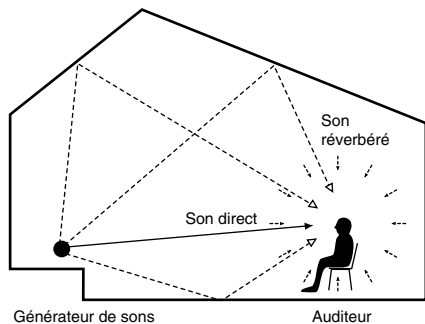
Affichage	Fonction
U	Concerne le Tone Upper.
L	Concerne le Tone Lower.
UL	Concerne les deux Tones.

Affichage	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 réfléchissant une ou plusieurs fois sur les murs, le plafond et le sol. Et enfin vient le son réverbéré constitué d'innombrables réflexions renvoyées par l'environnement.



Mode (Mode de sortie)

Permet de sélectionner un des quatre modes de sortie suivants:

Réglage: 1~4

Affichage	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

Affichage	Description	Affichage	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 64 patches contenus dans cette banque. Vous pouvez copier n'importe quel type de réverb provenant d'une banque autre que les banques internes (1~32) dans une mémoire de réverb des banques internes (17~32).

Revbai (Balance signal sec/réverbération) CTRL

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

Réglage: 0~100

Affichage	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



- Quand Key Mode est réglé sur "Dual"

Affichage	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"

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

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

Détermine le niveau du son Chase.

Réglage: 0~100

Time (Durée du signal 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 (± 2 cents)

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

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

Réglage: -50~+50 (approx. ± 2 cents)



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 le 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. 71).

Réglage: OFF, 1~16



Sauvegarder vos patches

Lorsque vous éditez les réglages d'un patch, la page "PATCH TOP" affiche <EDITED> pour vous rappeler que les réglages du patch ont été modifiés. Si <EDITED> est affiché, ne changez pas de patch et ne coupez pas l'alimentation tant que vous n'avez pas sauvegardé vos changements sous peine de les perdre. 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, attribuez-lui 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. Assurez-vous 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 touches alphabétiques ou numériques affichées à l'écran pour entrer le nom dans le cadre de texte. Les boutons affichés à l'écran ont les fonctions suivantes.

Touches	Fonctions
	Amènent le curseur à l'endroit voulu dans le cadre de texte.
	Activez ce bouton pour avoir accès aux majuscules ou aux symboles.
	Activez ce bouton pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur.
	Efface tous les caractères du cadre 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 [◀] ou [▶]. Une pression sur [▲] transforme le caractère situé à l'emplacement du curseur en majuscule tandis qu'une pression sur [▼] le transforme en minuscule.

5. Une fois l'entrée du nom terminée, touchez <OK> pour confirmer le nom du patch.

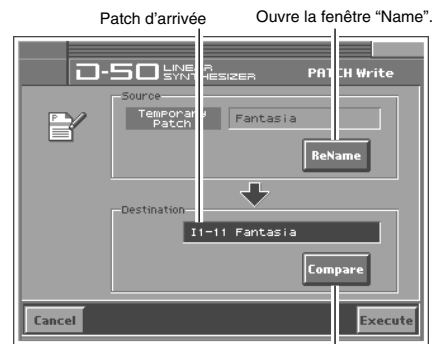
Sauvegarder des patches

Si vous mettez l'appareil hors tension ou si vous changez de son sans sauvegarder les changements effectués, ceux-ci sont perdus. Pour conserver le son modifié, sauvegardez-le (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. 26).

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. Touchez < **PATCH WRITE** > dans le menu déroulant. La fenêtre "PATCH WRITE" apparaît.
4. Tournez la molette **VALUE** pour sélectionner le numéro du 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 d'arrivée. Cette fonction peut sauver des chefs-d'œuvre en passe d'être irrévérablement effacés.
5. Touchez < **Compare** > pour l'activer. Vous pouvez alors jouer avec le son du patch de destination pour la sauvegarde. Jouez sur le clavier pour écouter le contenu du patch d'arrivée et vérifiez qu'il s'agit bien d'un patch que vous voulez effacer.

* *Lorsque vous l'écoutez avec la fonction Compare, le patch peut avoir un son légèrement différent.*
6. Touchez < **Execute** > pour effectuer la sauvegarde.



Fonction Compare

Initialisation des réglages (réglages d'usine)

Vous pouvez retrouver tous les réglages d'usine de la VC-1 (Factory Reset).

Si la carte 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.

- Transmettez-les à un D-50 original (ou un appareil MIDI externe) et sauvegardez-les (p. 31).
- Transférez-les sur PC avec la fonction V-Synth XT USB et sauvegardez-les.
- * Pour en savoir plus sur la fonction V-Synth XT USB, voyez le mode d'emploi du V-Synth XT.

1. Appuyez sur **[MODE]**. La fenêtre "MODE MENU" apparaît.
2. Touchez **<FACTORY RESET>**. La page "Factory Reset" apparaît.

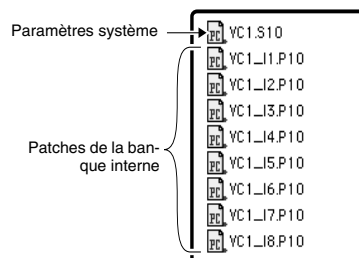


3. Touchez **<OK>**.
4. Touchez **<Execute>** pour exécuter la fonction "Factory Reset". Une fois l'opération Factory Reset terminée, le message "Completed!" apparaît.

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.
- Ne tentez jamais d'effacer (formater) ou de renommer ces dossiers ou fichiers sur l'ordinateur.



Echanger des patches avec un D-50/550

Vous pouvez transférer des données de patch (64 patches) du D-50 à la carte VC-1 (V-Synth XT) via MIDI. Cette procédure s'appelle **bulk load** (chargement de blocs de données). Vous pouvez ainsi récupérer vos 64 patches personnels programmés sur un D-50 et les utiliser avec la VC-1.

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

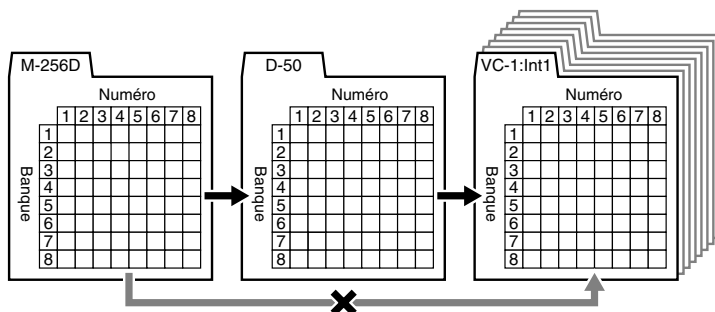
* Pour les procédures suivantes, vous aurez besoin du mode d'emploi du D-50/550.

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
11-11:Fantasia	→	Int1-11~ Int1-88
16-88: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" (p. 30)).
- 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.



Procédez comme suit.

