

# MV-8800

## *PRODUCTION STUDIO*

---

### Pages d'écran

---



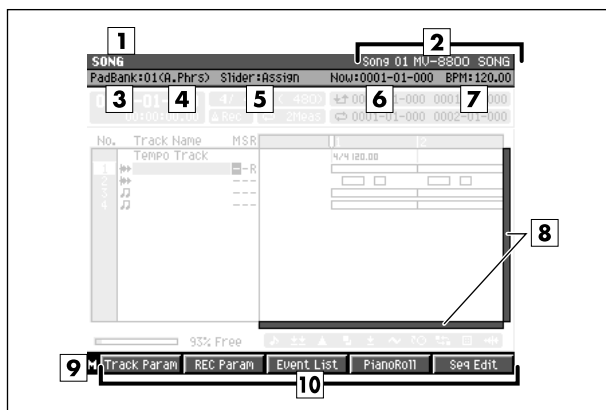
Copyright © 2006 ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. La reproduction de tout ou partie de ce document sous quelque forme que ce soit est strictement interdite sans l'accord préalable de ROLAND CORPORATION.

Site Web Roland International : <http://www.Roland.com>

## Nom de la page / Touches de fonction (F)

Cette zone affiche des informations comme le nom de la page, la date ou le nom du Song.



### MEMO

- Les éléments (1 à 10) sont les mêmes pour toutes les pages d'écran.

## Description des zones

### 1 Nom de la page

Le nom de la page d'écran.

### 2 Numéro de Song, nom du Song / Numéro de Pattern, Nom du Pattern

En mode Song, indique le numéro et le nom du Song en cours de sélection (current). En mode Pattern, indique le numéro et le nom du Pattern en cours de sélection (current).

### 3 Numéro de bank de pads (pad bank)

Indique le numéro de bank de pad du générateur de son affecté aux PADS de la surface de contrôle.

Générateur de son	Valeurs
Phrase audio	01-32
Instrument	01-06
Pattern	01-08
Pix jam	01-06

### 4 Affectation des pads

Indique l'affectation des pads.

Affichage	Commentaire
(A.Phrrs)	Part de phrase audio
(Part01)-(Part16)	Part instrumentale 1~16
(Ptrn)	Pattern
(P.Jam)	Pix jam
(Multi)	Mode «Multi timber sampler»

### 5 Affectation des curseurs :

Indique le nom de la fonction affectée aux curseurs de la face supérieure.

Valeurs	Commentaire
Audio	Mixage des voies audio 1 à 8
Part1-8	Mixage des parts d'instruments 1 à 8
Part9-16	Mixage des parts d'instruments 9 à 16
AUX/In	Mixage AUX, effets, phrases audio et entrées
Assign	Curseurs assignables

### 6 Position de lecture (Now:)

Indique la position temporelle en cours (en mesures, temps et ticks) pour le séquenceur.

### 7 BPM (Beats Per Minute / tempo)

Indique le tempo en cours pour le séquenceur..

### 8 Barres de défilement

Permettent la navigation dans les parties non visibles de la fenêtre.

### 9 Menu

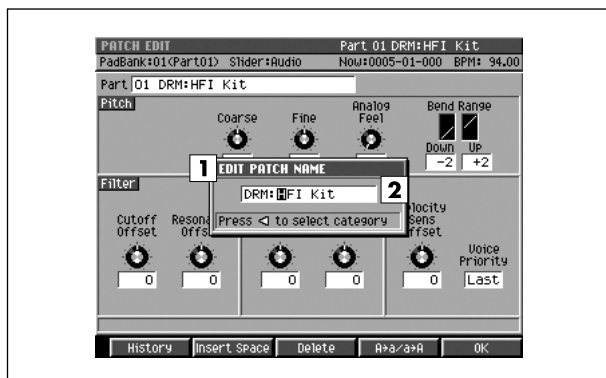
Quand l'icône «M» est présent ici, vous pouvez appuyer sur [MENU] pour faire apparaître le menu local MENU (par exemple, p. 7) sur l'écran LCD.

### 10 Touches de fonction (F)

Les boutons [F1] à [F5] prennent les fonctions affichées en regard en bas de l'écran LCD.

## Dialogue EDIT NAME

Fenêtre permettant d'éditer le nom d'un dossier, d'un fichier, d'une bibliothèque, d'un pad, ou d'une piste.



### Description des zones

#### 1 Nom du dialogue

C'est le nom du menu en cause, qui dépend du type d'élément auquel vous attribuez un nom.

Nom du dialogue	Commentaire
EDIT SAMPLE NAME	Nom du sample
EDIT PARTIAL NAME	Nom du partiel
EDIT PATCH NAME	Nom de la phrase audio
EDIT PAD BANK NAME	Nom du bank de pads
EDIT AUDIO PHRASE NAME	Nom du patch
EDIT SONG NAME	Nom du song
EDIT MIDI CLIP NAME	Nom du MIDI clip
EDIT TRACK NAME	Nom de la piste
EDIT LOCATOR NAME	Nom du locator
EDIT MFX NAME	Nom de la bibliothèque MFX
EDIT DELAY/ CHORUS NAME	Nom de la bibliothèque Delay/Chorus
EDIT REVERB NAME	Nom de la bibliothèque Reverb
EDIT MTK NAME	Nom de la bibliothèque MTK
EDIT VOLUME LABEL	Nom du volume
EDIT PATTEN NAME	Nom du pattern
EDIT FOLDER NAME	* Nom du dossier
EDIT FILE NAME	* Nom du fichier
EDIT PROJECT NAME	* Nom du projet
MIXDOWN FILE NAME	* Nom du fichier de mixage
MASTERING FILE NAME	* Nom du fichier de mastering

#### MEMO

- Lors de la modification du nom d'un fichier ou d'un dossier (repérés par \* dans le tableau ci-dessus), vous ne pouvez pas attribuer un nom déjà existant dans le même dossier.
- Les noms de volume ne peuvent pas comporter d'espace. Les espaces seront donc remplacés par un trait de soulignement «\_» (underscore).

#### 2 Nom attribué/modifié

Affiche le nom en cours d'édition.

- Pour plus de détails sur la saisie de texte, reportez-vous à «Saisie de texte» (Mode d'emploi, p. 33).

### Touches de fonction (F)

#### • [F1](History)

Appelle le dialogue HISTORY. Permet de rappeler (et ressaisir) les dix saisies de nom les plus récentes réalisées avec le menu local EDIT NAME depuis la mise sous tension. Sélectionnez le nom de votre choix dans cette liste et appuyez sur [F5](Select).

#### • [F2](Insert Space)

Insère un espace à la position du curseur.

#### • [F3](Delete)

Supprime le caractère présent à la position du curseur. Les caractères plus à droite sont déplacés pour remplir l'espace vide.

#### • [F4](A→a/a→A)

Fait passer le caractère qui se trouve à la position du curseur de majuscule à minuscule ou inversement.

#### • [F5](OK) / [F5](Execute)

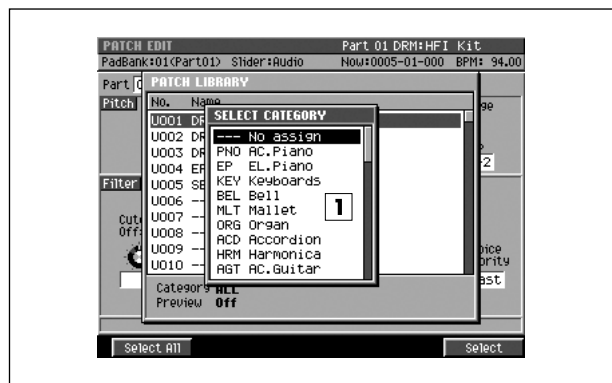
Valide la saisie de nom et referme le dialogue EDIT NAME.

#### MEMO

- Quand le curseur est positionné sur le premier caractère, vous pouvez appuyer sur la touche fléchée gauche pour ouvrir le dialogue SELECT CATEGORY (p. 4). Ce dialogue fonctionne dans les dialogues ci-après :
  - EDIT SAMPLE NAME
  - EDIT PARTIAL NAME
  - EDIT PATCH NAME
  - EDIT AUDIO PHRASE NAME
  - EDIT MIDI CLIP NAME

# Dialogue SELECT CATEGORY

Ce dialogue permet le choix d'une catégorie.



## Pour accéder à ce dialogue

- Dialogue EDIT NAME (p. 3) → CURSOR [◀] (Seulement pour EDIT SAMPLE NAME, EDIT PARTIAL NAME, EDIT PATCH NAME, EDIT AUDIO PHRASE NAME, et EDIT MIDI CLIP NAME.)
- [INSTRUMENTS] → [F4](Library) → [F3](Category)
- [SONG] ou [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → sélection piste MIDI «en cours» → [MENU] → Sélection « Paste MIDI Clip... » → [F5](Select) → [F1](Category)
- [PROJECT] → déplacer le curseur dans la rangée d'icônes du bas → [F3](SmpMgr) → [MENU] → Sélection «Category... » → [F5](Select)
- Accès au dialogue SAMPLE LIST (p. 130) → [F3](Category)

## Description des zones

### 1 List

Affiche une liste de catégories. Le nom de la catégorie sélectionnée par le curseur apparaît contrasté.

Catégorie	Nature
---	Pas de catégorie
PNO	Pianos acoustiques
EP	Pianos électriques
KEY	Autres claviers (clavinet, clavecin etc.)
BEL	Cloches, cloches tubulaires
MLT	Xylophones
ORG	Orgues (électriques ou liturgiques)
ACD	Accordéons
HRM	Harmonicas
AGT	Guitares acoustiques
EGT	Guitares électriques
DGT	Guitares avec effet de distorsion
BS	Basses acoustiques et électriques
SBS	Synthés basses
STR	Cordes
ORC	Ensembles orchestraux
HIT	Accords d'orchestres (courts)
WND	Bois (hautbois, clarinettes)
FLT	Flûtes, piccolos
BRS	Cuivres
SBR	Synthés cuivres
SAX	Saxophones
HLD	Synthés solos (hard)
SLD	Synthés solos (soft)
TEK	Synthés technos
PLS	Sons pulsants
FX	Effets synthétiques (bruits...)
SYN	Synthés polyphoniques
BPD	Nappes synthétiques (claires)
SPD	Nappes synthétiques (douces)

Catégorie	Nature
VOX	Voix, chœurs
PLK	Cordes pincées (harpes, instruments ethniques)
ETH	Autres instruments ethniques
FRT	Cordes pincées tempérées (mandolines etc.)
PRC	Percussions
SFX	Effets sonores
BTS	Grooves, motifs
DRM	Kits de percussions
CMB	Sons partagés ou en couches
7X0	S-700 series Roland
AK	AKAI MPC

## Touches de fonction (F)

- [F1](Select All)  
Affiche toutes les catégories.

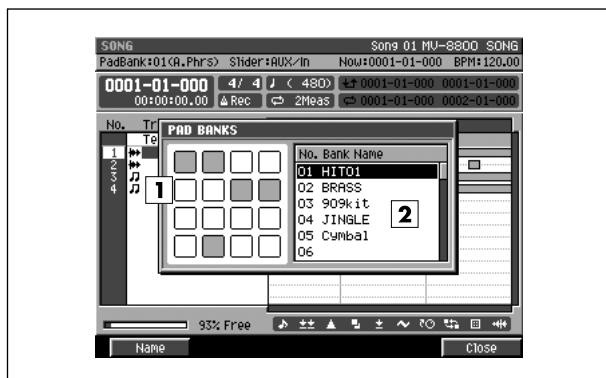
### MEMO

- La fonction [F1](Select All) est valide dans les dialogues ci-après :
  - PASTE MIDI CLIP (p. 47)
  - PATCH LIBRARY (p. 117)
  - SAMPLE LIST (p. 130)
- [F5](Select)  
Finalise la catégorie.



## Dialogue PAD BANKS

Permet de changer de bank de pads.



### ■ Pour accéder à ce dialogue

- [PADBANKS]

### Description des zones

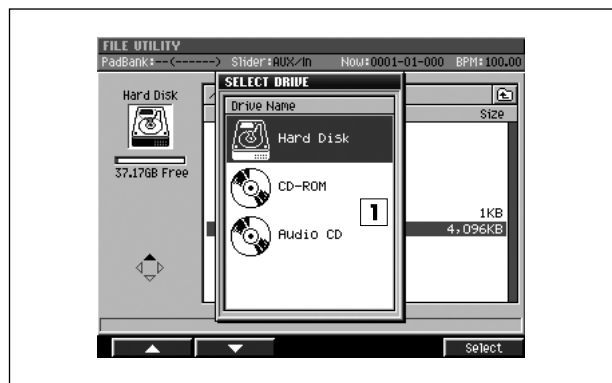
- 1 Velocity pads**  
Indique l'état des pads en cours. Ceux qui sont colorés en rouge comportent des échantillons (enregistrements).
- 2 Pad bank list**  
Affiche les noms des banks de pads. Celui qui est en cours de sélection par le curseur apparaît contrasté. Vous pouvez changer de bank de pads en utilisant la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].

### Touches de fonction (F)

- [F1](Name)  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) permettant de changer le nom du bank de pads.
- [F5](Close)  
Ferme le dialogue PAD BANKS (ce dialogue).

# Dialogue SELECT DRIVE

Permet la sélection du volume.





■ Pour accéder à ce dialogue

- Appuyez sur le bouton [F1](Select Drive) présent dans de nombreuses pages, etc.

## Description des zones

1 Drive list

Affiche la liste des volumes accessibles pour le MV-8800 (disque dur, lecteur-graveur CD-R/RW, lecteur de disquettes). Le volume sélectionné apparaît contrasté.

Icon	Commentaire
	Disque dur
	Lecteur CD-ROM/CD audio

MEMO

- Des icônes différents pour les CD-ROM et les CD audio permettent de différencier les types de supports insérés dans le lecteur.

## F-button

• [F5](Select)

Sélectionne le volume repéré par le curseur dans la liste.

## Dialogue MENU / Dialogue COMMAND

Présente les opérations qui s'appliquent à toutes les commandes ou menus apparaissant localement.



### ■ Pour accéder à ce dialogue

- [MENU]
- Appuyez sur le bouton [F5](Command) présent dans de nombreuses pages, etc.

## Touches de fonction (F)

- [F1](▲) / [F2](▼)

Ces boutons permettent de déplacer le curseur sur les différents éléments ou commandes présents dans le dialogue.

### MEMO

- Ce déplacement peut également être effectué à l'aide des boutons [DEC]/[INC], de la molette VALUE ou des touches fléchées.
- [F5](Select)

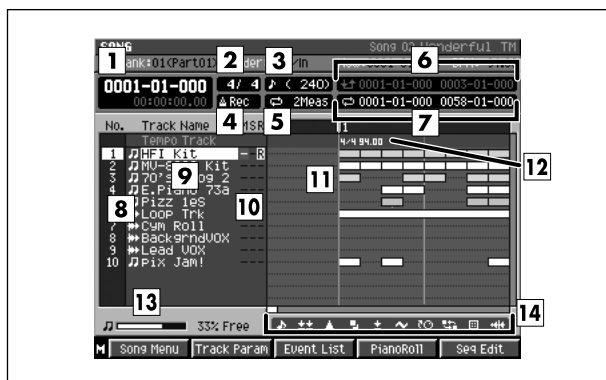
Valide l'élément de menu ou la commande sélectionné par le curseur.

### MEMO

- Vous pouvez aussi utiliser les boutons [ENTER] pour valider cette exécution.

## Page SONG

Page principale du séquenceur permettant la lecture ou l'enregistrement des songs.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG]

## Description des zones

### 1 Position de lecture

Indique la position de lecture en cours (en mesures, temps, ticks et timecode).

### 2 Indications de mesure

Donne les indications de mesure du song.

### 3 Pas

Détermine le « pas » de l'avancement du séquenceur à l'aide des touches STEP [◀]/[▶].

### 4 Metronome

Permet de choisir ses conditions d'activation.

Icône	Commentaire
Off	Métronome désactivé.
Rec	Métronome actif uniquement pendant l'enregistrement.
Play	Métronome actif en enregistrement en en lecture.
Always	Métronome actif en permanence.

### 5 Loop Quick Set Length

Affiche la longueur de la boucle [QUICK SET].

### 6 Points Punch In/Out

Affiche les valeurs temporelles du début et de la fin de l'enregistrement en punch-in automatique. Des caractères spéciaux indiquent le statut de la fonction Punch In/Out.

Caractères	Commentaire
0001-01-	Punch In/Out désactivé.
0001-01-	Punch In/Out actif.

### 7 Points de bouclage

Affiche les valeurs temporelles du début et de la fin du bouclage. Des caractères spéciaux indiquent le statut de la fonction Loop.

Caractères	Commentaire
0001-01-	Bouclage désactivé.
0001-01-	Bouclage activé.

### 8 No. (piste et icône)

Affiche le numéro des pistes enregistrées dans le séquenceur. L'icône indique le type de chaque piste.

Icône	Commentaire
	Piste MIDI
	Piste audio
	Piste de patterns

### MEMO

- La piste en cours de sélection, dite « Piste en cours » (Current) est contrastée

### 9 Nom de la piste

Affiche le nom attribué à chaque piste.

**10 Statut de piste (M/S/R)**

Indique le statut de la piste.

Indication	Commentaire
M= Muted	Désactivée
S= Solo	Lue en solo
R=Record	En enregistrement

**MEMO**

- Si vous activez simultanément M (Mute) et S (Solo) pour une même piste, l'option S (Solo) sera prioritaire.

**11 Affichage graphique**

Les cases indiquent la présence des données enregistrées dans les différentes pistes.

Les cases grises indiquent des données ne comportant pas d'événements de notes.

**12 Piste de tempo**

Piste spéciale affectée à la gestion du tempo. Elle reste toujours à cette position (non affectée par le déplacement).

**MEMO**



- La piste de tempo ne peut pas enregistrer de données de séquence.


**13 Visualisation de la mémoire restante**

Indique le nombre d'événements encore susceptibles d'être enregistrés dans le séquenceur ou la durée libre restante pour l'enregistrement de pistes audio.

**14 Filtre d'affichage**

Affiche le statut du filtrage choisi.

Icône	Commentaire
	Pas de filtrage (données visualisées)
	Filtrage (données masquées)

 Pour plus de détails sur les icônes du filtre d'affichage, voir Dialogue VIEW FILTER (p. 53).

**Touches de fonction (F) et menus**• **[F1](Song Menu)**

Appelle la page SONG MENU (p. 78).

• **[F2](Track Param)**

Appelle le dialogue TRACK PARAMETER pour la piste sélectionnée par le curseur.

**MEMO**

- Le menu local TRACK PARAMETER qui apparaît dépend du type de la piste sélectionnée.

Piste en cours	Dialogue
Audio track	TRACK PARAMETER (piste audio) (p. 14)
MIDI track	TRACK PARAMETER (piste MIDI) (p. 11)
Pattern track	TRACK PARAMETER (piste patterns) (p. 15)

• **[F3](Event List)**

Si la piste en cours est de type MIDI, appelle la page EVENT LIST (p. 23).

**MEMO**

- Si la piste en cours n'est pas de type MIDI, l'alerte « Current Track is not MIDI Track » apparaît.

• **[F4](PianoRoll)**

Si la piste en cours est de type MIDI, appelle la page PIANO ROLL EDIT (p. 30).