"Transférer le patch de la carte de mémoire dans le D-50/550" (p. 28)



"Transférer les patches du D-50/550 à la VC-1" (p. 29)

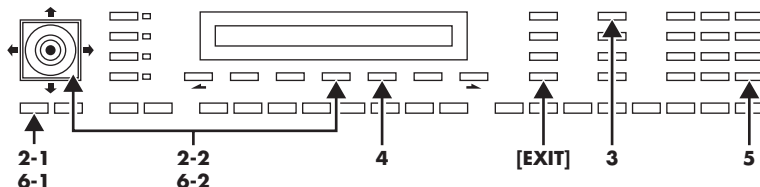


"Sauvegarder les patches transférés" (p. 30)

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

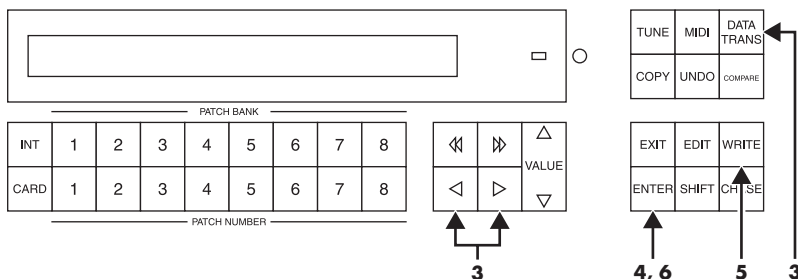
Les 64 patches sauvegardés sur la carte de mémoire peuvent être chargés dans la mémoire interne du D-50/550.

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. 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



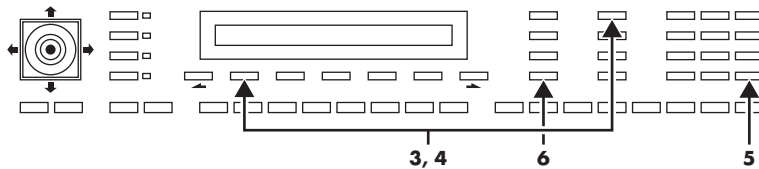
1. Insérez une carte de mémoire (M-256D) dans la fente du D-550.
2. Appuyez sur le bouton **[DATA TRANS]**.
3. Appuyez sur le bouton **[◀]** ou **[▶]** pour choisir "(Card -> Int)".

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

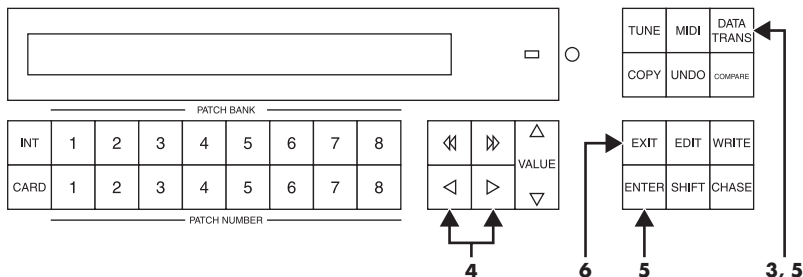
- * Le transfert de données est impossible si le patch actuellement sélectionné fait partie d'une banque de patches préprogrammés (Pre1~Pre6).
- * Au terme de la réception, l'affichage de la VC-1 ne change pas tout de suite. Cela s'explique par le fait que les données reçues atterrissent dans la mémoire tampon (p. 35). 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 XT avec un câble MIDI.
2. Choisissez le même canal MIDI sur le D-50 et le V-Synth XT (le canal de base, p. 71).
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 XT avec un câble MIDI.
2. Choisissez le même canal MIDI sur le D-550 et le V-Synth XT (le canal de base, p. 71).

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

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

1. Appuyez sur **[MODE]** sur la VC-1. 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 le cadre de valeur du paramètre. Tournez ensuite la molette **VALUE** ou servez-vous de **[INC/+]** **[DEC/-]** pour modifier la valeur.

Source Bank

Sélectionne la banque source pour la sauvegarde.

Réglage: P1~P6, I1~I8

Destination Bank

Sélectionne la banque de destination pour la sauvegarde.

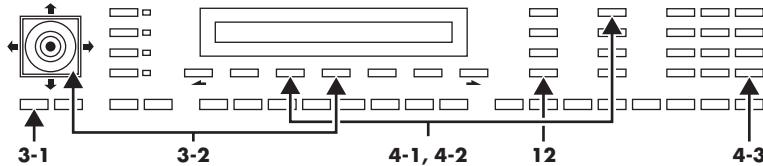
Réglage: I1~I8

5. Touchez **<OK>** pour effectuer la sauvegarde. Si vous désirez annuler l’opération, touchez **<Cancel>**.



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

Avec le D-50



1. Reliez la prise **MIDI OUT** du V-Synth XT 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 XT (le canal de base, p. 71).
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 XT sur **On**.
 - 5-1. Appuyez sur **[MODE]**.
 - 5-2. Touchez **<SYSTEM>**.
 - 5-3. Sélectionnez "**Exclusive Sw**" puis actionnez la molette **VALUE** du V-Synth XT pour régler ce paramètre sur **On**.
6. Appuyez sur le bouton **[MODE]** du V-Synth XT. 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.

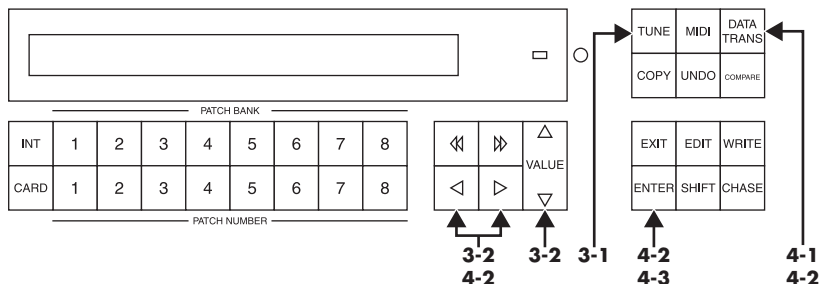
Réglage: I1~I8, P1~P6

10. Touchez **<OK>**. Le transfert de données commence. Si vous désirez annuler l'opération, touchez **<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. Utilisez un câble MIDI pour brancher la prise **MIDI OUT** du V-Synth XT à la prise **MIDI IN** du D-550.
2. Choisissez le même canal MIDI sur le D-550 et le V-Synth XT (le canal de base, p. 71).
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 commande [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 XT sur **On**.
 - 5-1. Appuyez sur [MODE].
 - 5-2. Touchez <SYSTEM>.
 - 5-3. Sélectionnez "Exclusive Sw" puis actionnez la molette **VALUE** du V-Synth XT pour régler ce paramètre sur **On**.
6. Appuyez sur le bouton [MODE] du V-Synth XT. 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

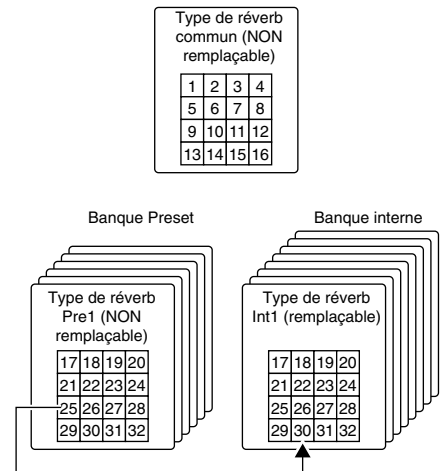
10. Touchez **<OK>**. Le transfert de données commence. Si vous désirez annuler l'opération, touchez **<Cancel>**.
11. Au terme du transfert de données, l'écran du D-50 affiche le message "Complete".
12. Appuyez sur le bouton **[EXIT]** du D-50 pour retourner en mode Play.