**MEMO**

- Si la piste en cours n'est pas de type MIDI, l'alerte « Current Track is not MIDI Track » apparaît.

• **[F5](Seq Edit)**

Appelle la page SEQUENCE EDIT (p. 31).

• **[MENU]**

Appelle le dialogue MENU.

## Éléments du menu

### 1 Tempo Track

Appelle la page TEMPO TRACK (p. 52).

### 2 Mute Control Track

Appelle la page MUTE CONTROL TRACK (p. 71).

### 3 Add MIDI Tracks...

Appelle le dialogue ADD MIDI TRACKS (p. 54).

### 4 Add Audio Tracks...

Appelle le dialogue ADD AUDIO TRACKS (p. 55).

### 5 Add Pattern Track

Ajoute une piste de Patterns.

### 6 Delete Tracks...

Appelle le dialogue DELETE TRACKS (p. 56).

### 7 Merge Tracks...

Appelle le dialogue MERGE TRACKS (p. 69).

### 8 Track List

Appelle la page TRACK LIST (OUTPUT) (p. 50).

### 9 Track Name...

Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3).

### 10 Erase All Events

Efface tous les événements présents sur la piste en cours de sélection. L'alerte « Erase all events in track » apparaît d'abord.

Touche de fonction	Commentaire
[F1](No)	Annulation de l'opération.
[F5](Yes)	Suppression des événements de la piste.



- Après exécution de Erase All Events, l'annulation (undo) ne peut fonctionner qu'une seule fois.

### 11 Marker

Appelle le dialogue MARKER (p. 57).

### 12 View Filter

Appelle le dialogue VIEW FILTER (p. 53).

### 13 Pas

Appelle le dialogue STEP TIME (p. 58).

### 14 Recording Parameter

Appelle le dialogue RECORDING PARAMETER (MIDI) (p. 16), RECORDING PARAMETER (AUDIO) (p. 19) ou RECORDING PARAMETER (PATTERN) (p. 20).



- Le type du dialogue RECORDING PARAMETER qui apparaît dépend de la nature de la piste en cours de sélection.

### 15 Metronome

Appelle le dialogue METRONOME (p. 22).

### 16 Loop

Appelle le dialogue LOOP (p. 48).

### 17 Save As User Template

Fait apparaître le message de confirmation « Save Song setting as User Track Template? ».

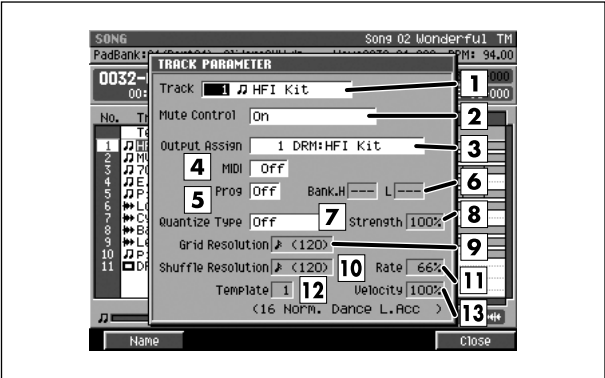
Touche de fonction	Commentaire
[F1](No)	Annule sans procéder à la sauvegarde.
[F5](Yes)	Sauvegarde les paramètres de piste du song en cours en tant que modèle utilisateur (template) sur le disque dur.

### 18 Drum Grid

Appelle la page DRUM GRID (p. 73).

# Dialogue TRACK PARAMETER (piste MIDI)

Donne accès au paramétrage détaillé d'une piste MIDI.



### Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → sélection d'une piste MIDI en tant que piste « en cours » → [F2](Track Param)

## Description des zones

### 1 Track (numéro et nom de la piste)

Affiche le numéro et le nom de la piste en cours d'édition.

#### MEMO

- Vous pouvez appuyer sur [F1 (Name)] pour afficher le menu local EDIT NAME (p. 3) et modifier le nom de cette piste.

### 2 Mute Control (contrôle des mute)

Détermine si la piste est concernée ou non par les paramètres de mute enregistrés sur la piste Mute Control.

Valeurs	Commentaire
Off	Les données de mute enregistrées ne sont pas prises en compte. (Manual)
On	Les données de mute enregistrées sont prises en compte. (Automatic)
On (Default=Off)	Les données de mute enregistrées sont prises en compte. (Automatic) Avec cette option, le retour au début de la piste désactive automatiquement les mute.
On (Default=On)	Les données de mute enregistrées sont prises en compte. (Automatic) Avec cette option, le retour au début de la piste active automatiquement les mute.

### 3 Output Assign (affectation de sortie)

Choix de la destination de sortie des données enregistrées sur la piste MIDI.

Valeurs	Commentaire
Off	Pas d'affectation.
1-16	Parts instrumentales 1 à 16
MFX	MFX (paramétrages Analog modeling bass et effets)
Pix Jam	Pix jam (changement d'images)
Mixer AUX1-4	Canal de mixage (AUX1 à 4)
Mixer DlyCho	Canal de mixage (delay/chorus)
Mixer Reverb	Canal de mixage (reverb)
Mixer A.Phrs	Canal de mixage (phrase audio)
Mixer input	Canal de mixage (entrée)
AMix	Canal de mixage (piste audio)

### 4 MIDI (sortie MIDI)

Choix du connecteur de sortie et du numéro de canal MIDI utilisés pour émettre les données de cette piste.

Valeurs	Commentaire
Off	Pas d'affectation.
A-1-A-16	Sortie en MIDI OUT A (canaux MIDI 1 à 16)
B-1-B-16	Sortie en MIDI OUT B (canaux MIDI 1 à 16)
R-1-R-16	Sortie sur connecteur R-BUS (canaux MIDI 1 à 16)

### 5 Prog (changement de programme)

Détermine le changement de programme MIDI transmis lorsque vous reprenez la lecture au début du song ou du pattern.

Valeurs: Off, 1-128



**6 Bank. H/L**

Un message Bank Select est transmis en association avec le changement de programme. Si vous laissez l'affichage ---, il n'est pas transmis et dans tous les autres cas il ne sera valide que si le paramètre Prog est sur une autre valeur que Off.

Paramètre	Valeurs	Commentaire
Bank. H	---, 0–127	Bank select MSB (CC n° 0)
L	---, 0–127	Bank select LCB (CC n° 32)

**7 Quantize Type (type de quantification)**

Choix du type de la quantification utilisée en lecture.

Valeurs	Commentaire
Off	Quantification inactive.
Grid	Quantification sur le pas de grille défini par le paramètre Grid Resolution.
Shuffle	Quantification « Shuffle » autorisant un décalage par rapport aux pas dans une zone définie par le paramètre Shuffle Resolution et avec une rigueur définie par le paramètre Shuffle Rate. Ajoute un effet de « swing » à votre rythme.
Template	Quantification sur la base d'un motif rythmique choisi parmi les 71 proposés. Outre un grand nombre de motifs ajoutant du « swing » à vote jeux, un certain nombre utilise également les variations de vélocité pour créer une sensation de « Groove ».

**8 Strength (rigueur de la quantification)**

Détermine la rigueur avec laquelle les notes sont ramenées sur les pas de grille. Les valeurs élevées correspondent à un réajustement plus exact.

Valeurs: 0%–100%

**MEMO**

- La valeur 100 correspond à la quantification la plus forte et 0 à la plus faible (pas de changement).

**9 Resolution**

Détermine la longueur des pas de quantification. Choisissez la valeur de note la plus proche de celles utilisées dans la zone à quantifier.

Type de quantification	Valeurs
Grid	♩ (60), ♪ <sub>3</sub> (80), ♪ (120), ♪ <sub>3</sub> (160), ♩ (240), ♪ <sub>3</sub> (320), ♪ (480)
Shuffle	♪ (120), ♪ (240)

**10 Rate (amplitude du décalage shuffle)**

Quand Quantize Type est réglé sur « Shuffle », ce paramètre détermine la proportion de retard affectée aux notes tombant sur le contre-temps (par rapport au paramètre Shuffle Resolution). Une valeur de 50 %, placera le contre-temps exactement à mi-chemin des temps forts précédents et suivant. Une valeur de 0 % déplacera les contre-temps sur le temps fort précédent, et une valeur de 100 % l'amènera sur le temps fort suivant.

Valeurs: 0%–66%–100%

**11 Template (motif)**

Quand Quantize Type est réglé sur « Template » vous pouvez choisir entre les motifs ci-après.

Dance		
01	16 Norm. Dance L.Acc	peu de dynamique
02	16 Norm. Dance H.Acc	beaucoup de dynamique
03	16 Norm. Dance L.Swg	un peu de swing
04	16 Norm. Dance H.Swg	beaucoup de swing
05	16 Heavy Dance L.Acc	faible dynamique, retard sur le temps
06	16 Heavy Dance H.Acc	forte dynamique, retard sur le temps
07	16 Heavy Dance L.Swg	faible swing, retard sur le temps
08	16 Heavy Dance H.Swg	fort swing, retard sur le temps
09	16 Pushed Dance L.Acc	faible dynamique, avance sur le temps
10	16 Pushed Dance H.Acc	forte dynamique, avance sur le temps
11	16 Pushed Dance L.Swg	faible swing, avance sur le temps
12	16 Pushed Dance H.Swg	fort swing, avance sur le temps
Fusion		
13	16 Norm. Fusion L.Acc	peu de dynamique
14	16 Norm. Fusion H.Acc	beaucoup de dynamique
15	16 Norm. Fusion L.Swg	un peu de swing
16	16 Norm. Fusion H.Swg	beaucoup de swing
17	16 Heavy Fusion L.Acc	faible dynamique, retard sur le temps
18	16 Heavy Fusion H.Acc	forte dynamique, retard sur le temps
19	16 Heavy Fusion L.Swg	faible swing, retard sur le temps
20	16 Heavy Fusion H.Swg	fort swing, retard sur le temps
21	16 Pushed Fusion L.Acc	faible dynamique, avance sur le temps
22	16 Pushed Fusion H.Acc	forte dynamique, avance sur le temps
23	16 Pushed Fusion L.Swg	faible swing, avance sur le temps
24	16 Pushed Fusion H.Swg	fort swing, avance sur le temps
Reggae		
25	16 Norm. Reggae L.Acc	peu de dynamique
26	16 Norm. Reggae H.Acc	beaucoup de dynamique
27	16 Norm. Reggae L.Swg	un peu de swing
28	16 Norm. Reggae H.Swg	beaucoup de swing
29	16 Heavy Reggae L.Acc	faible dynamique, retard sur le temps
30	16 Heavy Reggae H.Acc	forte dynamique, retard sur le temps
31	16 Heavy Reggae L.Swg	faible swing, retard sur le temps
32	16 Heavy Reggae H.Swg	fort swing, retard sur le temps
33	16 Pushed Reggae L.Acc	faible dynamique, avance sur le temps
34	16 Pushed Reggae H.Acc	forte dynamique, avance sur le temps
35	16 Pushed Reggae L.Swg	faible swing, avance sur le temps
36	16 Pushed Reggae H.Swg	fort swing, avance sur le temps
Pops		
37	8 Norm. Pops L.Acc	peu de dynamique
38	8 Norm. Pops H.Acc	beaucoup de dynamique
39	8 Norm. Pops L.Swg	un peu de swing
40	8 Norm. Pops H.Swg	beaucoup de swing
41	8 Heavy Pops L.Acc	faible dynamique, retard sur le temps
42	8 Heavy Pops H.Acc	forte dynamique, retard sur le temps
43	8 Heavy Pops L.Swg	faible swing, retard sur le temps
44	8 Heavy Pops H.Swg	fort swing, retard sur le temps
45	8 Pushed Pops L.Acc	faible dynamique, avance sur le temps
46	8 Pushed Pops H.Acc	forte dynamique, avance sur le temps
47	8 Pushed Pops L.Swg	faible swing, avance sur le temps

48	8 Pushed Pops H.Swg	fort swing, avance sur le temps
<b>Rhumba</b>		
49	8 Norm. Rhumba L.Acc	peu de dynamique
50	8 Norm. Rhumba H.Acc	beaucoup de dynamique
51	8 Norm. Rhumba L.Swg	un peu de swing
52	8 Norm. Rhumba H.Swg	beaucoup de swing
53	8 Heavy Rhumba L.Acc	faible dynamique, retard sur le temps
54	8 Heavy Rhumba H.Acc	forte dynamique, retard sur le temps
55	8 Heavy Rhumba L.Swg	faible swing, retard sur le temps
56	8 Heavy Rhumba H.Swg	fort swing, retard sur le temps
57	8 Pushed Rhumba L.Acc	faible dynamique, avance sur le temps
58	8 Pushed Rhumba H.Acc	forte dynamique, avance sur le temps
59	8 Pushed Rhumba L.Swg	faible swing, avance sur le temps
60	8 Pushed Rhumba H.Swg	fort swing, avance sur le temps
<b>Other</b>		
61	Samba 1Pandro etc	Samba (pandero, etc.)
62	Samba 2Surdo/Timba	Samba (surdo et timbale, etc.)
63	Axe 1Caixa	Axe (caixa)
64	Axe 2Surdo	Axe (surdo)
65	Salsa 1Cascara	Salsa (cascara)
66	Salsa 2Conga	Salsa (conga)
67	Triplets	Triolets
68	Quintuplets	Quintolets
69	Sextuplets	Sextolets
70	7 Against 2 QuaterNo	Sept dans deux
71	Lagging Triplets	Triolets retardés

## 12 Velocity (motif appliqué à la vitesse)

Quand Quantize Type est réglé sur « Template », ce paramètre détermine la force de la correction de vitesse appliquée par le motif sélectionné. Les valeurs élevées créent une contrainte plus forte.

Valeurs: 0–100%

### MEMO

- Pour une valeur de 0, les vitesses ne sont pas modifiées.

## Touches de fonction (F)

- [F1](Name)**  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3), dans lequel vous pouvez attribuer un nom à la piste en cours.
- [F5](Close)**  
Referme le dialogue TRACK PARAMETER (piste MIDI) (ce dialogue).

SONG

PATTERN

INSTRUMENTS

PHRASES AUDIO

PROJET

SYSTÈME

DISQUE/USB

MASTERING

SAMPLING

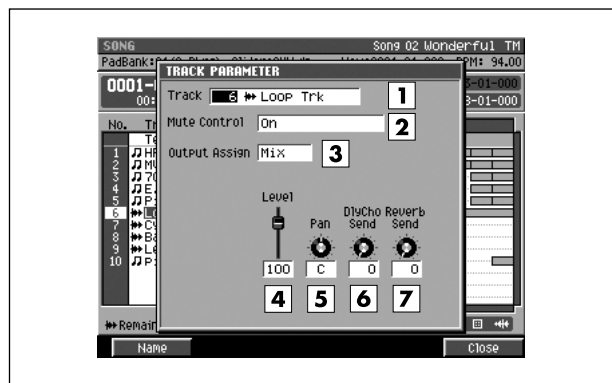
IMPORT

EFFETS

MIXAGE

# Dialogue TRACK PARAMETER (piste Audio)

Donne accès au paramétrage détaillé d'une piste audio.



■ Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → sélectionne une piste audio comme « en cours » → [F2](Track Param)

## Description des zones

- 1 Track (numéro et nom de la piste)**  
Affiche le numéro et le nom de la piste en cours d'édition.

**MEMO**

- Vous pouvez appuyer sur [F1 (Name)] pour afficher le dialogue EDIT NAME (p. 3) et modifier le nom de la piste.

- 2 Mute Control (contrôle des mutes)**  
Détermine si cette piste peut être mutée par les actions de mute enregistrées sur la piste Mute Control.

Valeurs	Commentaire
Off	Contrôle automatisé des mutes désactivé (manuel)
On	Contrôle automatisé des mutes activé (automatique)
On (Default=Off)	Contrôle automatisé des mutes activé (automatique) Avec cette option, le retour au début de la piste désactive automatiquement les mutes.
On (Default=On)	Contrôle automatisé des mutes activé (automatique) Avec cette option, le retour au début de la piste active automatiquement les mutes.

- 3 Output Assign (affectation de sortie)**  
Choix de la destination de sortie des données enregistrées sur la piste audio.

Valeurs	Commentaire
Mix	bus de Mix
AUX1–AUX4	bus AUX 1–4
MLT1–MLT8	bus Multi output 1–8 (mono)
MLT1/2–MLT7/8	bus Multi output 1/2–7/8 (stéréo)

- 4 Level (volume)**  
Détermine le volume de chaque part.  
Valeurs: 0–100–127

- 5 Pan (panoramique)**  
Détermine la position panoramique du signal dans le bus.  
Valeurs: L63–C–R63

- 6 DlyCho Send (départ chorus)**  
Détermine le niveau du signal adressé à l'effet delay/chorus.  
Valeurs: 0–127

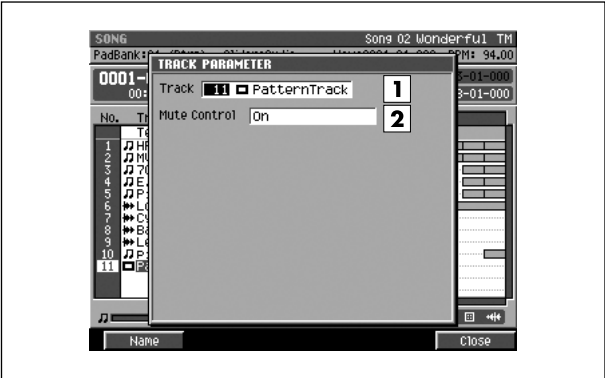
- 7 Reverb Send (départ réverb)**  
Détermine le niveau du signal adressé à l'effet reverb.  
Valeurs: 0–127

## Touches de fonction (F)

- **[F1](Name)**  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet d'attribuer un nom à la piste en cours.
- **[F5](Close)**  
Appelle le dialogue TRACK PARAMETER (piste Audio) (ce dialogue).

# Dialogue TRACK PARAMETER (piste Pattern)

Donne accès au paramétrage détaillé d'une piste Pattern.



■ Pour accéder à cette page

- [SONG] → sélectionne une piste patterns comme « en cours » → [F2](Track Param)

## Description des zones

- 1 Track (numéro et nom de la piste)**  
Affiche le numéro et le nom de la piste en cours d'édition.

**MEMO**

- Vous pouvez appuyer sur [F1 (Name)] pour afficher le dialogue EDIT NAME (p. 3) et modifier le nom de la piste.

- 2 Mute Control (contrôle des mutes)**  
Détermine si cette piste peut être mutée par les actions de mute enregistrées sur la piste Mute Control.

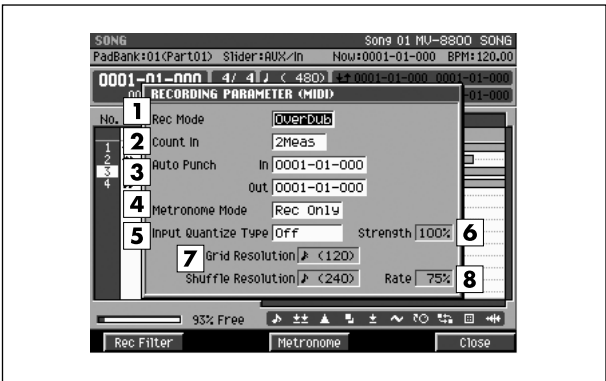
Valeurs	Commentaire
Off	Contrôle automatisé des mutes désactivé (manuel)
On	Contrôle automatisé des mutes activé (automatique)
On (Default=Off)	Contrôle automatisé des mutes activé (automatique) Avec cette option, le retour au début de la piste désactive automatiquement les mutes.
On (Default=On)	Contrôle automatisé des mutes activé (automatique) Avec cette option, le retour au début de la piste active automatiquement les mutes.

## Touches de fonction (F)

- [F1](Name)  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet d'attribuer un nom à la piste en cours.
- [F5](Close)  
Appelle le dialogue TRACK PARAMETER (piste Pattern) (ce dialogue).

# Dialogue RECORDING PARAMETER (MIDI)

Permet de paramétrer l'enregistrement sur une piste MIDI.



### Pour accéder à cette page

- [SONG] → sélectionne une piste MIDI comme « en cours » [MENU] → sélectionne « Recording Parameter » → [F5](Select)
- [STOP (■)]→ [REC (●)]

## Description des zones

### 1 Rec Mode (mode d'enregistrement)

Détermine le mode d'enregistrement

Valeurs	Commentaire
Overdub1	Les nouvelles données sont ajoutées aux données antérieures. En associant cette option à l'enregistrement en boucle vous pouvez ajouter les données sur une région donnée, comme par exemple pour une partie de batterie dans laquelle vous ajouterez les instruments les uns après les autres: grosse caisse → 123 caisse claire → charleston.
Overdub2	Si vous saisissez une même valeur de note à la même position, la vélocité de l'ancien évènement est remplacée par celle du nouveau.
Replace	Les nouvelles données remplacent les données antérieures. Utilisez cette option pour effectuer des réenregistrements.

### 2 Count In (décompte préalable)

Choix du décompte préalable.

Valeurs	Commentaire
Off	L'enregistrement démarre dès l'appui sur [PLAY (▶)]. (pas de décompte.)
1 Meas	L'enregistrement démarre après un décompte d'une mesure.
2 Meas	L'enregistrement démarre après un décompte de deux mesures.
Wait Note	L'enregistrement démarre après un des évènements suivants: <ul style="list-style-type: none"><li>• réception d'un message de note (par un clavier ou tout appareil branché en MIDI IN)</li><li>• frappe sur un pad</li><li>• Appui sur [PLAY (▶)]</li></ul>

### 3 Auto Punch In / Auto Punch Out

Permet de définir deux localisations temporelles qui serviront à l'entrée et à la sortie automatiques du mode d'enregistrement « auto punch ».

Paramètre	Valeurs
Auto Punch In	0000-01-000-9999-**-***
Auto Punch Out	0000-01-000-9999-**-***

#### MEMO

- \*-\*\*\* est modifié en fonction du nombre de temps défini par "Time Signature" (p. 79).
- Le point d'Auto Punch In ne peut pas se trouver positionné après le point d'Auto Punch Out.

### 4 Mode métronome

Permet de choisir ses conditions d'activation.

Valeurs	Commentaire
Off	Désactivé.
Rec Only	Uniquement pendant l'enregistrement.
Play&Rec	Pendant l'enregistrement et la lecture.
Always	En permanence.

## 5 Input Quantize Type (type de quantification préalable)

Permet d'appliquer la quantification à l'enregistrement de manière à ce que les données enregistrées soient en place.

Valeurs	Commentaire
Off	Quantification préalable désactivée.
Grid	Ajustement réalisé sur la grille dont le pas est défini par le paramètre Grid Quantize Resolution.
Shuffle	Application d'une quantification « Shuffle », par rapport aux intervalles définis dans Shuffle Quantize Resolution, et avec une rigueur définie dans Shuffle Quantize Rate.  Cette option permet d'obtenir un jeu plus « vivant » et avec une sensation de « swing »

## 6 Strength (rigueur de la quantification)

Détermine la rigueur avec laquelle les notes sont ramenées sur les pas de grille définis dans Grid Quantize Resolution ou Shuffle Quantize Resolution. Les valeurs élevées correspondent à un réajustement plus exact.

Valeurs : 0%–100%

### MEMO

- La valeur 100 procurera le réaligement le plus rigoureux et la valeur 0 n'affectera pas les données du tout.

## 7 Quantize Resolution (résolution de la quantification)

Détermine la longueur des pas de quantification. Choisissez la valeur de note la plus proche de celles utilisées dans la zone à quantifier.

Paramètre Input Quantize Type	Valeurs
Grid	♩ (60), ♪ (80), ♪ (120), ♪ (160), ♪ (240), ♩ (320), ♪ (480)
Shuffle	♪ (120), ♪ (240)

## 8 Rate (décalage)

Quand Quantize Type est réglé sur « Shuffle », ce paramètre détermine la proportion de retard affectée aux notes tombant sur le contre-temps (par rapport au paramètre Shuffle Resolution). Une valeur de 50 %, placera le contre-temps exactement à mi-chemin des temps forts précédent et suivant. Une valeur de 0 % déplacera les contre-temps sur le temps fort précédent, et une valeur de 100 % l'amènera sur le temps fort suivant.

Valeurs : 0%–66%–100%

### MEMO

- Les paramètres Shuffle Quantize Resolution et Shuffle Quantize Timing ne sont actifs que si le type est réglé sur Shuffle.

## Touches de fonction (F)

- [F1](Rec Filter)**  
Appelle le dialogue RECORDING FILTER (p. 18).
- [F3](Metronome)**  
Appelle le dialogue METRONOME (p. 22).
- [F5](Close)**  
Referme le dialogue RECORDING PARAMETER (MIDI) (ce dialogue).

SONG

PATTERN

INSTRUMENTS

PHRASES AUDIO

PROJET

SYSTÈME

DISQUE/USB

MASTERING

SAMPLING

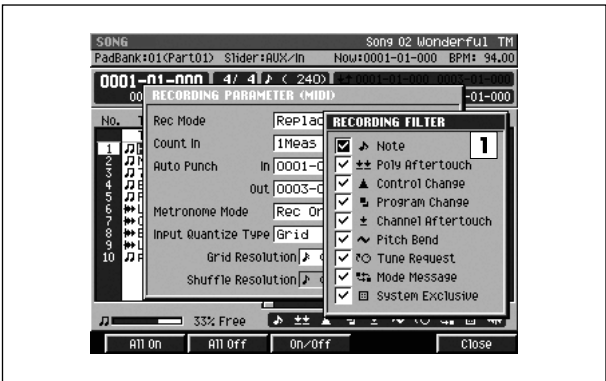
IMPORT

EFFETS

MIXAGE

# Dialogue RECORDING FILTER

Permet de filtrer certains types de données MIDI pendant l'enregistrement.



### Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → sélectionne une piste MIDI comme « en cours » → [MENU] → sélectionne « Recording Parameter » → [F5](Select) → [F1](Rec Filter)
- [STOP (■)] → [REC (●)] → [F1](Rec Filter)

## Description des zones

### 1 Filter

Les messages des types cochés ✓ seront enregistrés et ceux non cochés ne le seront pas.

Paramètre	Commentaire
Note	Données de note.
Poly Aftertouch	Données d'after-touch polyphonique (individuel par numéro de note).
Control Change	Données Control changes. Correspondent à divers effets de modulation dépendant du numéro de contrôle concerné.
Program Change	Données Program change (changement de programme/patch).
Channel Aftertouch	Données d'after-touch canal (modulation appliquée à l'ensemble du canal).
Pitch Bend	Données de Pitch bend (modulation de hauteur).
Tune Request	Message de requête d'accordage (destinée aux oscillateurs des synthétiseurs analogiques).
Mode Message	Messages MIDI de « Mode »
System Exclusive	Messages système exclusif, destinés spécifiquement au MV-8800.

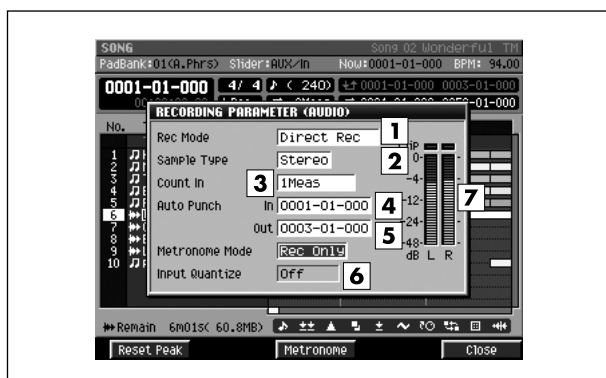
## Touches de fonction (F)

- [F1](All On)  
Tous les types sont validés.
- [F2](All Off)  
Aucun type n'est validé.
- [F3](On/Off)  
Active/désactive la validation du type de message en cours de sélection.
- [F5](Close)  
Referme le dialogue RECORDING FILTER (ce dialogue).



## Dialogue RECORDING PARAMETER (AUDIO)

Permet de paramétrer l'enregistrement sur une piste audio.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] → sélectionne une piste audio comme « en cours » [MENU] → sélectionne « Recording Parameter » → [F5](Select)
- [STOP (■)] → [REC (●)]

## Description des zones

### 1 Rec Mode (mode d'enregistrement)

Détermine le mode d'enregistrement.

Valeurs	Commentaire
Direct Rec	Enregistrement direct de la source vers la piste (2 voies).
Resample Mix	Enregistrement de l'audio du bus master out.
Event	Enregistre les valeurs temporelles du déclenchement des phrases audio par les pads. Cette option permet d'économiser de la place mémoire dans le cas de données répétitives.

### 2 Sample Type (type d'enregistrement)

Détermine le nombre de voies d'entrée. Actif seulement si Rec Mode est sur une autre valeur que Event.

Valeurs	Commentaire
Stereo	Enregistrement en stéréo (2 canaux).
Mono	Enregistrement en mono (1 canal).

### 3 Count In (décompte préalable)

Choix du décompte préalable.

Valeurs	Commentaire
Off	L'enregistrement démarre dès l'appui sur [PLAY (▶)]. (pas de décompte)
1 Meas	L'enregistrement démarre après un décompte d'une mesure.
2 Meas	L'enregistrement démarre après un décompte de deux mesures.
Wait Note	L'enregistrement démarre après un des événements suivants : <ul style="list-style-type: none"> <li>• réception d'un message de note (par un clavier ou tout appareil branché en MIDI IN)</li> <li>• frappe sur un pad</li> <li>• Appui sur [PLAY (▶)]</li> </ul>

### 4 Auto Punch In / Auto Punch Out

Permet de définir deux localisations temporelles qui serviront à l'entrée et à la sortie automatiques.

Paramètre	Valeurs
Auto Punch In	0000-01-000-9999-**-***
Auto Punch Out	0000-01-000-9999-**-***

#### MEMO

- \*-\*\*\* est modifié en fonction du nombre de temps défini par "Time Signature" (p. 79).
- Le point d'Auto Punch In ne peut pas se trouver positionné après le point d'Auto Punch Out.

### 5 Mode métronome

Permet de choisir ses conditions d'activation.

Valeurs	Commentaire
Off	Désactivé.
Rec Only	Uniquement pendant l'enregistrement.
Play&Rec	Pendant l'enregistrement et la lecture.
Always	En permanence.

### 6 Input Quantize Type (type de quantification)

Permet de quantifier à l'enregistrement si Rec Mode est sur « Event ».

Valeurs: Off, ♩ (60), ♪ (80), ♪ (120), ♪ (160), ♪ (240), ♪ (320), ♪ (480)

### 7 Bargraphe

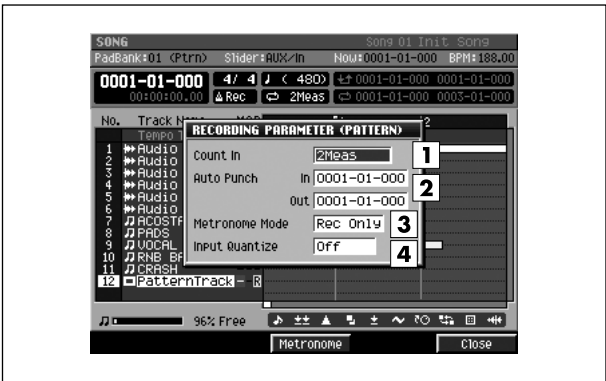
Indique le niveau d'entrée.

## Touches de fonction (F)

- [F1](Reset Peak)  
Réinitialise l'affichage du maintien des crêtes.
- [F3](Metronome)  
Appelle le dialogue METRONOME (p. 22).
- [F5](Close)  
Referme le dialogue RECORDING PARAMETER (AUDIO) (ce dialogue).

# Dialogue RECORDING PARAMETER (PATTERN)

Permet de paramétrer l'enregistrement sur une piste de patterns.



■ Pour accéder à cette page

- [SONG] → sélectionne une piste de patterns comme « en cours » → [MENU] → sélectionne « Recording Parameter » → [F5](Select)
- [STOP (■)]→ [REC (●)]

## Description des zones

1 Count In (décompte préalable)

Détermine le mode d'enregistrement.

Valeurs	Commentaire
Off	L'enregistrement démarre dès l'appui sur [PLAY (▶)].(pas de décompte)
1 Meas	L'enregistrement démarre après un décompte d'une mesure.
2 Meas	L'enregistrement démarre après un décompte de deux mesures.
Wait Note	L'enregistrement démarre après un des évènements suivants: <ul style="list-style-type: none"><li>• réception d'un message de note (par un clavier ou tout appareil branché en MIDI IN)</li><li>• frappe sur un pad</li><li>• Appui sur [PLAY (▶)]</li></ul>

2 Auto Punch In / Auto Punch Out

Permet de définir deux localisations temporelles qui serviront à l'entrée et à la sortie automatiques du punch in/out.

Paramètre	Valeurs
Auto Punch In	0000-01-000-9999-**-***
Auto Punch Out	0000-01-000-9999-**-***

MEMO

- \*-\*\*\* est modifié en fonction du nombre de temps défini par "Time Signature" (p. 79).
- Le point d'Auto Punch In ne peut pas se trouver positionné après le point d'Auto Punch Out.

3 Mode métronome

Permet de choisir ses conditions d'activation.

Valeurs	Commentaire
Off	Désactivé.
Rec Only	Uniquement pendant l'enregistrement.
Play&Rec	Pendant l'enregistrement et la lecture.
Always	En permanence.

4 Input Quantize Type (type de quantification à la source)

Permet de quantifier à l'enregistrement si Rec Mode est sur « Event ».

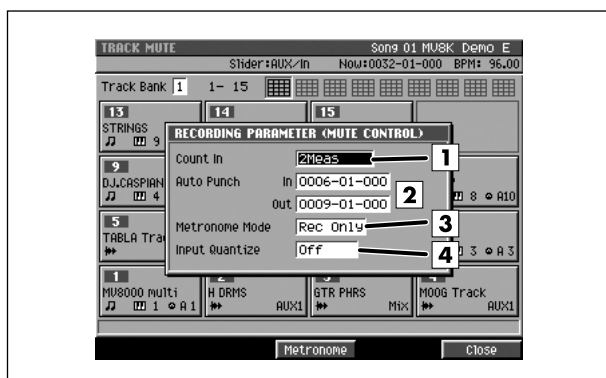
Valeurs: Off, 1/4 (60), 1/8 (80), 1/16 (120), 1/32 (160), 1/64 (240), 1/128 (320), 1/256 (480)

## Touches de fonction (F)

- [F3](Metronome)  
Appelle le dialogue METRONOME (p. 22).
- [F5](Close)  
Referme le dialogue RECORDING PARAMETER (PATTERN) (ce dialogue).

## Dialogue RECORDING PARAMETER (MUTE CONTROL)

Permet de paramétrer l'enregistrement sur une piste de contrôle de mutes.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SHIFT] + [PAD BANKS] → [REC (●)]

## Description des zones

### 1 Count In (décompte préalable)

Détermine le mode d'enregistrement.

Valeurs	Commentaire
Off	L'enregistrement démarre dès l'appui sur [PLAY (▶)]. (pas de décompte)
1 Meas	L'enregistrement démarre après un décompte d'une mesure.
2 Meas	L'enregistrement démarre après un décompte de deux mesures.
Wait Note	L'enregistrement démarre après un des événements suivants : <ul style="list-style-type: none"> <li>réception d'un message de note (par un clavier ou tout appareil branché en MIDI IN)</li> <li>frappe sur un pad</li> <li>Appui sur [PLAY (▶)]</li> </ul>

### 2 Auto Punch In / Auto Punch Out

Permet de définir deux localisations temporelles qui serviront à l'entrée et à la sortie automatiques du punch in/out.

Paramètre	Valeurs
Auto Punch In	0000-01-000-9999-**-***
Auto Punch Out	0000-01-000-9999-**-***

#### MEMO

- \*\* est modifié en fonction du nombre de temps défini par "Time Signature" (p. 79).
- Le point d'Auto Punch In ne peut pas se trouver positionné après le point d'Auto Punch Out.

### 3 Metronome Mode

Permet de choisir ses conditions d'activation.

Valeurs	Commentaire
Off	Désactivé.
<b>Rec Only</b>	Uniquement pendant l'enregistrement.
Play&Rec	Pendant l'enregistrement et la lecture.
Always	En permanence.

### 4 Input Quantize Type

Permet de quantifier à l'enregistrement.

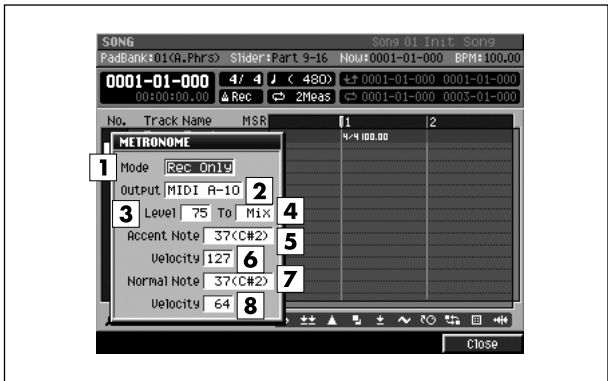
Valeurs : **Off**, ♩ (60), ♪ (80), ♪ (120), ♪ (160), ♪ (240), ♪ (320), ♪ (480)

## Touches de fonction (F)

- **[F3](Metronome)**  
Appelle le dialogue METRONOME (p. 22).
- **[F5](Close)**  
Referme le dialogue RECORDING PARAMETER (MUTE CONTROL) (ce dialogue).

# Dialogue METRONOME

Permet de paramétrer le métronome.



## Pour accéder à cette page

- [SONG] or [PATTERN] → [MENU] → sélection « Metronome » → [F5](Select)
- [STOP (■)]→ [REC (●)] → [F3](Metronome)

## Description des zones

### 1 Mode (mode métronome)

Permet de choisir ses conditions d'activation.

Valeurs	Commentaire
Off	Désactivé.
Rec Only	Uniquement pendant l'enregistrement.
Play&Rec	Pendant l'enregistrement et la lecture.
Always	En permanence.

### 2 Output (affectation du son du métronome)

Détermine la destination de sortie du signal du métronome.

Valeurs	Commentaire
Click	Son interne (click).
Beep	Son interne (bip).
Part 1-16	Utilisation d'une « part » instrumentale.
MIDI A-1–A-16	Transmission d'un message de note en MIDI OUT A.
MIDI B-1–B-16	Transmission d'un message de note en MIDI OUT B.
MIDI R-1–R-16	Transmission d'un message de note par R-BUS.

### 3 Level (niveau)

Règle le volume du métronome.