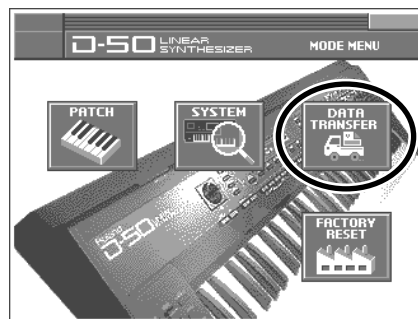
Copier un type de réverbération

Oltre les 64 patches, **16 types de réverbération (17~32)** sont également sauvegardés dans les banques de patches de la VC-1 (Pre 1~6, Int 1~8). 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 17~32~64 se trouvant dans des banques individuelles ne peuvent être sollicités que par les 64 patches contenus dans cette banque.
 - Vous pouvez copier n'importe quel type de réverb provenant d'une banque autre que les banques internes (1~32) dans une mémoire de réverb des banques internes (17~32).
 - 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 (transfert).



1. Appuyez sur **[MODE]** sur la 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.

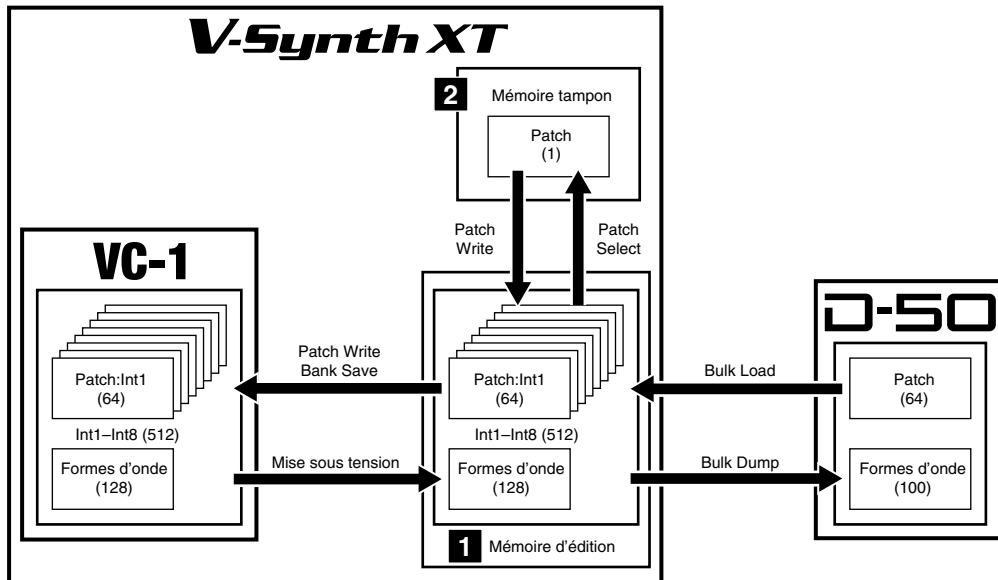
Réglage: 17~32

5. Touchez **<OK>**. Une demande de confirmation “**Are You Sure?**” apparaît. Touchez **<Execute>** pour copier le type de réverbération. Si vous désirez annuler l'opération, touchez **<Cancel>**. Au terme de la copie, l'écran affiche le message “**Complete**”.



Survol de la VC-1

Structure de la mémoire



1 Zone de travail

Une fois que le V-Synth XT a lancé la VC-1, le système et les données de patches sont chargés de la VC-1 dans le V-Synth XT. L'endroit où le système et les patches sont chargés est appelé **zone de travail**. Le contenu de la zone de travail est effacé lors de la mise hors tension du V-Synth XT.

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 zone de travail. Les données transférées sont effacées à la mise hors tension; veuillez donc à les sauvegarder au préalable sur la VC-1 (p. 25).

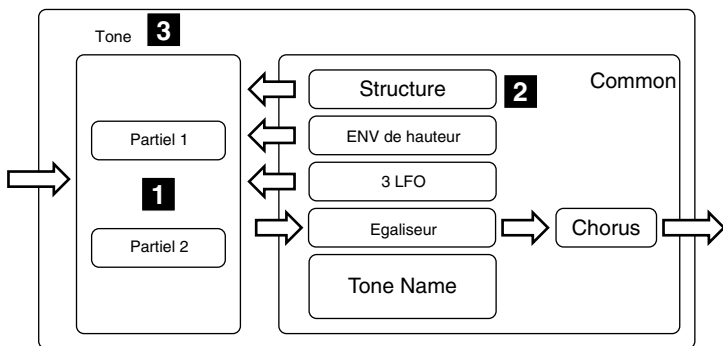
2 Zone temporaire

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. 25).

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.

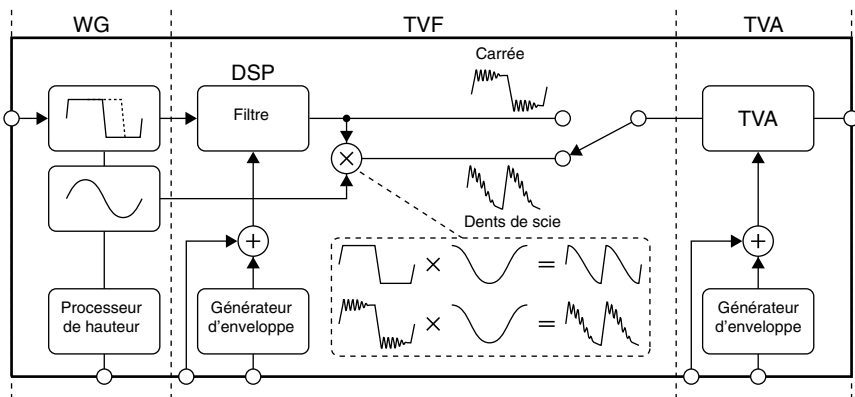


1 Partiel

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 partiel sont couplés pour former un **TONE**. Un Tone peut donc résulter du mixage de deux partiel ou de leur interaction grâce à la modulation croisée de la synthèse LA.

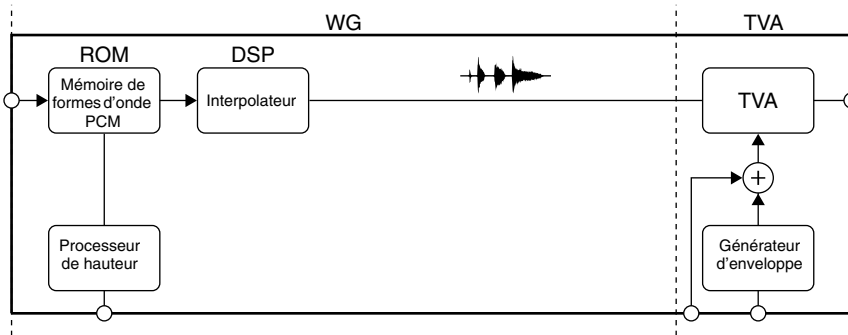
Générateur de sons de synthétiseur

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

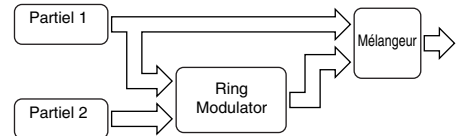
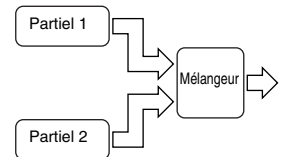
Un générateur de sons PCM propose 128 formes d'onde PCM (échantillons).



2 Structure

La **structure**, un des paramètres Common, sélectionne 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 traités par un modulateur en anneau ("Ring Modulator" (p. 38)).