Valeurs: 1–50–127

#### MEMO

- Le paramètre Metronome Level n'est valide que si le paramètre Metronome Output est réglé sur Click ou Beep.

### 4 To (destination)

Affectation de sortie du son du métronome.

Valeurs	Commentaire
Mix	Bus de Mix
MLT1 –MLT8	Bus Multi output (mono)
M1/2 – M7/8	Bus Multi output (stéréo)

#### MEMO

- Le paramètre To n'est valide que si le paramètre Metronome Output est réglé sur Click ou Beep.

### 5 Accent Note (note attribuée au premier temps)

Détermine le numéro de note MIDI attribué au premier temps (temps fort).

Valeurs: C-1–C#2–G9

### 6 Accent Velocity (niveau d'accentuation)

Détermine le niveau (vélocité) d'accentuation de la note du premier temps (temps fort).

Valeurs: 1–100–127

### 7 Normal Note (note attribuée aux autres temps)

Détermine le numéro de note MIDI attribué aux autres temps (temps faibles).

Valeurs: C-1–C#2–G9

#### MEMO

- Quand vous pilotez un kit rythmique avec le métronome vous pouvez choisir l'instrument de percussion par le numéro de note.

### 8 Normal Velocity (niveau non accentué)

Détermine le niveau (vélocité) d'accentuation de la note des autres temps (temps faibles).

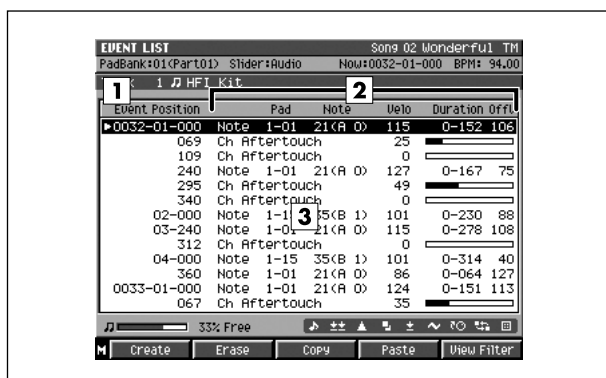
Valeurs: 1–64–127

## Touches de fonction (F)

- [F5](Close)  
Referme le dialogue METRONOME (ce dialogue).

## Page EVENT LIST

Donne accès à l'édition détaillée des pistes MIDI.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] or [PATTERN] → sélectionne une piste MIDI comme « en cours » → [F3](Event list)

## Description des zones

### 1 Event Position (position temporelle)

Indique la position temporelle des messages MIDI enregistrés dans la piste en cours.

### 2 Paramètres des événements

Affiche les paramètres du message sélectionné par le curseur. Leur format dépend du type du message selon le tableau ci-dessous :

Message	Paramètres affichés	Commentaire
Note	Pad	numéro du pad
	Note	numéro de note
	Velo	vitesse
	Duration	durée
	OffV	vitesse de relâchement
Poly Aftertouch	Pad	numéro du pad
	Note	numéro de note
	Value	Amplitude
Control Change	Number	numéro du contrôle
	Value	amplitude
Program Change	Number	numéro du changement de programme
	Name	nom du programme
	Bank H	numéro de bank (supérieur)
	L	numéro de bank (inférieur)
Ch Aftertouch	Value	amplitude
Pitch Bend	Value	amplitude
Sys. Excl	Value	amplitude
Local Control	Value	contrôle local On/Off
Mono Mode	Value	Nombre de canaux

### 3 Liste des événements

Affiche la liste des événements MIDI enregistrés dans la piste en cours.

Utilisez les touches fléchées pour sélectionner un événement et utilisez la flèche droite pour amener la sélection sur les différents paramètres. Vous pouvez revenir à la position temporelle à l'aide de la flèche gauche. Si l'événement est de type « système exclusif », le dialogue SYS-EX (p. 27) apparaît.

### Touches de fonction (F) et menus

- **[F1](Create)**  
Appelle le dialogue CREATE EVENT (p. 25).
- **[F2](Erase)**  
Efface l'évènement présent à la position du curseur. Les données effacées sont conservées dans le presse-papiers.
- **[F3](Copy)**  
Copie l'évènement sélectionné (à la position du curseur) dans le presse-papiers.
- **[F4](Paste)**  
Appelle le dialogue PASTE EVENT (p. 26) Ajoute l'évènement conservé dans le presse-papiers à la liste des évènements.
- **[F5](View Filter)**  
Appelle le dialogue VIEW FILTER (p. 53).
- **[MENU]**  
Appelle le dialogue MENU.

### Éléments du menu

#### 1 Step

Appelle le dialogue STEP TIME (p. 58).

#### 2 Track Parameter

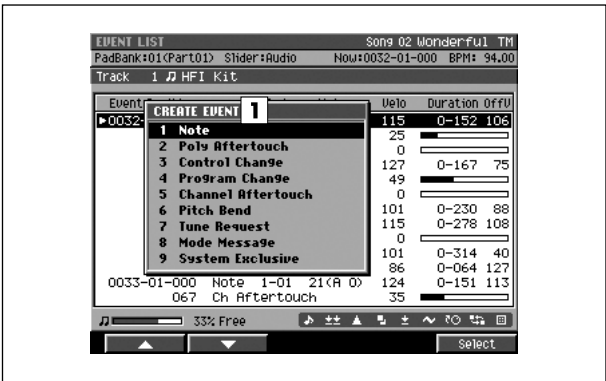
Appelle le dialogue TRACK PARAMETER (piste MIDI) (p. 11).

#### 3 Solo On/Off

Active/désactive le solo pour la piste en cours.

# Dialogue CREATE EVENT

Permet d'ajouter un nouvel évènement à une piste MIDI.



## Pour accéder à cette page

- [SONG] or [PATTERN] → sélectionne une piste MIDI comme « en cours » → [F3](Event List) → [F1](Create)

## Description des zones

### 1 Event (évènement)

Détermine le type du message MIDI à ajouter/créer.

Paramètre	Commentaire
Note	Données de note.
Poly Aftertouch	Données d'after-touch polyphonique (individuel par numéro de note).
Control Change	Données Control changes. Correspondent à divers effets de modulation dépendant du numéro de contrôle concerné.
Program Change	Données Program change (changement de programme/patch).
Channel Aftertouch	Données d'after-touch canal (modulation appliquée à l'ensemble du canal).
Pitch Bend	Données de Pitch bend (modulation de hauteur).
Tune Request	Message de requête d'accordage (destinée aux oscillateurs des synthétiseurs analogiques).
Mode Message	Messages MIDI de « Mode »
System Exclusive	Messages système exclusif, destinés spécifiquement au MV-8800.

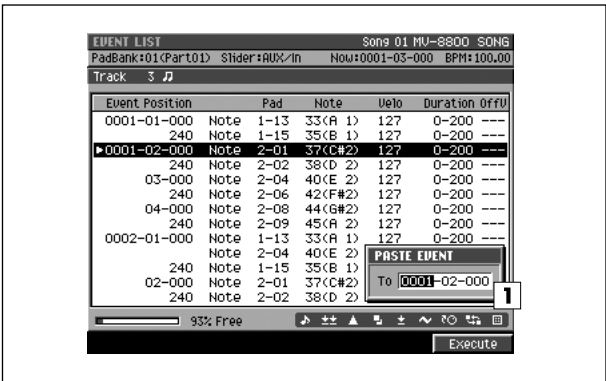
## Touches de fonction (F)

- [F1](▲) / [F2](▼)  
Permettent de déplacer le curseur d'une commande à l'autre dans le dialogue.
- [F5](Select)  
Ajoute l'évènement MIDI sélectionné par le curseur.



# Dialogue PASTE EVENT

Permet de coller un évènement présent en mémoire temporaire à une position temporelle donnée.



## Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → [F3](Event List) → copie un évènement → [F4](Paste)

## Description des zones

### 1 To (destination)

Détermine la position temporelle à laquelle se fera l'insertion d'évènement

Valeurs: 0000-01-000-9999-\*\*-\*\*\*

#### MEMO

- \*\* dépend du nombre de temps par mesure défini par les chiffres indicateurs de mesure (p. 237).

## Touche de fonction (F)

### • [F5](Execute)

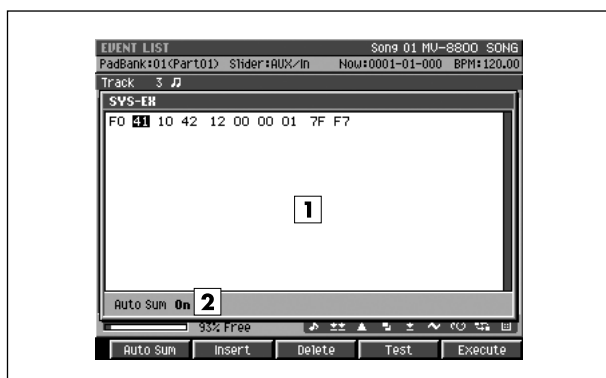
Insère l'évènement et referme le dialogue PASTE EVENT.

### ■ Si le message « Sequence memory full » apparaît

L'évènement ne peut pas être créé car la mémoire attribuée à la séquence est saturée.

## Dialogue SYS-EX

Permet l'édition d'un message système exclusif.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] or [PATTERN] → [F3](Event list) → déplace le curseur dans la liste des événements vers un message système exclusif → CURSOR [▶]
- [SONG] or [PATTERN] → [F3](Event list) → [F1](Create) → sélectionne « System Exclusive » → [F5](Select)

#### MEMO

- Pour pouvoir accéder à cette page, la piste en cours de sélection doit être de type MIDI.

## Description des zones

### 1 Message

Affiche le message système exclusif. La saisie se fait entre les valeurs F0 et F7. Utilisez la molette Value ou les touches [DEC]/[INC] pour définir les données.

### 2 Auto Sum (somme de contrôle automatique)

Activez cette option si vous souhaitez que la somme de contrôle (checksum) se fasse automatiquement. L'activation/désactivation se fait par appui sur [F1].

## Touches de fonction (F)

### • [F1](Auto Sum)

Si vous saisissez un message système exclusif Roland, vous pouvez utiliser cette fonction de somme de contrôle automatique (Auto Check Sum) pour effectuer l'opération automatiquement.

Si Auto Sum est activé, l'octet précédant la fin du message SysEx (F7) sera automatiquement inséré. Si la somme n'est pas correcte, mettez la fonction sur « Off » puis à nouveau sur « On ».

### • [F2](Insert)

Insère un octet de valeur « 00 » à la position du curseur. Vous pouvez ensuite l'éditer à volonté.

### • [F3](Delete)

Supprime l'octet sélectionné par la position du curseur.

### • [F4](Test)

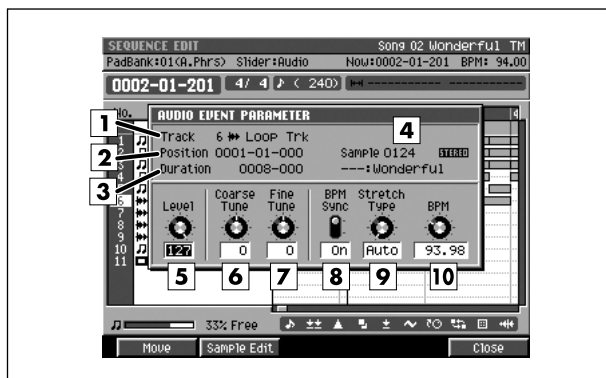
Transmet le message système exclusif en cours d'affichage par le connecteur MIDI OUT.

### • [F5](Execute)

Valide la saisie du message système exclusif que vous avez créé.

## Dialogue AUDIO EVENT PARAMETER

Permet de modifier les paramètres de l'évènement présent à la position de lecture dans une piste audio.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] or [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → sélectionne une piste audio comme « en cours » → [MENU] → sélectionne « Audio Event Parameter » → [F5](Select)

### Description des zones

- 1 Track (numéro et nom de la piste)**  
Numéro et nom de la piste en cours d'édition.
  - 2 Position**  
Affiche la valeur temporelle du début de l'évènement.
  - 3 Duration (durée)**  
Détermine la durée de l'évènement.  
Valeurs: 0000-01 (1 tick)–  
9999-\*\*\* (9999 temps \*\*\* ticks)
  - 4 Sample (échantillon)**  
Indique le numéro de l'échantillon présent à la position du curseur.
  - 5 Level (niveau)**  
Détermine le volume de l'évènement audio.  
Valeurs: 0–127
  - 6 Coarse Tune (hauteur tonale)**  
Règle la hauteur de l'évènement audio par pas d'un demi-ton.  
Valeurs: -48–0–+48 (+/-4 octaves)
  - 7 Fine Tune (hauteur microtonale)**  
Règle la hauteur de l'évènement audio par pas d'un centième de demi-ton.  
Valeurs: -50–0–+50
- MEMO**
- Un cent = 1/100e de demi-ton
- 8 BPM Sync (synchronisation tempo)**  
Détermine si la vitesse de lecture de l'évènement audio sera ajustée en temps réel en fonction des variations de tempo du séquenceur. En position On, la phrase sera raccourcie ou rallongée en temps réel.  
Valeurs: **Off**, On

### 9 Stretch Type

Si le paramètre BPM Sync est activé, cette option détermine la qualité audio de la dilatation (ou contraction) (Time Stretch). Le réglage idéal dépend de la nature du matériau audio. En choisissant Auto, vous laissez l'appareil choisir la meilleure solution en fonction de la durée de l'échantillon et du BPM.

Valeurs: **Auto**, 1–10

### 10 BPM (tempo)

Détermine le tempo de l'évènement audio. Quand le paramètre BPM Sync est activé l'évènement audio est synchronisé sur ce tempo.

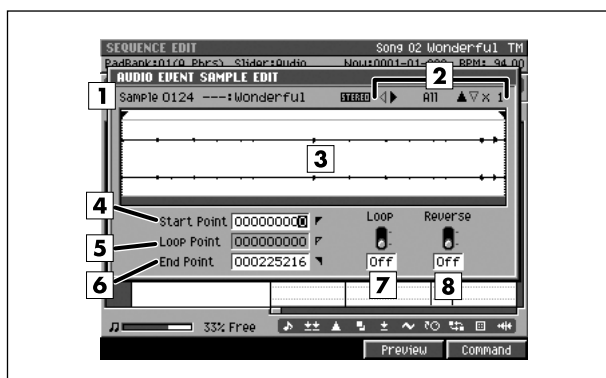
Valeurs: 5.00–120.00–300.00

### Touche de fonction (F)

- **[F1](Move)**  
Appelle le dialogue MOVE AUDIO EVENT (p. 113) qui vous permet de saisir la destination du déplacement de l'évènement situé à la position du curseur (en cours de sélection).
- **[F2](Sample Edit)**  
Appelle le dialogue AUDIO EVENT SAMPLE EDIT (p. 29) qui vous permet de définir la section de sample utilisée par l'Audio Event.
- **[F5](Close)**  
Referme le dialogue AUDIO EVENT PARAMETER (ce dialogue).

# Dialogue AUDIO EVENT SAMPLE EDIT

Permet d'agir sur les samples de l'Event à la position du curseur dans une piste audio.

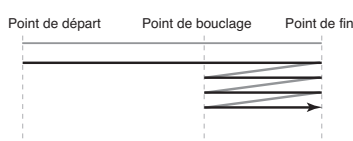


## Pour accéder à cette page

- [SONG] or [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → sélectionne une piste audio comme « en cours » → [MENU] → sélectionne « Audio Event Parameter » → [F5](Select) → [F2](Sample Edit)

## Description des zones

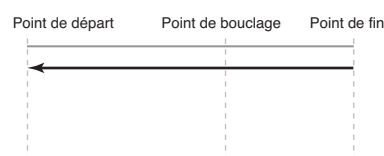
- 1 Sample (échantillon)**  
Indique le numéro et le nom du sample que vous éditez.
- 2 Niveau de zoom**  
Indique le niveau d'agrandissement ou de rétraction de la forme d'onde en cours d'affichage.
- 3 Affichage de la forme d'onde**  
Permet de visualiser ce que vous éditez.
- 4 Start Point (point de départ)**  
Détermine le début de la lecture et permet d'omettre des bruits indésirables en début de sample ou de partir sur le temps.
- 5 Loop Point (point de bouclage)**  
Détermine le point à partir duquel la lecture se poursuit en boucle. Ne le paramétrez que si vous voulez que ce bouclage se fasse ailleurs qu'à partir du Start Point.
- 6 End Point (point de fin)**  
Détermine la fin de la lecture et permet d'omettre d'éventuelles portions indésirables à la fin du sample.
- 7 Loop (boucle)**  
Active la lecture en boucle. Quand elle est activée, le sample est d'abord lu du point de départ au point de fin puis poursuit sa lecture en boucle entre le point de bouclage et le point de fin.  
Valeurs: **On**, **Off**



- 8 Reverse (lecture inversée)**  
Effectue la lecture dans le sens inverse. Quand elle est activée, le sample n'est lu qu'une fois du point de fin au

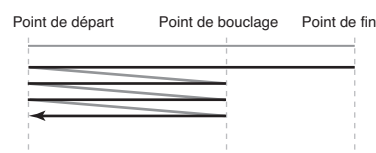
point de départ.

Valeurs: **Off**, **On**



## MEMO

- Si vous utilisez cette option en association avec le bouclage, le sample sera lu d'abord du point de fin au point de départ puis continuera en boucle entre le point de bouclage et le point de départ (en lecture inversée).

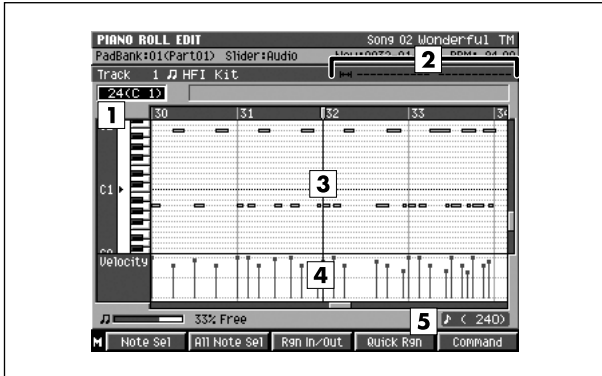


## Touches de fonction (F)

- **[F4](Preview) (préécoute)**  
Permet une préécoute du sample tant que vous maintenez le bouton enfoncé.
- **[F5](Command) (commandes)**  
Appelle le dialogue SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (p. 132).

## Page PIANO ROLL EDIT

Cette page permet d'éditer les messages MIDI enregistrés sur une piste MIDI. La représentation graphique de type « ruban de piano mécanique » indique la hauteur, la durée et la vélocité des notes.



### Pour accéder à cette page

- [SONG] or [PATTERN] → sélectionne une piste MIDI comme « en cours » → [F4](PianoRoll)

### Description des zones

- 1 Numéro de note (représentation du clavier)**  
Les « touches » sont indiquées ici de bas en haut. Comme les hauteurs correspondent à des numéros de notes, la position verticale indique donc la hauteur du son.
- 2 Zone d'édition**  
Affiche la zone d'édition (region in – region out).
- 3 Affichage graphique (piano roll)**  
Indique les événements de notes avec le temps sur l'axe horizontal et la hauteur des notes sur l'axe vertical. Vous pouvez modifier la hauteur ou la position dans le temps d'un événement en le déplaçant.
- 4 Vélocités**  
Affiche graphiquement la vélocité de chaque événement de note. Les barres les plus longues correspondent aux vélocités les plus fortes.
- 5 Pas**  
Indication de l'unité correspondant à un déplacement temporel à l'aide des boutons STEP [ < ]/[ > ].

- [F3](Rgn In/Out)  
Détermine la zone d'édition. Appuyez une fois sur ce bouton pour définir le début de la zone (In time) et une deuxième fois pour en définir la fin (Out time). Une nouvelle pression reprendra la saisie du début de zone etc.
- [F4](Quick Rgn)  
Sélectionne la donnée correspondant à l'intersection entre la note « en cours » et la position temporelle en cours.
- [F5](Command)  
Appelle le dialogue SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND (p. 33).
- [MENU]  
Appelle le dialogue MENU.

### Éléments du menu

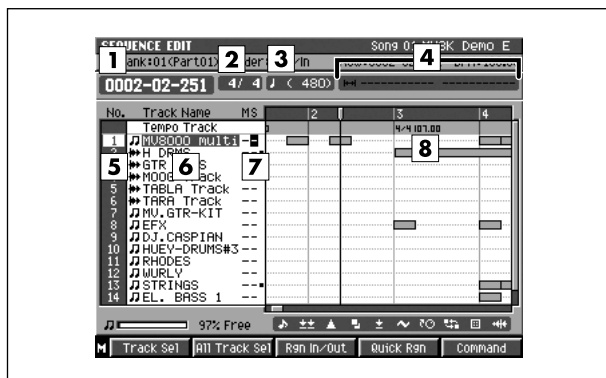
- 1 Step**  
Appelle le dialogue STEP TIME (p. 58).
- 2 Track Parameter**  
Appelle le dialogue TRACK PARAMETER (piste MIDI) (p. 11)
- 3 Solo On/Off**  
Active/désactive le solo pour la piste en cours.

### Touches de fonction (F)

- [F1](Note Sel)  
Sélectionne/désélectionne la note présente à la position du curseur. Si des temps « In » et « Out » sont spécifiés toutes les notes de cette valeur comprises entre ces deux valeurs seront sélectionnées.
- [F2](All Note Sel)  
Sélectionne/désélectionne toutes les notes. Si des temps « In » et « Out » sont spécifiés toutes les notes de comprises entre ces deux valeurs seront sélectionnées.

## Page SEQUENCE EDIT

Cette page permet d'éditer de manière graphique les messages (événements) enregistrés sur chaque piste.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] or [PATTERN] → [F5](Seq Edit)

## Description des zones

### 1 Position de lecture

Indique la valeur temporelle en cours (mesure/temps/tick) pour le séquenceur.

### 2 Indications de mesure

Indique la métrique (signature temporelle) du morceau en cours.

### 3 Pas




Indication de l'unité correspondant à un déplacement temporel à l'aide des boutons STEP [◀]/[▶].

### 4 Zone d'édition

Affiche la zone d'édition (region in – region out).

### 5 No. (piste et icône)

Affiche le numéro des différentes pistes enregistrées dans le séquenceur. L'icône situé à droite du numéro de piste indique le type de chacune d'elles.

Icône	Commentaire
	MIDI
	Audio
	Pattern

#### MEMO

- La piste « en cours de sélection » est contrastée par le curseur.

### 6 Track Name (nom de la piste)

Affiche le nom attribué à chaque piste.

### 7 Statut de piste (M/S)

Détermine le statut de chaque piste.

colonne M	colonne S
Quand M est affiché, le mute est activé. Cette piste n'est pas entendue.	Quand S est affiché, le solo est activé. Cette piste est entendue seule.
Quand « - » est affiché, le mute est désactivé.	Quand « - » est affiché, le solo est désactivé.

#### MEMO

- Si vous activez simultanément les fonctions M (Mute) et S (Solo) pour une même piste, la fonction S (Solo) sera prioritaire.

### 8 Affichage graphique


Les rectangles indiquent la présence des données enregistrées dans les différentes pistes.

Un rectangle grisé correspond à des données ne comportant aucun événement de note.

## Touches de fonction (F) et menus

- **[F1](Track Sel)**  
Sélectionne/désélectionne la piste en cours. Si des valeurs temporelles « In » et « Out » sont définies pour les pistes sélectionnées, la sélection concernera les événements de pistes présents entre ces valeurs (contrastés).
- **[F2](All Track Sel)**  
Sélectionne/désélectionne toutes les pistes. Si des valeurs temporelles « In » et « Out » sont définies, la sélection concernera les événements de pistes présents entre ces valeurs (contrastés).
- **[F3](Rgn In/Out)**  
Détermine la zone d'édition. Appuyez une fois sur ce bouton pour définir le début de la zone (In time) et une deuxième fois pour en définir la fin (Out time). Une nouvelle pression reprendra la saisie du début de zone etc.
- **[F4](Quick Rgn)**  
Sélectionne les données correspondant à l'intersection entre la piste « en cours » et la position temporelle en cours.
- **[F5](Command)**  
Appelle le dialogue SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND (p. 34).
- **[MENU]**  
Appelle le dialogue MENU.

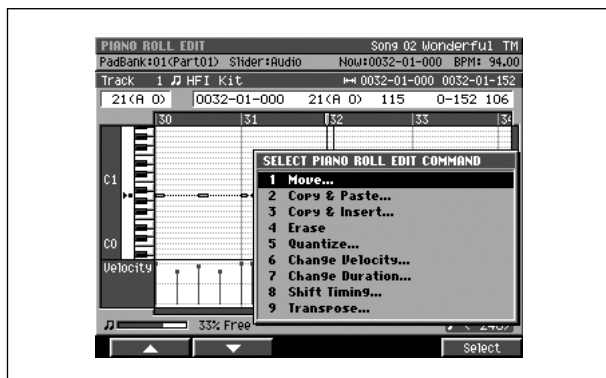
## Éléments du menu

- 1 View Filter**  
Appelle le dialogue VIEW FILTER (p. 53).
- 2 Pas**  
Appelle le dialogue STEP TIME (p. 58).
- 3 Insert Measure...**  
Appelle le dialogue INSERT MEASURE (p. 64).
- 4 Delete Measure...**  
Appelle le dialogue DELETE MEASURE (p. 65).
- 5 Audio Event Parameter**  
Appelle le dialogue AUDIO EVENT PARAMETER (p. 28).
- 6 Copy As Audio Phrase...**  
Appelle le dialogue COPY AS AUDIO PHRASE (p. 45).
- 7 Pattern Event Parameter**  
Appelle le dialogue PATTERN EVENT PARAMETER (p. 112).  

  - N'apparaît qu'en mode Song.
- 8 Paste MIDI Clip...**  
Appelle le dialogue PASTE MIDI CLIP (p. 47).
- 9 MIDI Clip Library**  
Appelle le dialogue MIDI CLIP LIBRARY (p. 46).
- 10 Paste Pattern...**  
Appelle le dialogue PASTE PATTERN (p. 106).



## Dialogue SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND

Permet d'exécuter des commandes d'édition sur les événements de notes sélectionnés dans la page PIANO ROLL EDIT.



### Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → sélectionne une piste MIDI comme « en cours » → [F4](PianoRoll) → définit la région d'édition et la piste → [F5](Command)

### Description des éléments de menu

#### 1 Move...

Appelle le dialogue MOVE (p. 36).

#### 2 Copy&Paste...

Appelle le dialogue COPY&PASTE (p. 35).

#### 3 Copy&Insert...

Appelle le dialogue COPY&INSERT (p. 37).

#### 4 Erase

Effacement des données. La région concernée reste vierge.

#### 5 Quantize...

Appelle le dialogue QUANTIZE (p. 38).

#### 6 Change Velocity...

Appelle le dialogue CHANGE VELOCITY (p. 39).

#### 7 Change Duration...

Appelle le dialogue CHANGE DURATION (p. 40).

#### 8 Shift Timing...

Appelle le dialogue SHIFT TIMING (p. 41).

#### 9 Transpose...

Appelle le dialogue TRANSPOSE (p. 43).

### Touches de fonction (F)

- [F1](▲) / [F2](▼)

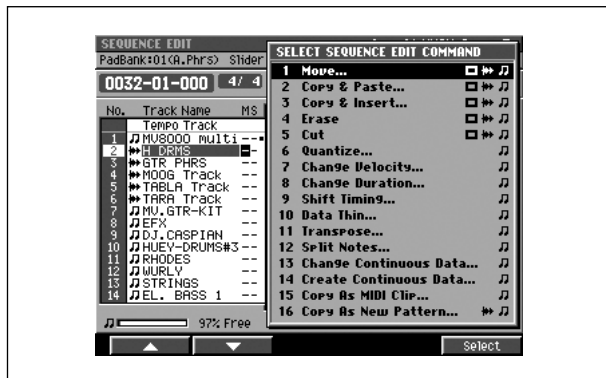
Permettent de passer d'un élément de menu à l'autre dans le dialogue.

- [F5](Select)

Valide l'élément de menu ou la commande sélectionnée par le curseur.

## Dialogue SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND

Permet d'exécuter des commandes d'édition sur les évènements de note sélectionnés dans la page SEQUENCE EDIT.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → définit la région d'édition et la piste → [F5](Command)

### Description des éléments de menu

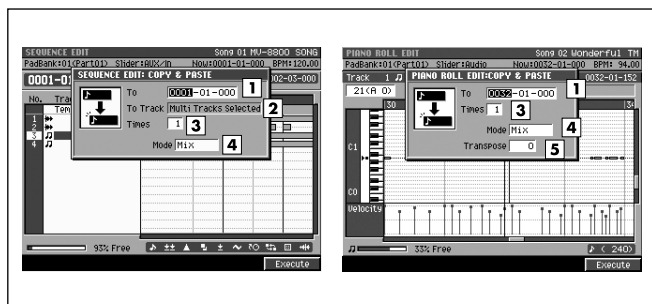
- 1 Move...**  
Appelle le dialogue MOVE (p. 36).
- 2 Copy&Paste...**  
Appelle le dialogue COPY&PASTE (p. 35).
- 3 Copy&Insert...**  
Appelle le dialogue COPY&INSERT (p. 37).
- 4 Erase**  
Effacement des données. La région concernée reste vierge.
- 5 Cut**  
Suppression des données. Les données qui suivent sont ramenées au point de coupure.
- 6 Quantize...**  
Appelle le dialogue QUANTIZE (p. 38).
- 7 Change Velocity...**  
Appelle le dialogue CHANGE VELOCITY (p. 39).
- 8 Change Duration...**  
Appelle le dialogue CHANGE DURATION (p. 40).
- 9 Shift Timing...**  
Appelle le dialogue SHIFT TIMING (p. 41).
- 10 Data Thin...**  
Appelle le dialogue DATA THIN (p. 42).
- 11 Transpose...**  
Appelle le dialogue TRANSPOSE (p. 43).
- 12 Split Notes...**  
Appelle le dialogue SPLIT NOTES (p. 66).
- 13 Change Continuous Data...**  
Appelle le dialogue CHANGE CONTINUOUS DATA (p. 68).
- 14 Create Continuous Data...**  
Appelle le dialogue CREATE CONTINUOUS DATA (p. 67).
- 15 Copy As MIDI Clip...**  
Appelle le dialogue COPY AS MIDI CLIP (p. 44).
- 16 Copy As New Pattern...**  
Appelle le dialogue COPY AS NEW PATTERN (p. 105).

### Touches de fonction (F)

- [F1](▲) / [F2](▼)  
Permettent de passer d'un élément de menu à l'autre dans le dialogue.
- [F5](Select)  
Valide l'élément de menu ou la commande sélectionnée par le curseur.

# Dialogue COPY&PASTE

Permet la copie des données comprises entre In et Out vers une autre position temporelle.



## Pour accéder à cette page

- Appeler le dialogue **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) ou **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND** (p. 33) → sélectionnez « Copy&Paste... » → **[F5](Select)**

### MEMO

- Les paramètres accessibles diffèrent selon que vous appelez ce menu local depuis la page **PIANO ROLL EDIT** ou **SEQUENCE EDIT**. Nous les décrivons tous ci-dessous. Ignorez ceux qui ne sont éventuellement pas concernés.

## Description des zones

### 1 To (destination)

Détermine la position temporelle de destination.

Valeurs: 0001-01-000-9999-\*\*-\*\*\*

### MEMO

- \*-\*\*\* dépend des indications de mesure (métrique).

### 2 To Track (piste de destination)

Détermine le numéro de la piste de destination.

### MEMO

- To Track n'apparaît qu'en **SEQUENCE EDIT**.
- Si vous avez sélectionné deux pistes ou plus, vous ne pourrez pas accéder au paramètre « To Track Value ». (Un message d'alerte « Multi tracks selected » apparaîtra).

### 3 Times (nombre de copies)

Détermine le nombre de répétitions de la copie.

Valeurs: 1-99

### 4 Mode

Sélectionne la manière dont seront traitées les données existant précédemment dans la zone de destination de la copie.

Valeurs	Commentaire
Mix	Les nouvelles données sont combinées avec les données existantes.
Replace	Les nouvelles données remplacent (effacent) les données présentes antérieurement.

### 5 Transpose (transposition)

Détermine l'amplitude de la transposition de la copie par pas d'un demi-ton (vers le haut pour une valeur positive ou vers le bas pour une valeur négative). La valeur 0 correspond à une absence de transposition.

Valeurs: -127-0-127

### MEMO

- La transposition n'est accessible qu'en mode **PIANO ROLL EDIT**.

## Touche de fonction (F)

### [F5](Execute)

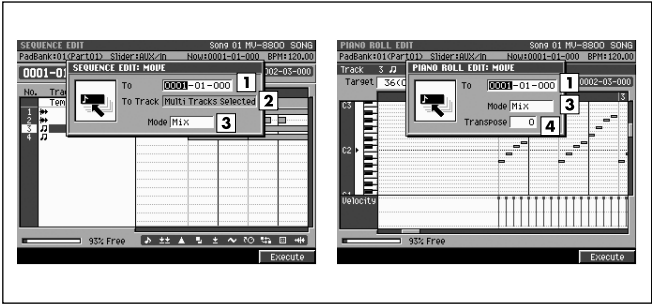
Valide la copie.

### MEMO

- Vous pouvez utiliser le dialogue **VIEW FILTER** (p. 53) pour limiter le type des événements à copier.

# Dialogue MOVE

Permet le déplacement des données comprises entre In et Out vers une autre position temporelle.



## Pour accéder à cette page

- Appelez le dialogue **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) ou **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND** (p. 33) → sélectionnez « Move... » → [F5](Select)

### MEMO

- Les paramètres accessibles diffèrent selon que vous appelez ce menu local depuis la page PIANO ROLL EDIT ou SEQUENCE EDIT. Nous les décrivons tous ci-dessous. Ignorez ceux qui ne sont éventuellement pas concernés.

## Description des zones

### 1 To (destination)

Détermine la position temporelle de destination.

Valeurs: 0001-01-000-9999-\*\*-\*\*\*

#### MEMO

- \*-\*\*\* dépend des indications de mesure (métrique).

### 2 To Track (piste de destination)

Détermine le numéro de la piste de destination.

#### MEMO

- To Track n'apparaît qu'en SEQUENCE EDIT.
- Si vous avez sélectionné deux pistes ou plus, vous ne pourrez pas accéder au paramètre « To Track Value ». (Un message d'alerte « Multi tracks selected » apparaîtra).

### 3 Mode

Sélectionne la manière dont seront traitées les données existant précédemment dans la zone de destination du déplacement.

Valeurs	Commentaire
Mix	Les nouvelles données sont combinées avec les données existantes.
Replace	Les nouvelles données remplacent (effacent) les données présentes antérieurement.

### 4 Transpose (transposition)

Détermine l'amplitude de la transposition de la copie par pas d'un demi-ton (vers le haut pour une valeur positive ou vers le bas pour une valeur négative). La valeur 0 correspond à une absence de transposition.

Valeurs: -127-0-127

#### MEMO

- La transposition n'est accessible qu'en mode PIANO ROLL EDIT.

## Touche de fonction (F)

### • [F5](Execute)

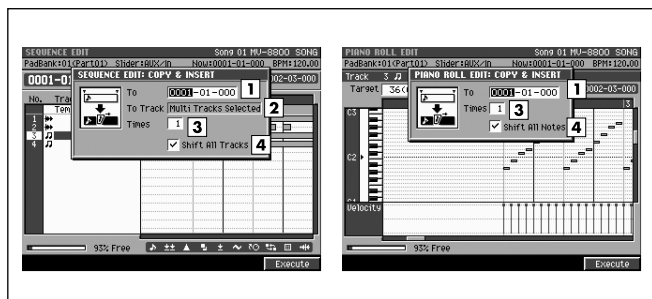
Valide le déplacement.

#### MEMO

- Vous pouvez utiliser le dialogue VIEW FILTER (p. 53) pour limiter le type des événements à déplacer.

## Dialogue COPY&INSERT

Permet la copie et l'insertion des données comprises entre In et Out vers une autre position temporelle. Les données présentes antérieurement dans cette destination ne sont pas effacées mais reculées dans le temps d'une valeur correspondante.



### Pour accéder à cette page

- Appelez le dialogue **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) ou **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND** (p. 33) → sélectionnez « Copy&Insert... » → **[F5](Select)**

#### MEMO

- Les paramètres accessibles diffèrent selon que vous appelez ce menu local depuis la page **PIANO ROLL EDIT** ou **SEQUENCE EDIT**. Nous les décrivons tous ci-dessous. Ignorez ceux qui ne sont éventuellement pas concernés.

## Description des zones

### 1 To (destination)

Détermine la position temporelle de l'insertion.

Valeurs: 0001-01-000-9999-\*\*-\*\*\*

#### MEMO

- \*-\*\*\* dépend des indications de mesure (métrique).

### 2 To Track (piste de destination)

Détermine le numéro de la piste de destination.

#### MEMO

- To Track n'apparaît qu'en **SEQUENCE EDIT**.
- Si vous avez sélectionné deux pistes ou plus, vous ne pourrez pas accéder au paramètre « To Track Value ». (Un message d'alerte « Multi tracks selected » apparaîtra).

### 3 Times (nombre d'insertions)

Détermine le nombre de répétitions de l'insertion. Les mêmes données peuvent être insérées plusieurs fois à la suite.

Valeurs: 1-255

### 4 Shift All Tracks / Shift All Notes (déplacement)

Détermine si les données des autres pistes ou des autres notes sont également repoussées dans le temps.

Valeurs: Off, On

- Pour plus de détails sur cette fonction, voir « Copie de données et insertion dans une autre position temporelle (Copy & Insert) » (Mode d'emploi, p. 190).

## Touche de fonction (F)

- **[F5](Execute)**

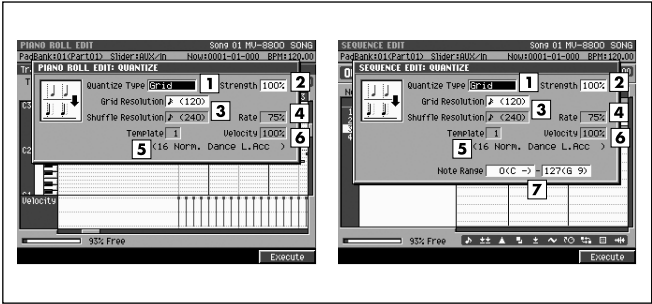
Valide l'opération de copie et insertion.