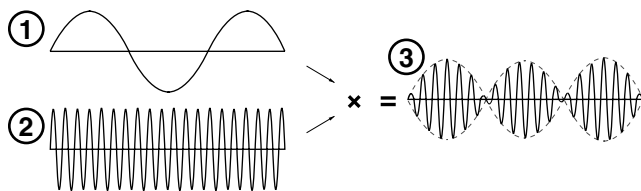


3 Tone

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

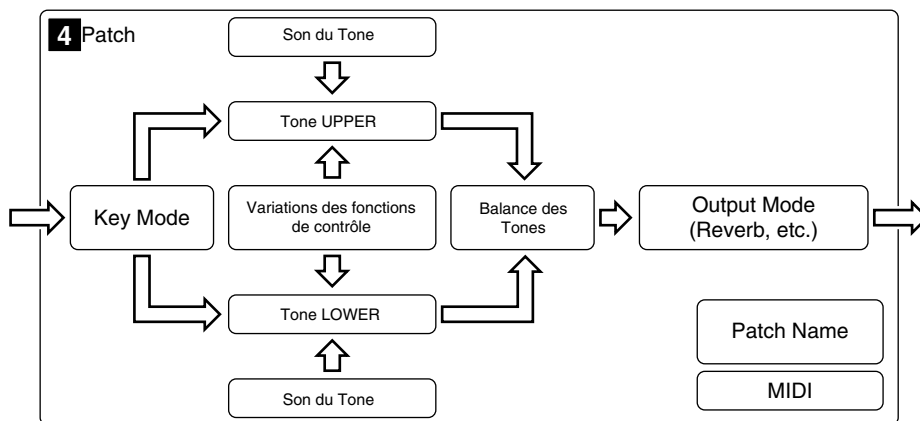
Ring Modulator

Le **Ring Modulator** (modulation en anneau) 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.



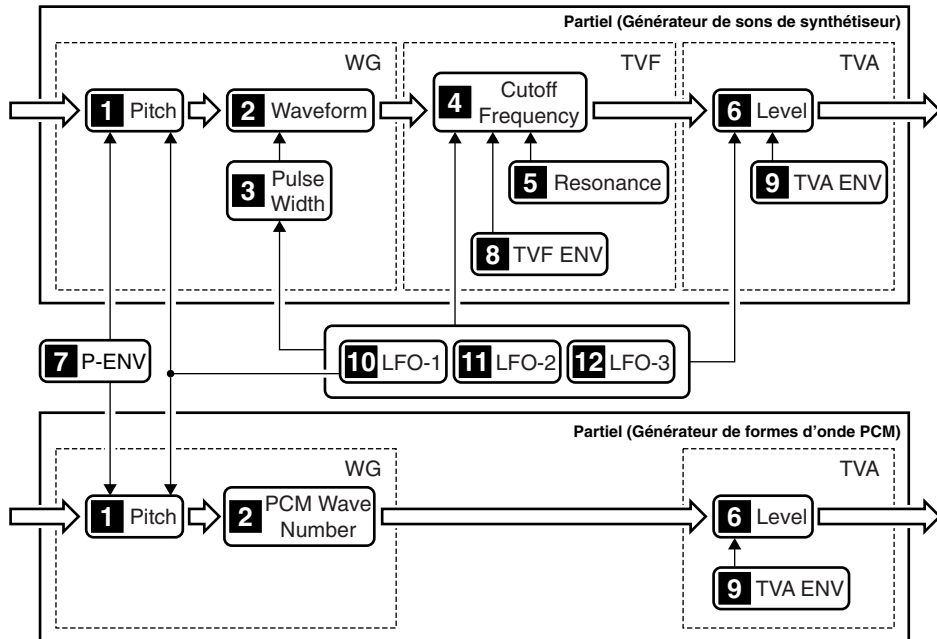
4 Patch

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**.



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 Common et est contrôlée par l'enveloppe de hauteur **7 P-ENV** et le **10 LFO-1**.

2 Forme d'onde, 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 Common).

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 Fréquence de coupure

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 Common).

5 Résonance

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 Volume

Détermine le volume du son. Avec un générateur de sons de synthétiseur, le niveau (Level) peut être piloté par l'enveloppe du filtre **9 TVF ENV** et le **LFO** (paramètre Common). 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 (fréquence du grave)

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 piloter le paramètre **1 Pitch**, **3 Pulse Width**, **4 Cutoff Frequency** ou **6 Level**.

11 LFO-2

Peut piloter le paramètre **3 Pulse Width**, **4 Cutoff Frequency** ou **6 Level**.

12 LFO-3

Peut piloter le paramètre **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. 47).
- * Si vous mettez l'appareil 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. 25)).

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 à modifier (p. 10).

* Si vous voulez créer tous vos patches à partir de zéro au lieu de vous baser sur les patches disponibles, effectuez une initialisation (p. 47).

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 onglets 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 le cadre de valeur du paramètre. Tournez ensuite la molette **VALUE** ou servez-vous de **[INC/+]** **[DEC/-]** pour modifier la valeur. Vous pouvez aussi modifier une valeur d'un glissement de doigt sur l'écran.

5. Répétez les étapes 2~4 pour achever le patch.

6. Si vous souhaitez conserver vos changements, sauvegardez-les avec la fonction Save (p. 25). 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 seront perdus.



Fonctions utiles pour l'édition

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

Editer une valeur

Pour éditer une valeur, vous pouvez utiliser la molette **VALUE** ou les boutons **[INC/+]** et **[DEC/-]**. Pour chaque page de la VC-1, vous pouvez sélectionner un paramètre avec le curseur (voyez plus haut) et en modifier la valeur. Chaque paramètre dispose d'une plage de valeurs déterminée. 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 changer la valeur plus rapidement.

[INC/+] et [DEC/-]

- Appuyez sur **[INC/+]** pour augmenter la valeur choisie 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. Touchez **<▼>** dans la partie supérieure droite de l'écran. Un menu déroulant apparaît.
2. Touchez **<UNDO>** dans le menu déroulant.



Edition avec les commandes de façade (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 utiliser les commandes pour éditer les paramètres de Tone du partial dont le témoin est allumé.



Coupé Coupé Activé Coupé

* La sélection de partial (Partial Select) est conservée sur la VC-1 si vous vous la sauvegardez (p. 25).

Couper un partial (Partial Mute)

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

Sélectionnez les partiels à couper 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 Partial Mute est conservé sur la VC-1 si vous le sauvegardez (p. 25).

Copier des réglages de Tone

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

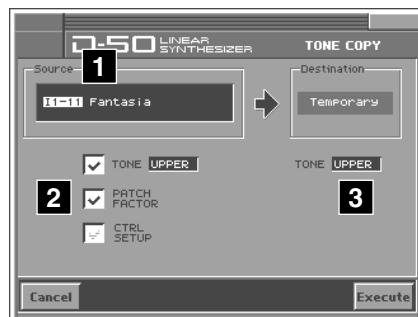
1. Affichez la page "PATCH TOP".
2. Touchez < ▼ > dans le coin supérieur droit de l'écran. Un menu déroulant apparaît.
3. Touchez <TONE COPY> dans le menu déroulant. La fenêtre "TONE COPY" apparaît.



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

Affichage		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.



Affichage	Réglage
3	<TONE> UPPER, LOWER

6. Touchez <Execute> pour effectuer la copie. Si vous désirez annuler l'opération, touchez <CANCEL>.

Copier des réglages de paramètres

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

1. Affichez la page "PATCH TOP".
2. Touchez < ▼ > dans le coin supérieur droit de l'écran. Un menu déroulant apparaît.
3. Touchez <PARAM COPY> dans le menu déroulant. 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

Affichage	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

Affichage	Fonction
<ALL>	Tous les paramètres
<WG>	Paramètres WG (p. 55)
<TVF>	Paramètres TVF (p. 59)
<TVA>	Paramètres TVA (p. 64)

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. Si vous désirez annuler l'opération, touchez **<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. Touchez **<▼>** dans la partie supérieure droite de l'écran. Un menu déroulant apparaît.
2. Touchez **<COMPARE>** dans le menu déroulant. 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".