#### MEMO

- Vous pouvez utiliser le dialogue **VIEW FILTER** (p. 53) pour limiter le type des événements à déplacer.

# Dialogue QUANTIZE

Permet de rectifier la mise en place des évènements MIDI selon vos besoins.



## ■ Pour accéder à cette page

- Appelez le dialogue **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) ou **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND** (p. 33) → sélectionnez « Quantize... » → [F5](Select)

## Description des zones

### 1 Quantize Type (type de quantification)

Détermine le type de la quantification.

Valeurs	Commentaire
Grid	Quantification sur le pas de grille défini par le paramètre Grid Resolution.
Shuffle	Quantification « Shuffle » autorisant un décalage par rapport aux pas dans une zone définie par le paramètre Shuffle Resolution et avec une rigueur définie par le paramètre Shuffle Rate. Ajoute un effet de « swing » à votre rythme.
Template	Quantification sur la base d'un motif rythmique choisi parmi les 71 proposés. Outre un grand nombre de motifs ajoutant du « swing » à votre jeu, un certain nombre utilise également les variations de vitesse pour créer une sensation de « Groove ».

### 2 Strength (rigueur de la quantification)

Détermine la rigueur avec laquelle les notes sont ramenées sur les pas de grille. Les valeurs élevées correspondent à un réajustement plus exact.

Valeurs : 0–100



- La valeur 100 correspond à la quantification la plus forte et 0 à la plus faible (pas de changement).

### 3 Resolution

Détermine la longueur des pas de quantification. Choisissez la valeur de note la plus proche de celles utilisées dans la zone à quantifier.

Paramètre Quantize Type	Valeurs
Grid	♩ (60), ♪ <sub>3</sub> (80), ♩ (120), ♪ <sub>3</sub> (160), ♩ (240), ♪ <sub>3</sub> (320), ♩ (480)
Shuffle	♩ (120), ♩ (240)

### 4 Rate (valeur du décalage)

Quand Quantize Type est réglé sur « Shuffle », ce paramètre détermine la proportion de retard affectée aux notes tombant sur le contre-temps (par rapport au paramètre Shuffle Resolution). Une valeur de 50 %, placera le contre-temps exactement à mi-chemin des temps forts précédent et suivant. Une valeur de 0 % déplacera les contre-temps sur le temps fort précédent, et une valeur de 100 % l'amènera sur le temps fort suivant.

Valeurs : 0%–66%–100%

### 5 Template (motif)

Divers types de quantification sont proposés.

- Voir 11 Template dans le dialogue TRACK PARAMETER (piste MIDI) (p. 12).

### 6 Velocity (vélocité)

Quand Quantize Type est réglé sur « Template », ce paramètre détermine la force de la correction de vitesse appliquée par le motif sélectionné. Les valeurs élevées créent une contrainte plus forte.

Valeurs : 0–100



- Pour une valeur de 0, les vitesses ne sont pas modifiées.

### 7 Note Range (tessiture)

Détermine la tessiture sur laquelle s'applique la quantification.

Valeurs : 0 (C-1)–127 (G 9) (limite basse)  
0 (C-1)–127 (G 9) (limite haute)



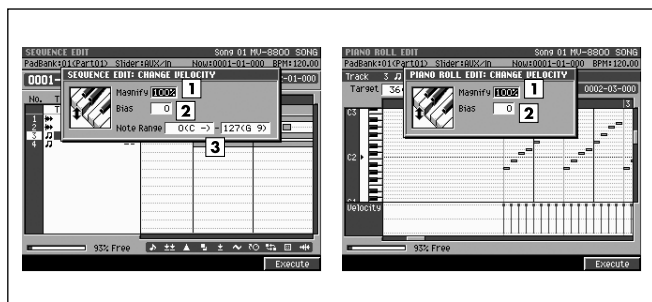
- Cette option n'apparaît qu'en SEQUENCE EDIT.

## Touche de fonction (F)

- [F5](Execute)  
Valide la quantification.

# Dialogue CHANGE VELOCITY

Modifie la vélocité des notes comprises dans la zone située entre les valeurs In et Out.



## Pour accéder à cette page

- Appelez le dialogue **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) ou **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND** (p. 33) → sélectionnez « Change Velocity... » → **[F5](Select)**

## Description des zones

### 1 Magnify (amplification)

Augmente (pour des valeurs de 101 et au-delà) ou réduit (pour des valeurs de 99 et inférieures) les variations d'amplitude entre les notes. Pour une valeur de 100, aucune modification n'est apportée.

Valeurs: 0%–100%–200%

### 2 Bias (décalage)

Détermine une valeur de décalage constante ajoutée ou retranchée des valeurs de vélocité en cours.

Valeurs: -99–0–+99

### 3 Note Range (tessiture)

Détermine la tessiture à laquelle s'appliquent les modifications de vélocité.

Valeurs: **C-1**–G9 (limite inférieure)  
C-1–**G9** (limite supérieure)



- Ce paramètre n'apparaît qu'en SEQUENCE EDIT.

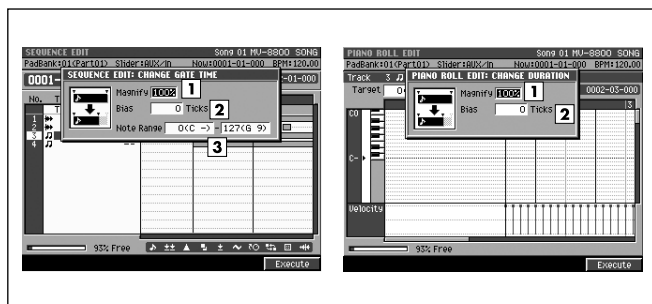
## Touche de fonction (F)

- **[F5](Execute)**

Valide la modification des vélocités.

## Dialogue CHANGE DURATION

Modifie la durée des notes comprises dans la zone située entre les valeurs In et Out.



### ■ Pour accéder à cette page

- Appelez le dialogue **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) ou **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND** (p. 33) → sélectionnez « Change Duration... » → **[F5](Select)**

### Description des zones

#### 1 Magnify (amplification)

Augmente (pour des valeurs de 101 et au-delà) ou réduit (pour des valeurs de 99 et inférieures) proportionnellement les durées des notes. Pour une valeur de 100, aucune modification n'est apportée.  
Valeurs: 0%–100%–200%

#### 2 Bias (décalage)

Détermine une valeur de décalage constante ajoutée ou retranchée des valeurs de durée en cours.  
Valeurs: -4800–0–+4800

#### 3 Note Range (tessiture)

Détermine la tessiture à laquelle s'appliquent les modifications de durée.

Valeurs: **0 (C-1)–127 (G 9)** (limite basse)  
**0 (C-1)–127 (G 9)** (limite haute)

#### MEMO

- Ce paramètre n'apparaît qu'en SEQUENCE EDIT.

### Touche de fonction (F)

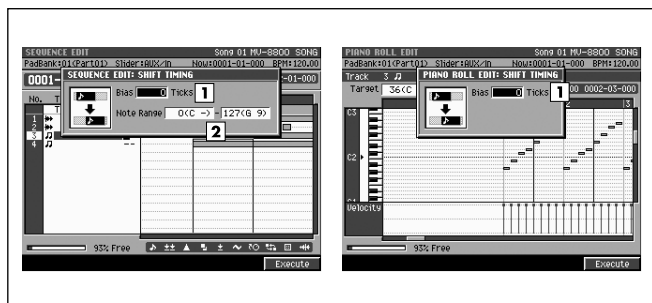
- **[F5](Execute)**

Valide la modification des durées.



## Dialogue SHIFT TIMING

Déplace la position des notes comprises dans la zone située entre les valeurs In et Out, vers l'avant ou vers l'arrière, par pas de un tick (1/480e de noire).



### ■ Pour accéder à cette page

- Appelez le dialogue **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) ou **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND** (p. 33) → sélectionnez « Shift Timing... » → [F5](Select)

## Description des zones

### 1 Bias (décalage)

Détermine le nombre de ticks du décalage, vers l'avant ou vers l'arrière.

Valeurs: -4800–0–+4800

### 2 Note Range (tessiture)

Détermine la tessiture à laquelle s'applique le décalage temporel.

Valeurs: 0 (C-1)–127 (G 9) (limite basse)

0 (C-1)–127 (G 9) (limite haute)



- Ce paramètre n'apparaît qu'en SEQUENCE EDIT.

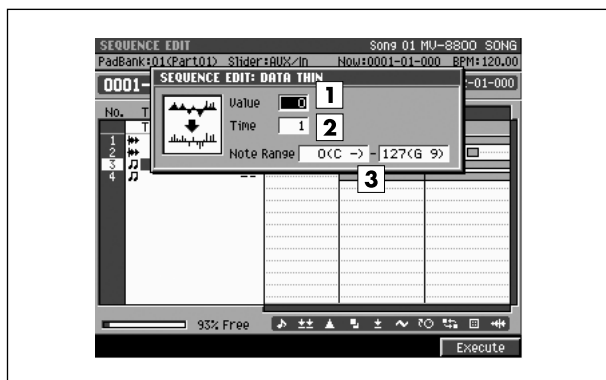
## Touche de fonction (F)

- [F5](Execute)

Valide le décalage temporel.

## Dialogue DATA THIN

Effectue une extraction discrète sur les données situées entre les valeurs In et Out pour réduire la quantité de mémoire occupée par des données de contrôle continu comme le pitch bend ou l'aftertouch.



### ■ Pour accéder à cette page

- Accédez au dialogue **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) → sélectionnez « Data Thin... » → [F5](Select)

### Description des zones

#### 1 Value (importance de l'extraction)

Choisissez une valeur élevée si vous effectuez une extraction sur un contrôle dont la variation d'amplitude est forte. Choisissez une valeur plus faible si vous ne voulez pas modifier la résolution de cette variation de manière trop importante.

Valeurs: 0–99

#### 2 Time (résolution dans le temps)

Choisissez une valeur élevée si vous effectuez une extraction sur un contrôle continu dont la variation est lente. Choisissez une valeur plus faible si vous ne voulez pas modifier la résolution de cette variation de manière trop importante.

Valeurs: 0–999

#### 3 Note Range (tessiture)

Détermine la tessiture sur laquelle s'applique l'extraction discrète.

Valeurs: 0 (C-1)–127 (G 9) (limite basse)

0 (C-1)–127 (G 9) (limite haute)

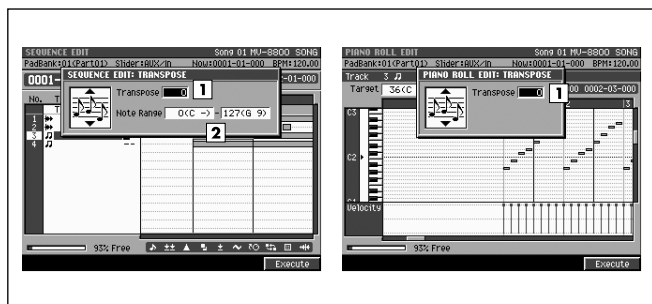
### Touche de fonction (F)

- [F5](Execute)

Valide l'extraction discrète (réduction) des données.

# Dialogue TRANSPOSE

Transpose les données situées entre les valeurs In et Out, par pas d'un demi-ton.



## Pour accéder à cette page

- Appeler le dialogue **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) ou **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND** (p. 33) → sélectionnez « Transpose... » → [F5](Select)

## Description des zones

### 1 Transpose (transposition)

Détermine l'amplitude de la transposition de la copie par pas d'un demi-ton (vers le haut pour une valeur positive ou vers le bas pour une valeur négative). La valeur 0 correspond à une absence de transposition.

Valeurs: -127–0–+127

#### MEMO

- Ne fonctionne pas si le résultat doit créer un numéro de note supérieur à *sol9* ou inférieur à *do-1*.

### 2 Note Range (tessiture)

Détermine la tessiture sur laquelle s'applique la transposition.

Valeurs: 0 (C-1)–127 (G 9) (limite basse)

0 (C-1)–127 (G 9) (limite haute)

#### MEMO

- Ce paramètre n'apparaît qu'en SEQUENCE EDIT.

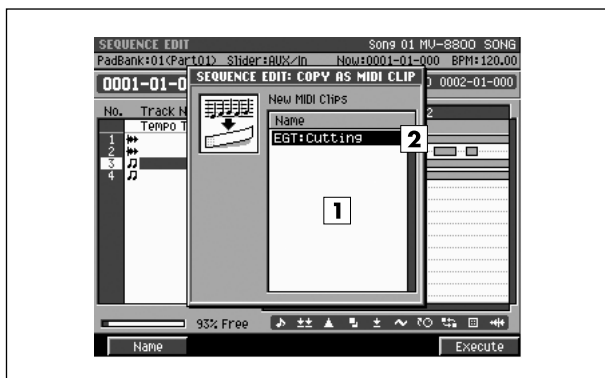
## Touche de fonction (F)

- [F5](Execute)

Valide la transposition.

## Dialogue COPY AS MIDI CLIP

Ajoute les données situées entre les valeurs In et Out à la bibliothèque des clips MIDI.



### ■ Pour accéder à cette page

- Accédez au dialogue **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) → sélectionnez « Copy As MIDI Clip... » → **[F5](Select)**

### Description des zones

#### 1 List (liste)

Affiche la liste des clips que vous ajoutez à la bibliothèque « MIDI clip ».

#### MEMO

- Si vous sélectionnez deux pistes ou plus dans la fenêtre **SEQUENCE EDIT** (ou **PATTERN EDIT**) les données seront ici affichées sous la forme de deux clips ou plus.

#### 2 Clip name (nom des clips)

Affiche le nom des clips MIDI que vous ajoutez. Une catégorie temporaire et un nom sont attribués temporairement en 2. La catégorie dépend de celle du patch et le nom de celui de la piste. Si vous avez sélectionné deux pistes ou plus, les deux derniers caractères du nom sont remplacés par une valeur incrémentale.

### Touches de fonction (F)

#### • [F1](Name)

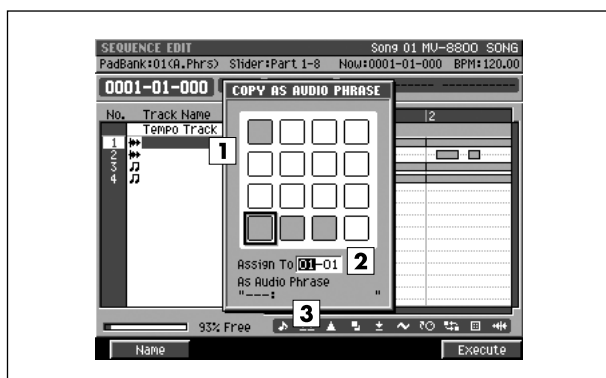
Donne accès au dialogue **EDIT NAME** (p. 3) permettant de modifier le nom du clip.

#### • [F5](Execute)

Ajoute le clip MIDI à la bibliothèque des clips.

## Dialogue COPY AS AUDIO PHRASE

Copie l'évènement audio situé à la position de lecture vers un pad.



### Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → sélectionne une piste audio comme « en cours » → allez à la position temporelle de l'évènement que vous voulez utiliser comme phrase audio → [MENU] → sélectionnez « Copy As Audio Phrase... » → [F5](Select)

### Description des zones

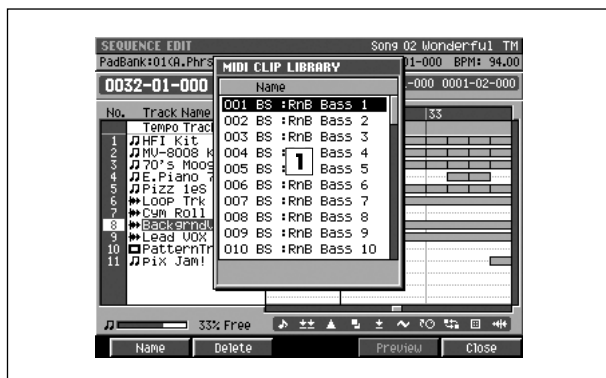
- 1 Pads**  
Cette zone indique le statut actuel des pads. Ceux qui sont colorés en rouge contiennent des données.
- 2 Assign To (affectation)**  
Détermine le pad de destination.
- 3 As Audio Phrase (nom de la phrase audio)**  
Affiche le nom de la phrase audio.

### Touches de fonction (F)

- [F1](Name)  
Donne accès au dialogue EDIT NAME (p. 3) permettant de modifier le nom du clip.
- [F5](Execute)  
Valide la copie de phrase audio.

## Dialogue MIDI CLIP LIBRARY

Permet de modifier le nom d'un clip MIDI de la bibliothèque ou de le supprimer.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → [MENU] → sélectionnez « MIDI Clip Library » → [F5](Select)

### Description des zones

#### 1 MIDI clip list (liste des clips MIDI)

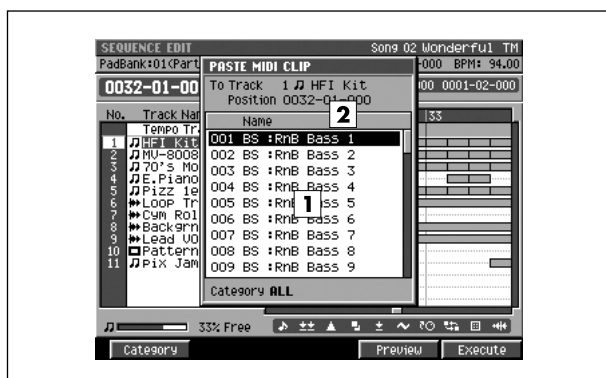
Affiche la liste des clips MIDI sauvegardés dans la bibliothèque (library). Celui qui est contrasté est « en cours de sélection ».

### Touches de fonction (F)

- [F1](Name)  
Donne accès au dialogue EDIT NAME (p. 3) permettant de modifier le nom du clip.
- [F2](Delete)  
Permet de supprimer un clip MIDI de la bibliothèque. Amenez le curseur sur le clip à supprimer et appuyez sur [F2 (Delete)].
- [F4](Preview)  
Permet d'effectuer une préécoute du clip MIDI sélectionné par le curseur, en utilisant le paramétrage de la piste en cours.
- [F5](Close)  
Referme le dialogue MIDI CLIP LIBRARY (ce dialogue).

## Dialogue PASTE MIDI CLIP

Permet de coller un clip MIDI dans la piste MIDI en cours de sélection.



### Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → sélectionne une piste MIDI comme « en cours » → [F5](Seq Edit) → [MENU] → sélectionnez « Paste MIDI Clip... » → [F5](Select)

### Description des zones

- MIDI clip list (liste des clips MIDI)**  
Affiche la liste des clips MIDI sauvegardés dans la bibliothèque (library).
- Clip name (nom des clips)**  
Affiche la catégorie et le nom des clips MIDI.

### Touches de fonction (F)

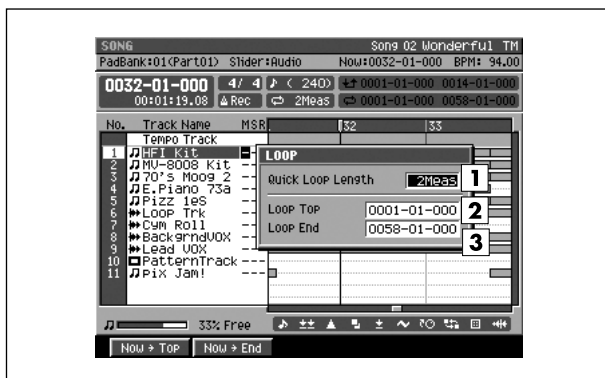
- [F1](Category)  
Appelle le dialogue SELECT CATEGORY (p. 4).
- [F4](Preview)  
Permet d'effectuer une préécoute du clip MIDI sélectionné par le curseur, en utilisant le paramétrage de la piste en cours.
- [F5](Execute)  
Colle le clip MIDI à la position du curseur dans la piste en cours de sélection.