Initialisation des réglages de 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 zone de travail ne sont pas concernés. Si vous souhaitez ramener tous les paramètres de la VC-1 à leur valeur d'usine, faites appel à la fonction **Factory Reset** (p. 26).

1. Affichez la page "PATCH TOP" et sélectionnez le patch à initialiser (p. 10).
2. Touchez < ▼ > dans le coin supérieur droit de l'écran. Un menu déroulant apparaîtra.
3. Touchez < INITIALIZE > dans le menu déroulant. La fenêtre "INITIALIZE" apparaîtra.



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>: Réglage de facteur de patch (p. 17).
 - <CTRL SETUP>: Configuration des commandes (p. 17).
 - <COMMON>: Réglages des paramètres Common (p. 48).
 - <PART-1>: Paramètres Partial-1 (p. 54).
 - <PART-2>: Paramètres Partial-2 (p. 54).
5. Touchez <Execute>. L'initialisation est effectuée et vous retrouverez la page "PATCH TOP".



Paramètres de Tone

Paramètres Common

- <Struct>: (p. 48)
- <P-ENV>: (p. 49)
- <LFO>: (p. 51)
- <EQ/CHORUS>: (p. 52)



Structure

Struct (Numéro 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 (Enveloppe)

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.

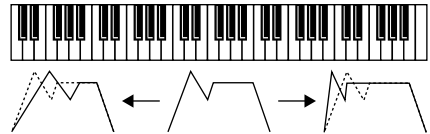
Réglage: 0~2



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

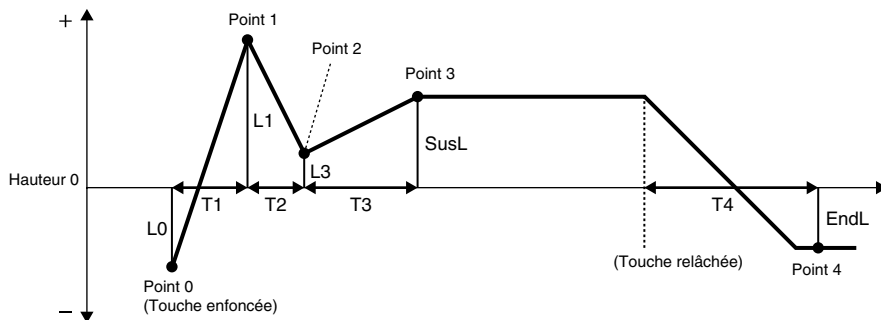
Détermine la durée de P-ENV en fonction de la touche actionnée sur le clavier. Une valeur élevée entraîne un changement considérable.

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 choisie pour P-ENV (p. 49).

Toucher	Volume	Réglage
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. 58), le vibrato réglé ici peut être sans effet.

LFOD (Intensité du LFO) **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 (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 (Egaliseur)

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



LowFreq (Fréquence du grave)

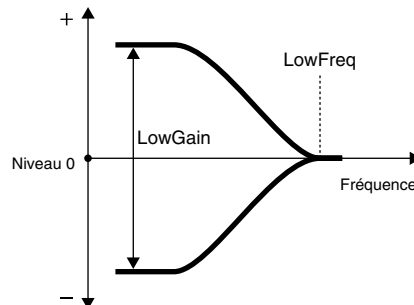
Permet de déterminer la plage de fréquences (dans le grave et le médium) concernée par le réglage de gain.

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.

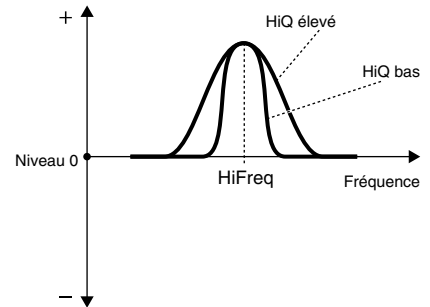
Réglage: -12~+12dB



HiFreq (Fréquence de l'aigu)

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 de l'aigu) CTRL**

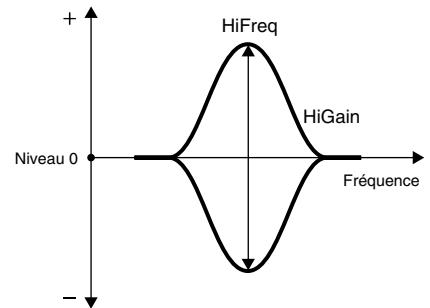
Détermine la largeur de la bande de fréquences concernée par le réglage de gain. Plus la valeur est élevée, plus la bande de fréquences est étroite.

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

Réglage	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. 48) 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 la **modulation en anneau**, 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 X.

- <FORM>: (p. 55)
- <PITCH>: (p. 57)
- <TVF>: (p. 59)
- <TVA>: (p. 64)
- <MOD>: (p. 67)





WG Form (forme d'onde WG)

WG Form (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**

Sélectionne une des 127 formes d'onde du générateur de sons PCM (échantillons) (p. 84).

Réglage: 1~127

WG PW (WG Pulse Width)

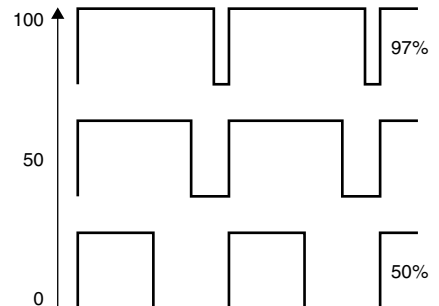


PW (Pulse Width) **CTRL**

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" (Pulse Width). 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 Form**, une largeur de pulsation de 50% augmente la hauteur d'une octave.



Velo (Plage de toucher) CTRL

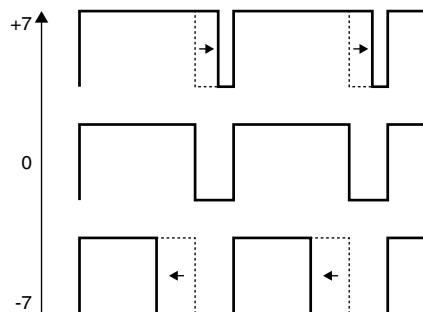
Détermine l'impact du toucher sur la largeur de pulsation. Avec des valeurs négatives (-), la largeur de pulsation diminue plus vous jouez fort sur le clavier tandis qu'avec des valeurs positives (+), la largeur de pulsation augmente plus vous jouez fort.

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

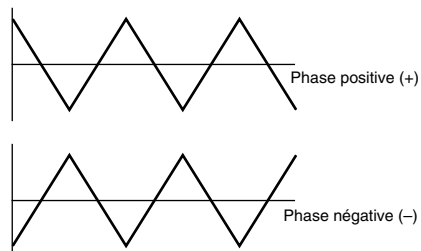


LFO (Sélection du LFO) CTRL

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 (Pitch Coarse) **PCM** **CTRL**

Règle la hauteur de référence d'un partiel par demi-tons. Le do central (C5) sert de hauteur de référence.

Réglage: C1-C7

Fine (Pitch Fine) **PCM** **CTRL**

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

Réglage: -50~+50



KF (Keyfollow (hauteur selon la note jouée)) **PCM** **CTRL**

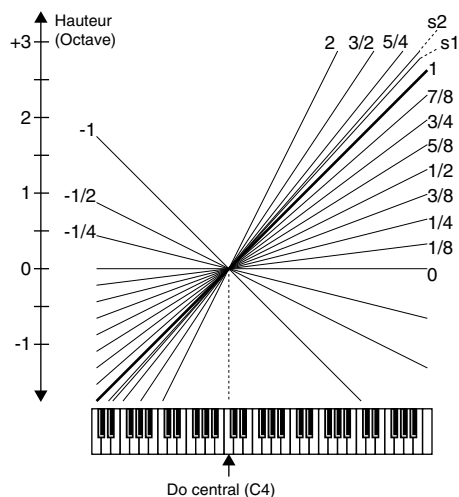
En général, le clavier d'un synthétiseur change d'un demi-ton à chaque touche. Ce paramètre permet de changer les rapports de hauteur. La valeur choisie représente le nombre d'octaves étalées sur 12 touches.

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)

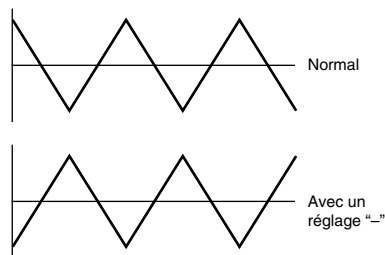


LFO (Mode LFO) **PCM** **CTRL**

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.

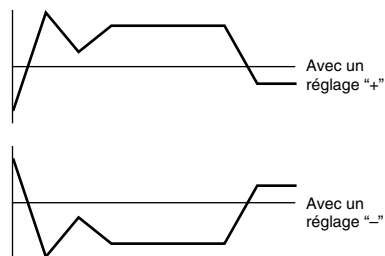


ENV (Mode P-ENV) **PCM** **CTRL**

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 (Mode du 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.

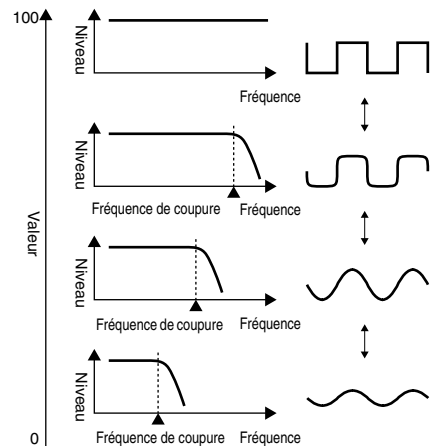
Exemples de modes Bend:

- 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 actionnant le levier est de 2 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.

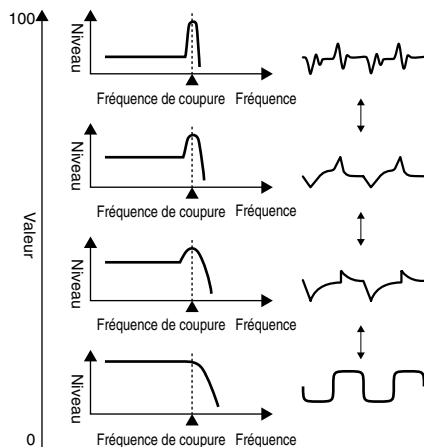
Réglage: 0~100



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

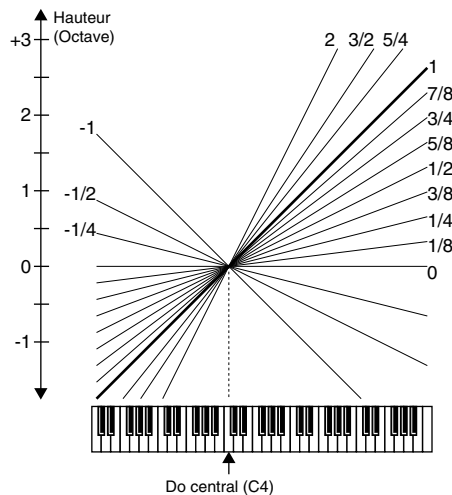
La fonction Key Follow peut changer la fréquence de coupure en fonction de la touche actionnée sur le clavier. Comme pour la hauteur de la forme d'onde (WG Pitch), la valeur choisie représente le nombre d'octaves étalées sur 12 touches.

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 (Point Bias) 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



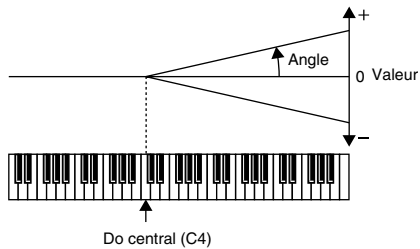
Exemples d'affichage	Explication
>C4	Le niveau Bias est appliqué aux notes plus hautes que le do central (C4).
<C4	Le niveau Bias est appliqué aux notes plus basses que le do central (C4).

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 (TVF Enveloppe)

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**

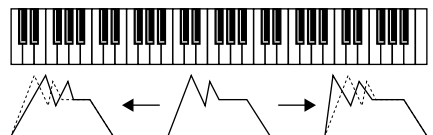
Ce paramètre peut changer l'enveloppe du filtre (TVF ENV) en fonction de la touche actionnée sur le clavier. Des valeurs élevées changent considérablement l'enveloppe.

Réglage: 0~4

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

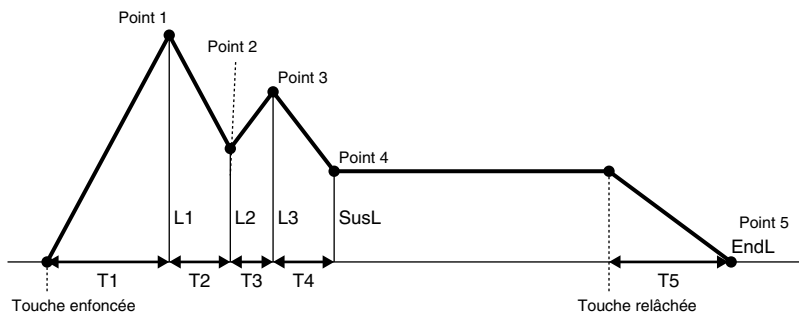
Ce paramètre peut changer les temps de l'enveloppe du filtre (TVF ENV) en fonction de la touche actionnée sur le clavier. Une valeur élevée entraîne un changement considérable.

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



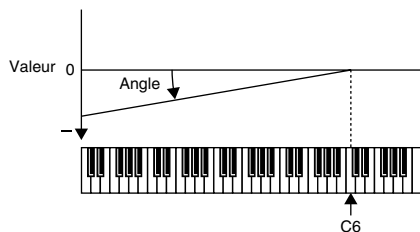
Exemples d'affichage	Explication
>C4	Le niveau Bias est appliqué aux notes plus hautes que le do central (C4).
<C4	Le niveau Bias est appliqué aux notes plus basses que le do central (C4).

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

Vous pouvez régler le niveau Bias (la courbe). 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 la durée (Time 1) de l'enveloppe d'amplification (TVA ENV). Avec une valeur élevée, la durée Time 1 raccourcit lorsque vous jouez fort.

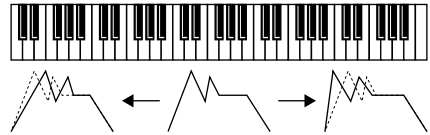
Réglage: 0~4



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

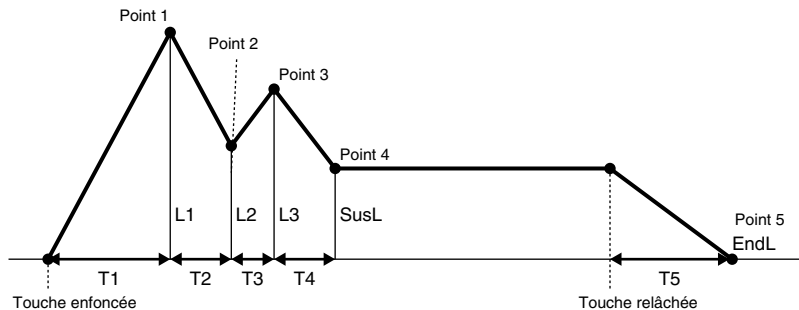
Ce paramètre peut changer les temps de l'enveloppe d'amplification (TVA ENV) en fonction de la touche actionnée sur le clavier. La plage de réglage est de 0~4. Une valeur élevée entraîne un changement considérable.