#### MEMO

- Le collage s'effectue au point de lecture dans la piste en cours de sélection.

## Dialogue LOOP

Donne accès aux paramètres de la lecture en boucle.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] → [MENU] → sélectionnez « Loop » → [F5](Select)

### Description des zones

#### 1 QUICK Loop Length (durée de la boucle)

Détermine la durée de la boucle créée par l'appui sur LOOP [QUICK SET].

Valeurs: Marker, 1–2–32

#### MEMO

- Si vous choisissez Marker, c'est la zone comprise entre les markers qui sera mise en boucle. Si aucun marker n'a été mis en place, le bouclage ne sera toutefois pas activé.

#### 2 Loop Top (début de boucle)

Définit la position temporelle du début de boucle.

Valeurs: 0001-01-000–(Loop End)

#### 3 Loop End (fin de boucle)

Définit la valeur temporelle de la fin de boucle (c'est-à-dire le moment du retour au début).

Valeurs: (Loop Top)–9999-\*\*-\*\*\*

#### MEMO

- \*-\*\*\* dépend des indications de mesure (métrique).
- Même si des valeurs Loop Start/Loop End ont été définies, c'est la valeur Quick Loop Length qui sera utilisée si vous activez le bouclage en QUICK SET. (les valeurs Loop Start/Loop End seront perdues)
- Le changement de la valeur Quick Loop Length est sans effet sur la position de la valeur Loop End.
- Vous ne pouvez pas choisir pour Loop Start une valeur temporelle postérieure à Loop End.

### Touches de fonction (F)

#### • [F1](Now→Top)

Affecte la valeur temporelle du point de lecture au paramètre Loop Top.

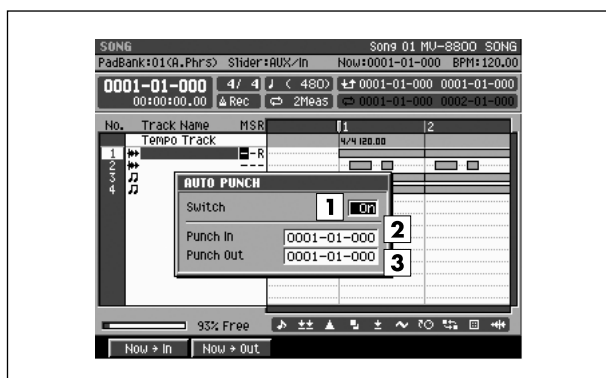
#### • [F2](Now→End)

Affecte la valeur temporelle du point de lecture au paramètre Loop End.



# Dialogue AUTO PUNCH

Permet de définir les paramètres d'auto punch-in/out.



## Pour accéder à cette page

- [SHIFT] + [AUTO PUNCH]

### MEMO

- Vous pouvez également paramétrer l'Auto Punch dans les dialogues RECORDING PARAMETER (MIDI) (p. 16) ou RECORDING PARAMETER (AUDIO) (p. 19).

## Description des zones

### 1 Switch (activation)

Active l'utilisation de la fonction auto punch.

Valeurs: Off, On

### MEMO

- Vous pouvez modifier directement ce paramètre en appuyant sur [AUTO PUNCH].

### 2 Punch In

Détermine la valeur temporelle du début de l'enregistrement en auto punch.

Valeurs: 0001-01-000–(Punch Out)

### 3 Punch Out

Détermine la valeur temporelle de la fin de l'enregistrement en auto punch.

Valeurs: (Punch In)–9999-\*\*-\*\*\*

### MEMO

- \*-\*\*\* dépend des indications de mesure (métrique).
- Vous ne pouvez pas choisir pour Auto Punch In une valeur temporelle postérieure à Auto Punch Out.

## Touches de fonction (F)

### • [F1](Now→In)

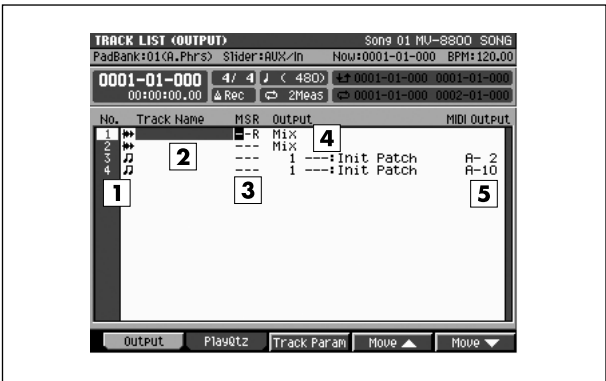
Affecte la valeur temporelle du point de lecture au paramètre Punch In.

### • [F2](Now→Out)

Affecte la valeur temporelle du point de lecture au paramètre Punch Out.

# Page TRACK LIST (OUTPUT)

Donne la liste des paramètres de chaque piste et la destination de sortie des pistes en lecture.



## Pour accéder à cette page

- [SONG] ou PATTERN] → [MENU] → sélectionnez « Track List » → [F5](Select)

## Description des zones

### 1 No. (piste et icône)

Indique le numéro des pistes enregistrées dans le séquenceur. L'icône située à droite du numéro de piste indique le type de chacune d'elles.

Icône	Commentaire
♪	Piste audio
🎵	Piste MIDI
📀	Piste de Patterns

#### MEMO

- La piste « en cours de sélection » apparaît contrastée par le curseur.

### 2 Track Name (nom de la piste)

Indique le nom affecté à chaque piste.

### 3 Statut de piste (M/S/R)

Indique le statut de chaque piste.

Indication	Commentaire
M= Muted	Désactivée
S= Solo	Lue en solo
R=Record	En enregistrement

#### MEMO

- Si vous activez simultanément M (Mute) et S (Solo) pour une même piste, l'option S (Solo) sera prioritaire.

### 4 Output (sortie)

Indique la destination de sortie des données enregistrées dans chaque piste.

### 5 MIDI Output (sortie MIDI)

Indique la destination de sortie des données enregistrées dans chaque piste MIDI.

## Touches de fonction (F)

- [F1](Output)  
Appelle la page TRACK LIST (OUTPUT) (cette page).
- [F2](PlayQtz) Play Quantize  
Appelle la page TRACK LIST (PLAY QUANTIZE) (p. 51).
- [F3](Track Param)  
Appelle le dialogue TRACK PARAMETER pour la piste sélectionnée par le curseur.

#### MEMO

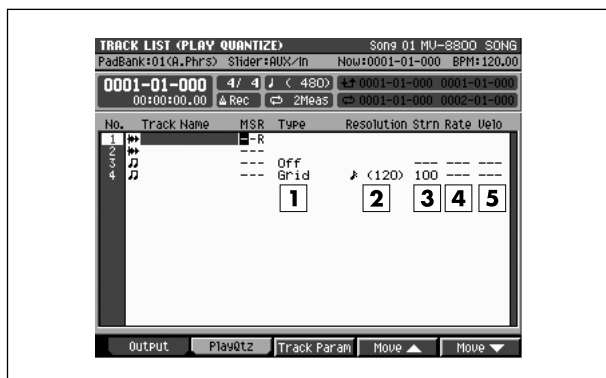
- Le dialogue TRACK PARAMETER appelé dépend du type de la piste en cours de sélection.

Piste en cours	Dialogue
Piste audio	Dialogue TRACK PARAMETER (piste audio) (p. 14)
Piste MIDI	Dialogue TRACK PARAMETER (piste MIDI) (p. 11)
Piste de patterns	Dialogue TRACK PARAMETER (piste de patterns) (p. 15)

- [F4](Move ▲) / [F5](Move ▼)  
Déplace la piste en cours de sélection vers le haut [F4](Move ▲) ou vers le bas [F5](Move ▼) dans la liste.

## Page TRACK LIST (PLAY QUANTIZE)

Donne la liste des paramètres de chaque piste. La page TRACK LIST (PLAY QUANTIZE) est plus spécialement orientée vers les paramètres de la quantification en lecture.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] or [PATTERN] → [MENU] → sélectionnez « Track List » → F5](Select) → [F2](PlayQtz)

## Description des zones

### 1 Type (type de quantification)

Indique le type de quantification.

Type	Commentaire
Off	Pas de quantification
Grid	Quantification stricte
Shuffle	Quantification « shuffle »
Nom du motif (template)	Utilisation d'un motif * L'écran affiche les 14 premiers caractères du nom.

### 2 Resolution

Détermine la rigueur de la quantification.

### 3 Strn (rigueur)

Détermine la rigueur de la quantification.

### 4 Rate (décalage)

Ce paramètre détermine la proportion de retard affectée aux notes tombant sur le contre-temps (par rapport au paramètre Resolution).

### 5 Velo (motif appliqué à la vitesse)

Quand Quantize Type est réglé sur « Template », ce paramètre détermine la force de la correction de vitesse appliquée par le motif sélectionné.

## Touches de fonction (F)

- [F1](Output)  
Appelle la page TRACK LIST (OUTPUT) (p. 50).
- [F2](PlayQtz) Play Quantize  
Appelle la page TRACK LIST (PLAY QUANTIZE) (cette page).
- [F3](Track Param)  
Appelle le dialogue TRACK PARAMETER pour le type de piste sélectionné par le curseur.

### MEMO

- Le type du dialogue TRACK PARAMETER dépend du type de la piste en cours de sélection.

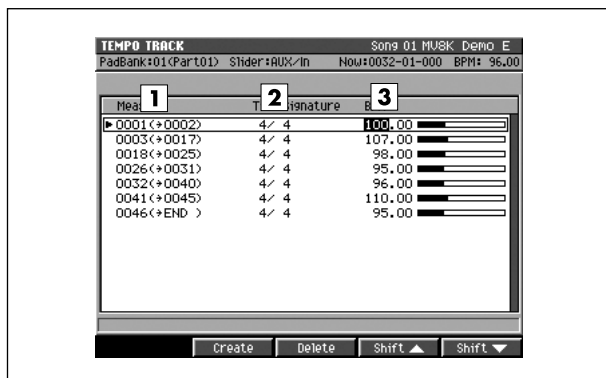
Piste en cours	Dialogue
Piste audio	Dialogue TRACK PARAMETER (piste audio) (p. 14)
Piste MIDI	Dialogue TRACK PARAMETER (piste MIDI) (p. 11)
Piste de patterns	Dialogue TRACK PARAMETER (piste de patterns) (p. 15)

### • [F4](Move ▲) / [F5](Move ▼)

Déplace la piste en cours de sélection vers le haut [F4](Move ▲) ou vers le bas [F5](Move ▼) dans la liste.

## Page TEMPO TRACK

Permet d'éditer les données de la piste de tempo et en particulier les chiffres indicateurs de mesure (métrique).



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] → [MENU] → sélectionnez « Tempo Track » → [F5](Select)

### Description des zones

#### 1 Meas

Affiche les positions correspondant aux changements de tempo et la région sur laquelle ils seront appliqués.

#### 2 Indications de mesure

Détermine la métrique du morceau.

Valeurs: 1–4–32 / 2, 4, 8, 16

#### 3 BPM (tempo)

Détermine le tempo du séquenceur en Battements Par Minute (BPM) ou « à la noire ». Dans l'exemple ci-dessus les cinq mesures du départ sont à 4/4 et à un tempo de 120.

Valeurs: 5.0–100.0–300.0

### Touches de fonction (F)

#### • [F2](Create)

Crée une ligne de modification de tempo sur le premier temps de la mesure suivant la position de lecture en cours.

#### MEMO

- Si l'alerte « Tempo/Time signature event full » apparaît, il n'y a plus assez de mémoire dans la piste enregistrant les tempos et les indications de mesure. Plus aucune donnée ne peut être mémorisée.

#### • [F3](Delete)

Supprime la ligne de modification de tempo sélectionnée par le curseur.

#### • [F4](Shift▲)

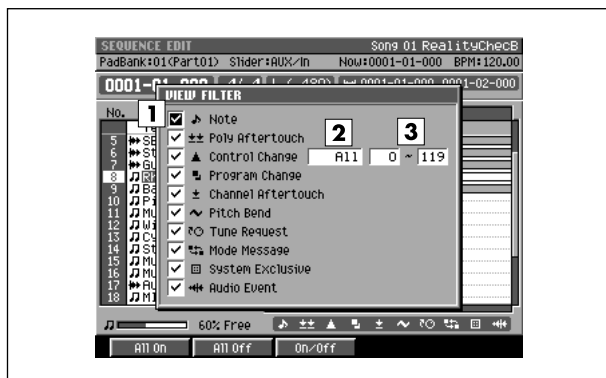
Ramène les données de tempo présentes à la position du curseur (et les données de tempo ultérieures) une mesure en arrière.

#### • [F5](Shift▼)

Amène les données de tempo présentes à la position du curseur (et les données de tempo antérieures) une mesure plus loin.

## Dialogue VIEW FILTER

Permet de sélectionner le masquage (en visualisation et en édition) de certains types d'événements MIDI dans les pages SONG, PATTERN, SEQUENCE EDIT, et EVENT LIST EDIT.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → [MENU] → sélectionnez « View Filter » → [F5](Select)
- [SONG] ou [PATTERN] → sélectionnez une piste MIDI comme « en cours » → [F3](Event List) → [F5](View Filter)
- [SONG] ou [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → [MENU] → sélectionnez « View Filter » → [F5](Select)

## Description des zones

### 1 Filter (filtre)

Seules les données cochées ✓ sont affichées et l'édition n'affectera qu'elles. Les types d'événements dont la marque ✓ est absente ne sont ni affichés ni édités.

Paramètre	Commentaire
Note	Données de note.
Poly Aftertouch	Données d'after-touch polyphonique (individuel par numéro de note).
Control Change	Données Control changes. Correspondent à divers effets de modulation dépendant du numéro de contrôle concerné.
Program Change	Données Program change (changement de programme/patch).
Channel Aftertouch	Données d'after-touch canal (modulation appliquée à l'ensemble du canal).
Pitch Bend	Données de Pitch bend (modulation de hauteur).
Tune Request	Message de requête d'accordage (destinée aux oscillateurs des synthétiseurs analogiques).
Mode Message	Messages MIDI de « Mode »
System Exclusive	Messages système exclusif, destinés spécifiquement au MV-8800.
Audio Event	Événements audio (données de phrases audio ou données audio enregistrées directement sur les pistes audio. Ne s'affichent que dans les pages SONG, PATTERN et SEQUENCE EDIT.

### 2 Ctrl Change (Contrôles MIDI)

Vous pouvez appliquer un filtrage plus spécifique sur les messages de type Control Change.

Valeurs	Commentaire
All	Tous les numéros sont validés.
Except	Tous les numéros sauf ceux compris entre les valeurs définies par Range.
Only	Seulement les numéros compris entre les valeurs définies par Range.

### 3 Ctrl Change Range (plage de validité des numéros de contrôle)

Ces paramètres permettent de choisir une plage limitée de numéros de contrôle à accepter ou à exclure. Ils fonctionnent en association avec le paramètre précédent.

Valeur (limite inférieure) : 0–119

Valeur (limite supérieure) : 0–119

#### MEMO

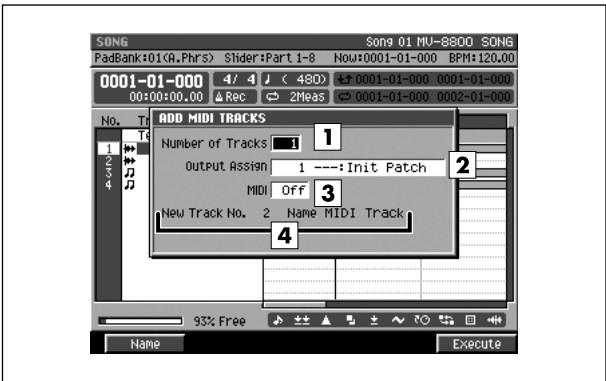
- Les paramètres Ctrl Change et Ctrl Change Range ne sont opérationnels que si une marque de validation ✓ est présente devant le paramètre Ctrl Change du filtre.

## Touches de fonction (F)

- [F1](All On)  
Active les marques ✓ pour tous les paramètres.
- [F2](All Off)  
Désactive les marques ✓ pour tous les paramètres.
- [F3](On/Off)  
Active/désactive la marque ✓ individuellement pour chaque paramètre.

# Dialogue ADD MIDI TRACKS

Permet d'ajouter des pistes MIDI.



## Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → [MENU] → sélectionnez « Add MIDI Tracks... » → [F5](Select)

## Description des zones

- 1 Number of Tracks (nombre de pistes)**  
Détermine le nombre de pistes à ajouter. Vous pouvez donc créer plus d'une piste à la fois.  
Valeurs: 1–128  
(en mode Pattern le maximum est 64)

- 2 Output Assign (affectation de sortie)**  
Détermine la part auquel les données MIDI enregistrées seront adressées.

Valeurs	Commentaire
Off	Pas d'affectation.
1–16	Part instrumentale 1–16
MFX	Multi-effets MFX (Analog modeling bass et réglages des paramètres d'effets)
Pix Jam	Pix jam (changement d'images)
Mixer AUX1–4	Canal de mixage (AUX1–4)
Mixer DlyCho	Canal de mixage (delay/chorus)
Mixer Reverb	Canal de mixage (reverb)
Mixer A.Phrs	Canal de mixage (audio phrase)
Mixer input	Canal de mixage (input)
Mixer AMix	Canal de mixage (audio track)

- 3 MIDI (canal MIDI)**  
Détermine le connecteur MIDI et le canal auquel seront affectées les données MIDI de la piste créée.  
Valeurs: Off, A-1–A-16, B-1–B-16, R-1–R-16

- 4 New Track No.**  
Affiche le numéro de piste et le nom de la piste à créer.

## Touches de fonction (F)

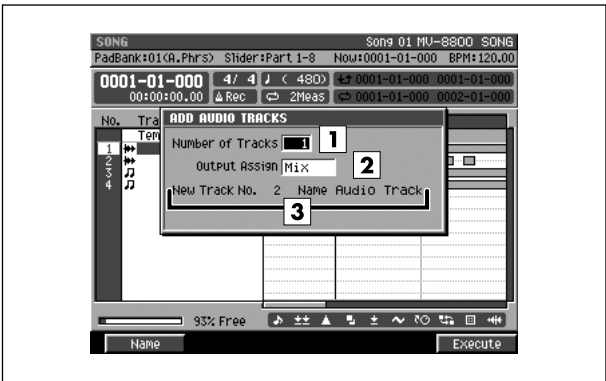
- [F1](Name)  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) permettant de modifier le nom de la piste en cours de sélection.
- [F5](Execute)  
Ajoute la(les) piste(s) MIDI.

### MEMO

- La(les) piste(s) sera(seront) ajoutée(s) en dessous de la piste en cours de sélection.

# Dialogue ADD AUDIO TRACKS

Permet d'ajouter des pistes audio.