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

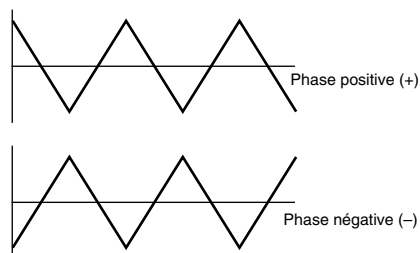
LFO (Sélection du LFO) **CTRL**

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 (Growl). Des valeurs élevées accentuent l'effet.

Réglage: 0~100

After (Plage de l'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

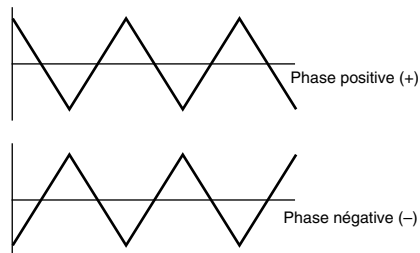
LFO (Sélection du LFO) **PCM** **CTRL**

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 "+" augmentent le volume plus l'aftertouch est fort.

Réglage: −7~+7

Réglages globaux de la VC-1

Les réglages 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. Tournez ensuite la molette **VALUE** ou servez-vous de **[INC/+]** **[DEC/-]** pour modifier la valeur.
4. Répétez les étapes 3 pour effectuer les réglages système.
5. Après avoir changé les paramètres système, touchez **<Write>**, 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 dans 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 usine en initialisant les paramètres (Init). (Factory Reset, p. 26)

Sound Setting

Master Tune

Règle l'accord global de la 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 de la VC-1 (D-50) ou du V-Synth XT (V-Synth).

Réglage: D-50, V-Synth

Digital Freq (Fréquence d'échantillonnage)

Détermine la fréquence d'échantillonnage de la sortie numérique.

Réglage: 44.1, 48, 96kHz



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

- * Vous pouvez choisir un autre canal de transmission que le canal de base pour chaque patch (p. 23).

Control

Détermine le mode de réception des messages MIDI venant d'un appareil externe ("Mode clavier" (p. 74)).

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 de mode coupés (OFF))	Avec ce mode, la VC-1 ne reçoit PAS les messages de 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 MIDI ne peut piloter que le Tone Upper.

Réglage: 1~16

- * Vous pouvez assigner à chaque patch un autre canal de réception que le canal sélectionné ici (p. 23).

Prog.C (Commutateur de changements de programme)

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 XT ou lorsque le numéro de programme à transmettre est modifié avec les commandes du V-Synth XT. 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. 23).

Exclusive (SysEx on/off)

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

Réglage: Off, On, P-Dump, TxEEdit

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.

Bank.S (Commutateur de sélection de banque)

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

Réglage: Off, On

Initialiser les réglages système

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

1. Affichez la page "System Edit".
2. Touchez **<Init>**, dans le coin inférieur droit de l'écran.
3. Si vous voulez que les réglages d'usine entrent en vigueur à la prochaine activation de la VC-1, touchez **<Write>** pour sauvegarder les réglages.



Mode clavier

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

Mono Mode, Poly Mode

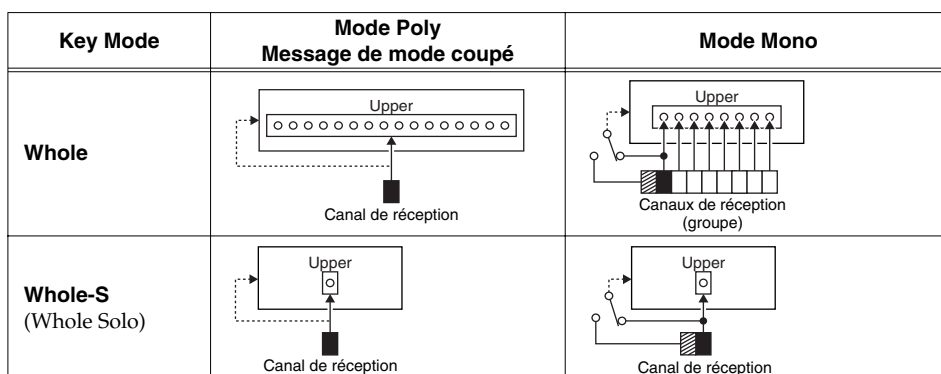
La VC-1 peut utiliser les deux modes.

Nom	Fonctions
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.*

Quand la VC-1 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	<p>Canal de réception</p>	<p>Canaux de réception (groupe)</p>
Dual-S (Dual Solo)	<p>Canal de réception</p>	<p>Canaux de réception (groupe)</p>
Split	<p>Canal de réception</p>	<p>Canaux de réception (groupe)</p>
Split-US (Split Upper Solo)	<p>Canal de réception</p>	<p>Canaux de réception (groupe)</p>
Split-LS (Split Lower Solo)	<p>Canal de réception</p>	<p>Canaux de réception (groupe)</p>
Separate	<p>Canal de réception</p>	<p>Canaux de réception (groupe)</p>
Separate-S (Separate Solo)	<p>Canal de réception</p>	<p>Canaux de réception (groupe)</p>

- ... : 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 EP (D)	FM E-Piano (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. 17)				
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. 19)				
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. 20)				
Mode	Output Mode	1 – 4		
RevType	Reverb Type	1 – 32		
RevbAl	Reverb Balance	0 – 100		CTRL
Vol	Total Volume	0 – 100		CTRL
CHASE (p. 22)				
Mode	Chase Mode	UL, ULL, ULU		
Level	Chase Level	0 – 100		CTRL
Time	Chase Time	0 – 100		CTRL
TONE TUNE (p. 23)				
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. 23)				
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 Common

Paramètre			Réglage	Commentaire	
Struct (p. 48)					
Structure	Struct	Structure	1 – 7		
Partial Balance	Balance	Partial Balance	0 – 99	VC-1	CTRL
P-ENV (p. 49)					
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. 51)					
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. 52)					
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 Partial

Paramètre			Réglage	Commentaire	
FORM (p. 55)					
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. 57)					
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. 59)					
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. 64)					
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. 67)					
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 System

Paramètre		Réglage	Commentaire			
Sound Setting (p. 70)						
Master Tune	Master Tune	427 – 452 Hz				
Sound Character	Sound Character	D-50, V-Synth	VC-1			
Digital Freq	Digital Output Frequency	44.1, 48, 96 kHz	VC-1			
MIDI (p. 71)						
MIDICH	Basic CH	1 – 16				
Control	Control	B.CH, G.CH, MdeOff				
Separate CH	Separate Mode Receive CH	1 – 16				
Prog.C	Program Change Switch	Off, On				
Exclusive	Exclusive Switch	Off, On, P-Dump, TxEdit				
Bank.S	Bank Select Switch	Off, On	VC-1			

Waveform

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)

Boucle (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	70'EP	EP 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

Model: VC-1
Date: January 10, 2005
Version: 1.10

1. Data Transmission

■ Channel Voice Messages

● Control Change

○ Bank Select (Controller number 0, 32)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 00H mmH
BnH 20H lH
n = MIDI channel number: 0H - 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	LSB			
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.

○ 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

● 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 transmitted when Program Change Switch (SYSTEM MIDI) is OFF.

■ 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

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
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

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
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)		
<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>	
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	LSB			
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)

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

○ Portamento Time (Controller number 5)

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

○ Data Entry (Controller number 6, 38)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
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)

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

○ Hold 1 (Controller number 64)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
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)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
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)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
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	Notes
MSB, LSB	MSB, LSB	Pitch Bender Range
00H, 00H	mmH, llH	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 mm, ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-50 - 0 - +50 cent)

● 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)

Status	2nd byte	3rd byte
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

Status
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

Status	
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	X *****	0-127 12-108	
Velocity	Note ON Note OFF	X X	O X	
Aftertouch	Key's Ch's	X X	X O	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0, 32 1 5 6, 38 7 64 65 100, 101	O * 1 X X X X X O X	O * 1 O O O * 2 O O O O * 2	Bank Select Modelation Portamento Time Data Entry Volume Hold 1 Portamento Switch RPN LSB, MSB
Program Change	: True Number	O * 1 *****	O * 1 0-63	Program Number 1-64
System Exclusive		O * 1	O * 1	
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	X X X X O X	O O X X O X	
Notes		* 1 Can be set to O or X manually, and memorized. * 2 RPN = Registered parameter control number. RPN#0: Pitch bend sensitivity RPN#1: Master fine tuning Parameter values are given by Fata Entry.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

Fiche technique

VC-1: V-Card D-50

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

** Dans un souci d'amélioration du produit, ces caractéristiques et/ou le contenu sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable.*

Index

A

AC Inlet	8
After	51, 56, 67–68
AfterPB	19
Aftertouch	19, 56, 68
Aftertouch Range	67

B

B.CH	71
BALANCE	18
Balance	48, 54
Bank.S	72
Banque	10
Basic	71
Bend	19, 58
Bender	58
Bender Range	19
Bias	60, 64
Bip	12
BLevel	60, 64
BP	60, 64
Bulk	
Dump	27
Load	27

C

Canal global	71
Changement de programme	71
CHASE	18, 22
Chase	22
Level	22
Time	22
Chorus	52–53
Balance	54
Depth	53
Edit	53
Rate	53
Coars	57
Coarse	57
Common	37
Compare	46
CONTROL	19
Control	71
Control Setup	14
Copier	45
Curseur	42

D

Delay	52
Time	52
Depth	53, 61
Destination Bank	30, 34
DIGITAL AUDIO INTERFACE	8

Digital Freq	70
DKF	61
DUAL	18
Dual Solo	18
DUAL-S	18

E

Ecran	7
Edition	41
Égaliseur	52
End Level	50, 63, 66
EndL	50, 63, 66
ENV	40, 58
ENV Depth	61
Enveloppe	49, 65
EQ	52
EQ Edit	52
Equalizer	52
Exclusive	72

F

Facteur	13
Factor	38
Factory Reset	26
Fine	57
Fine Tuning	
Lower	23
Upper	23
Forme d'onde	39, 55
Freq	59
Fréquence d'échantillonnage	70
Fréquence de coupure	59

G

G.CH	71
growl	67

H

HiFreq	53
HiGain	53
High	53
Gain	53
Q	53
HiQ	53
Hold	19

I

INFO	12
Initialiser	73
Initialize	47

Index

K

KEY MODE	17
Key Shift	
Lower	23
Upper	23
Keyfollow	57
Keyfollow (Cutoff Point)	60
Keyfollow (Depth)	61
Keyfollow (Time)	49, 61, 65
KF	57, 60

L

L0	50
L1	50, 63, 66
L2	50, 63, 66
L3	63, 66
LCD CONTRAST	7
Level	22, 64
Level 0	50
Level 1	50, 63, 66
Level 2	50, 63, 66
Level 3	63, 66
Lever	51
LFO	40, 51, 56, 58, 67-68
Depth	51
Intensité	56, 67-68
Mode	58
Rate	52
Waveform	51
LFO D	51, 56, 67-68
LKey	23
Low	52
Gain	52
LOWER	17
LowFreq	52
LowGain	52
LTune	23

M

MAIN OUT	8
Master Tune	70
MdeOFF	71
MIDI	23, 71
Canal	23, 71
Canal de transmission	23
Prises	8
MIDI CH	71
MOD	67
Mode	19-20, 22
Mode Message OFF	71
Modulation	67

N

No.	34
Nom	24
NUMBER KEY	6
Numéro	10
Numéro de programme	23

O

Oscillateur basse fréquence	51
Output	20

P

Parameter Copy	45
Paramètre	41
Partial	36
Paramètres	54
Partial Mute	43
Partiel	36
Patch	38
Banque	10
Numéro	11
Palette	11
Write	25
Patches	10
PCM	37, 39, 55
P-ENV	49
Mode	58
P-ENV Edit	49
P-ENV Level Edit	50
P-ENV Time Edit	49
PHONES	6
Pitch	39
Lever Modulation	51
Modulation	51
Pitch Aftertouch Modulation	51
Pitch Bend	19
Pitch Envelope	49
Pitch Mod	51
Point de partage	18
PORTAMENTO	18
Portamento	
Mode	19
Time	19
POWER	7
PREVIEW	6
Prog.C	71
Pulse Width	39, 55
PW	55

R

Rate	52-53
Réglages d'usine	26
Reso	60
Resonance	60
Revb.	21
Reverb	20-21, 33
RevType	21
Ring Modulator	38

S

Sélection de banque	23, 72
Sélection de partiel	43
SEP	18
Separate	18
Separate Solo	18

SeparateCH	71
SepCH	23
SEP-S	18
Sound Character	70
Sound Setting	70
Source Bank	30–31, 33–34
SPLIT	18
Split Lower Solo	18
Split Upper Solo	18
SPL-LS	18
SPL-US	18
Struct	48
Structure	37, 48
SusL	50, 63, 66
Sustain Level	50, 63, 66
Sync	52
Synthétiseur	37
SysEx	72
System	69
System Initialize	73

T

T1	50, 62, 65
T2	50, 62, 65
T3	50, 62, 65
T4	50, 62, 66
T5	62, 66
Time	19, 22
Time 1	50, 62, 65
Time 2	50, 62, 65
Time 3	50, 62, 65
Time 4	50, 62
Time 5	62, 66
Time Variant Amplifier	64
Time Variant Filter	59
TKF	49, 61, 65
Tone	37
Tone Balance	18
Tone Copy	44
Tone Select	17
STONE TUNE	23
Toucher	49, 56, 64
tremolo	68
TVA	40, 64
ENV	65
TVA ENV Level	66
TVA ENV Time	65
TVF	40, 59
MOD	67
TVF ENV	61
TVF ENV Level	63
TVF ENV Time	62
TVF Envelope	61
TxB5	23
TxCH	23
TxPC	23
Type	53

U

UKey	23
Undo	42
UPPER	17
USB	6
UTune	23

V

VALUE	42
V-CARD	6
Velo	49, 56, 61, 64–65
Velocity Follow (Time 1)	65
Velocity Range	61
Vol	21
VOLUME	6
Volume total	21

W

Wave	51, 55
WG	39
Forme d'onde	55
Pitch	57
WG Form	55
WG Mod	58
WG Modulation	58
WHOLE	18
Whole Solo	18
WHOL-S	18

Z

Zone de travail	35
Zone temporaire	35