## Pour accéder à cette page

- [SONG] → [MENU] → sélectionnez « Add Audio Tracks... » → [F5](Select)

## Description des zones

- 1 Number of Tracks (nombre de pistes)**  
Détermine le nombre de pistes à ajouter. Vous pouvez donc créer plus d'une piste à la fois.  
Valeurs: 1–8
- 2 Output Assign (affectation de sortie)**  
Détermine le bus (trajet du signal) qui servira à l'écoute des données audio enregistrées sur la piste créée.

Valeurs	Commentaire
Mix	Pas d'affectation.
AUX1–AUX4	bus AUX 1–4
MLT1–MLT8	bus Multi output 1–8 (mono)
MLT1/2–MLT7/8	bus Multi output 1/2–7/8 (stéréo)

- 3 Numéro et nom de la piste**  
Affiche le numéro et le nom de la piste en cours de sélection.

## Touches de fonction (F)

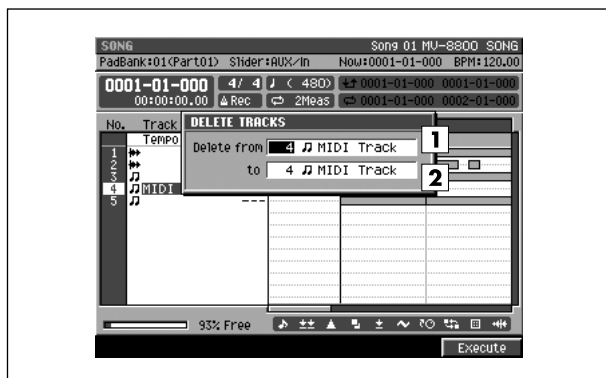
- [F1](Name)  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) permettant de modifier le nom de la piste en cours de sélection.
- [F5](Execute)  
Ajoute la(les) piste(s) audio.

### MEMO

- La(les) piste(s) sera(seront) ajoutée(s) en dessous de la piste en cours de sélection.

## Dialogue DELETE TRACKS

Définit la plage de pistes à supprimer.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → [MENU] → sélectionnez « Delete Tracks... » → [F5](Select)

### Description des zones

- 1 Delete From (supprimer à partir de)**
- 2 To (jusqu'à)**  
Détermine la plage de pistes (de - jusqu'à) à supprimer.  
Valeurs: 1–137  
(en mode Pattern, le maximum est 65)

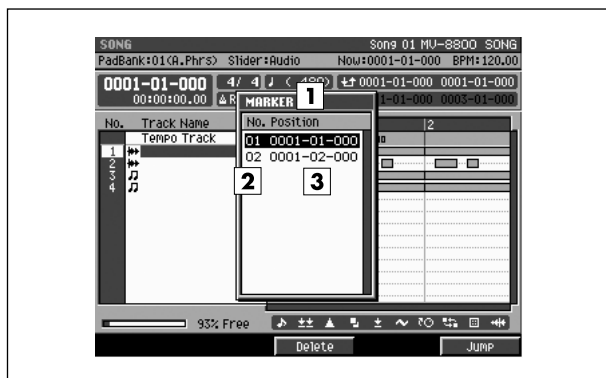
### Touche de fonction (F)

- [F5](Execute)  
Supprime la(les) piste(s) choisies.



## Dialogue MARKER

Permet d'ajouter ou de supprimer des markers.



### Pour accéder à cette page

- [SONG] → [MENU] → sélectionnez « Marker » → [F5](Select)

### Description des zones

#### 1 Liste des markers

Donne la liste des markers déjà présents dans le Song en cours. Le marker en cours de sélection apparaît contrasté.

#### 2 Numéros des markers

Les markers sont numérotés dans l'ordre chronologique. Vous pouvez utiliser jusqu'à 100 markers numérotés de 00 à 99.

#### 3 Position temporelle

Indique la position temporelle de chaque marker en mesures - temps - ticks.

### Touches de fonction (F)

#### • [F3](Delete)

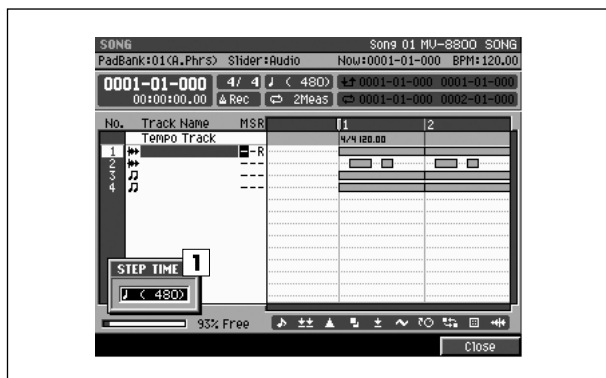
Supprime de la liste le marker sélectionné à la position du curseur.

#### • [F5](Jump)

Amène instantanément à la position de lecture correspondant au marker sélectionné dans la liste.

## Dialogue STEP TIME

Permet de définir l'intervalle de temps utilisé par les boutons STEP [ < ] [ > ].



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → [MENU] → sélectionnez « Step Time » → [F5](Select)

### Description des zones

#### 1 Step time (pas)

Détermine la valeur temporelle dont sera déplacée la position de lecture lors de l'appui sur les boutons STEP [ < ] [ > ].

Valeurs: ♩ (30), ♩<sub>3</sub> (40), ♩ (60), ♩<sub>3</sub> (80), ♩ (120),  
 ♩<sub>3</sub> (160), ♩ (240), ♩<sub>3</sub> (320), ♩ (480),  
 ♩<sub>3</sub> (640), ♩ (960), ○ (1920), ∞ (3840)

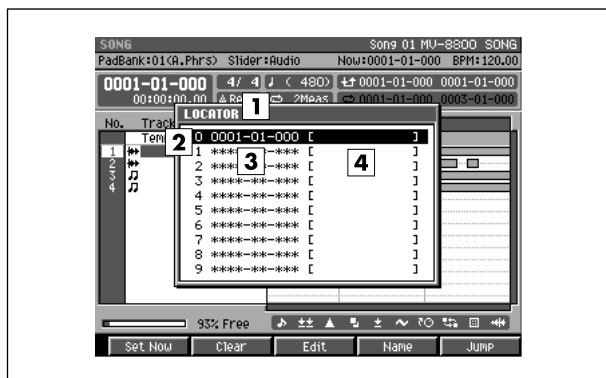
### Touche de fonction (F)

- [F5](Close)

Referme le dialogue STEP TIME (ce dialogue).

# Dialogue LOCATOR

Permet de gérer les points de locator.



## ■ Pour accéder à cette page

- [LOCATOR]

## Description des zones

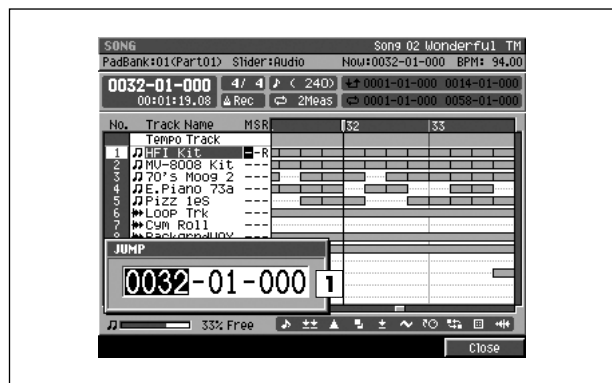
- 1 Liste des points de locator**  
Affiche la liste des points de locator du Song en cours.  
Le locator en cours de sélection apparaît contrasté.
- 2 Numéro du locator**  
Les points de Locator sont affichés dans l'ordre numérique. Vous pouvez utiliser 10 points, numérotés de 0 à 9.
- 3 Position temporelle**  
Affiche la valeur temporelle du point (mesure/temps/tick).
- 4 Nom du locator**  
Affiche le nom affecté à chaque point de locator.

## Touches de fonction (F)

- **[F1](Set Now)**  
Copie la position de lecture dans le locator en cours de sélection. Si une valeur était antérieurement présente elle est effacée.
- **[F2](Clear)**  
Supprime de la liste le locator sélectionné par le curseur.
- **[F3](Edit)**  
Appelle le dialogue EDIT LOCATOR qui permet d'éditer la valeur temporelle d'un point de locator.
- **[F4](Name)**  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) permettant de modifier le nom du locator.
- **[F5](Jump)**  
Amène la position de lecture sur le point de locator sélectionné dans la liste.

# Dialogue JUMP

Permet d'accéder directement à une position temporelle donnée.



- Pour accéder à cette page
  - [SHIFT] + [JUMP]

## Description des zones

### 1 Jump

Cette fenêtre permet de saisir une position temporelle (en mesure/temps/tick) et d'y accéder directement.

#### MEMO

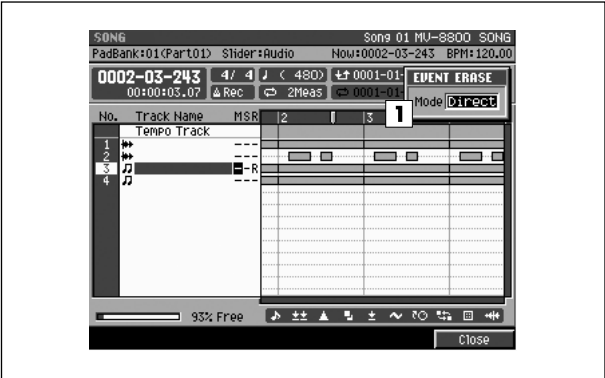
- Vous pouvez éditer la valeur contrastée par le curseur soit à l'aide de la molette Value soit à l'aide des touches [DEC]/[INC] soit encore directement à l'aide du pavé numérique.
- Vous pouvez aussi utiliser la combinaison [JUMP]+molette VALUE pour vous déplacer par pas de un tick.

## Touche de fonction (F)

- [F5](Close)  
Referme le dialogue JUMP (ce dialogue).

# Dialogue EVENT ERASE

Permet d’effacer certaines notes pendant l’enregistrement.



- Pour accéder à cette page
  - (Recording) [EVENT ERASE]

## Description des zones

- 1 Mode
  - Permet de choisir la manière dont se fera l'effacement.

Valeurs	Commentaire
Direct	Supprime uniquement les données de notes correspondant au pad sur lequel vous appuyez.
Range	Supprime les données de notes comprises entre les valeurs supérieures et inférieures correspondant aux deux pads sur lesquels vous appuyez.

### MEMO

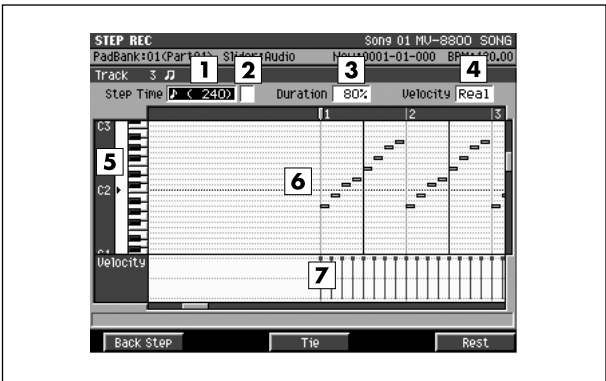
- Pendant l'enregistrement, vous pouvez maintenir le bouton [EVENT ERASE] enfoncé pour accéder directement à l'effacement. Tout en le maintenant enfoncé, maintenez aussi enfoncé(s) le(s) pad(s) correspondant aux notes/événements à effacer. L'effacement se produira pendant toute la durée de l'enfoncement de ces boutons.

## Touche de fonction (F)

- [F5](Close)
  - Referme le dialogue EVENT ERASE (ce dialogue).

# Page STEP REC

Permet d'utiliser les pads pour enregistrer des données de notes sur une piste MIDI.



## Pour accéder à cette page

- sélectionnez une piste MIDI comme « en cours » →  
[SHIFT] + [REC (●)]

## Description des zones

### 1 Step time (valeur du pas)

Détermine la durée des notes que vous saisissez.

Valeurs: ♩ (30), ♪ (40), ♪ (60), ♪ (80), ♪ (120),  
♩ (160), ♪ (240), ♪ (320), ♪ (480),  
♩ (640), ♪ (960), ○ (1920), ∞ (3840)

#### MEMO

- Vous pouvez modifier la valeur du pas en appuyant sur  
[ ♪ (1) ] – [ ♪ (9) ] (touches numériques).

### 2 Dot (note pointée)

Permet d'ajouter un « point » à la valeur de note définie par le paramètre Step Time.

Dot	Durée relative par rapport à Step Time
None	1x (Step Time non modifié)
1(.)	1.5x (1,5 fois la valeur du Step Time)
2(..)	1.75x (1,75 fois la valeur du Step Time)

### 3 Duration (durée)

Définit la durée relative de la partie entendue de la note.

Valeurs: 1%–200%

### 4 Velocity

Définit le niveau de vélocité de chaque note.

Valeurs: Real, 1–127

### 5 Numéros de notes (représentation du clavier)

Les « touches » sont indiquées ici de bas en haut.

Comme les hauteurs correspondent à des numéros de notes, la position verticale indique donc la hauteur du son.

### 6 Affichage graphique (piano roll)

Indique les événements de notes avec le temps sur l'axe horizontal et la hauteur des notes sur l'axe vertical. Vous pouvez modifier la hauteur ou la position dans le temps d'un événement en le déplaçant.

### 7 Velocity (vélocité)

Définit le niveau de vélocité de chaque note. Chaque barre est associée à une note et plus elle est longue, plus la vélocité est élevée.

## Touches de fonction (F)

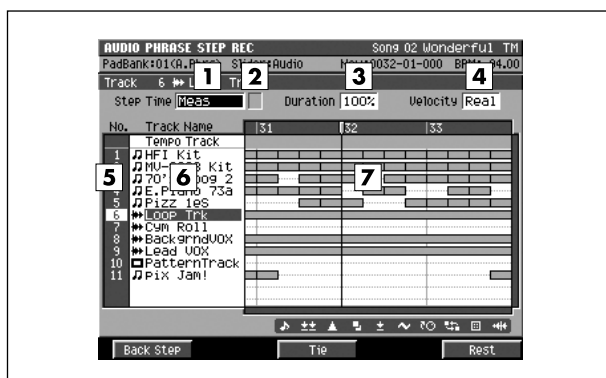
- [F1](Back Step)  
Ramène à l'évènement précédent.
- [F3](Tie)  
Lie l'évènement actuel au suivant.
- [F5](Rest)  
Saisit un silence.

#### MEMO

- Pendant l'enregistrement pas à pas, vous pouvez appuyer sur [REC (●)] (le témoin clignote) pour passer en mode d'essai préalable. L'appui sur les pads n'entraîne alors aucun enregistrement. C'est une solution simple pour écouter le son produit par chaque pad.

## Page AUDIO PHRASE STEP REC

Permet d'utiliser les pads pour effectuer un enregistrement sur une piste audio.



### ■ Pour accéder à cette page

- sélectionnez une piste audio comme « en cours » → [SHIFT] + [REC (●)]

## Description des zones

### 1 Step Time (valeur du pas)

Détermine la durée des notes que vous saisissez.

Valeurs: ♩ (30), ♩<sub>3</sub> (40), ♩ (60), ♩<sub>3</sub> (80), ♩ (120),  
♩<sub>3</sub> (160), ♩ (240), ♩<sub>3</sub> (320), ♩ (480), ♩<sub>3</sub> (640),  
♩ (960), ○ (1920), ∞ (3840), Meas, Phrase

#### MEMO

- Vous pouvez modifier la valeur du pas en appuyant sur [♩ (1)] – [♩ (9)] (touches numériques).

### 2 Dot (note pointée)

Permet d'ajouter un « point » à la valeur de note définie par le paramètre Step Timer.

Dot	Durée relative par rapport à Step Time
None	1x (Step Time non modifié)
1(.)	1.5x (1,5 fois la valeur du Step Time)
2(..)	1.75x (1,75 fois la valeur du Step Time)

### 3 Duration (durée)

Définit la durée relative de la partie entendue de la note.

Valeurs: 1%–100%

### 4 Velocity

Définit le niveau de vélocité de chaque note.

Valeurs: Real, 1–127

### 5 No. (numéro de la piste et icône)

Affiche le numéro des pistes enregistrées dans le séquenceur. L'icône située à droite de ce numéro indique le type de la piste.

Icône	Commentaire
♩	Piste MIDI
⏮	Piste Audio
□	Piste Pattern

#### MEMO

- La ligne de la piste sélectionnée par le curseur apparaît contrastée et cette piste est dite « en cours de sélection ».

### 6 Track Name (nom de la piste)

Affiche le nom de chaque piste.

### 7 Play List

Les rectangles indiquent la présence des données enregistrées dans les différentes pistes.

Un rectangle grisé indique des données ne comportant pas d'événements de notes.

## Touches de fonction (F)

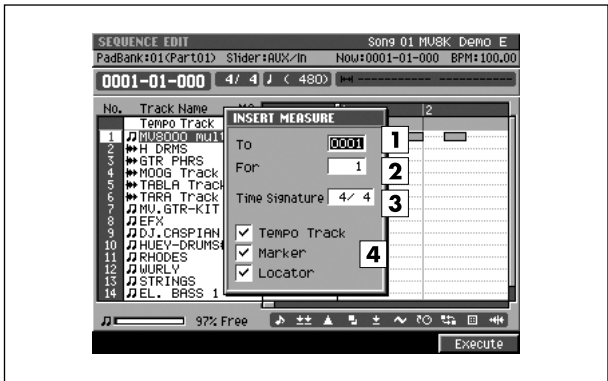
- [F1](Back Step)**  
Ramène à l'évènement précédent.
- [F3](Tie)**  
Lie l'évènement actuel au suivant.
- [F5](Rest)**  
Saisit un silence.

#### MEMO

- Pendant l'enregistrement pas à pas, vous pouvez appuyer sur [REC (●)] (le témoin clignote) pour passer en mode d'essai préalable. L'appui sur les pads n'entraîne alors aucun enregistrement. C'est une solution simple pour écouter le son produit par chaque pad.

# Dialogue INSERT MEASURE

Permet d'insérer des mesures blanches.



■ Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → [MENU] → sélectionnez « Insert Measure... » → [F5](Select)

## Description des zones

- 1 To (destination)**  
Détermine le numéro de mesure à partir duquel vous voulez insérer des mesures blanches.  
Valeurs: Mesure en cours de sélection–9999
- 2 For (itérations)**  
Définit le nombre de mesures blanches insérées.  
Valeurs: 1–9999
- 3 Indications de mesure**  
Détermine la métrique des mesures à insérer.  
Valeurs: Mêmes valeurs que la mesure précédente, 1–32 / 2, 4, 8, 16
- 4 Tempo Track / Marker / Locator**  
Détermine si l'opération d'insertion doit aussi affecter la piste de tempo, les locators et les markers.

Valeurs	Commentaire
Off	La position temporelle des évènements de changement de tempo, des markers et des locators n'est pas modifiée par l'insertion.
On (✓)	La position temporelle des évènements de changement de tempo, des markers et des locators situés après le point d'insertion des mesures blanches est modifiée en fonction du nombre de mesures insérées.

**MEMO**

- La case à cocher Tempo Track n'est accessible que si le contrôle par la piste de tempo est activé.
- Pour activer/désactiver la piste de tempo, appuyez sur [BPM/TAP] pour accéder au dialogue BPM/TAP et utilisez [F5](T.Track On) [F5](T.Track Off) pour modifier cette option.
- Ces options ne sont pas accessibles en mode pattern.

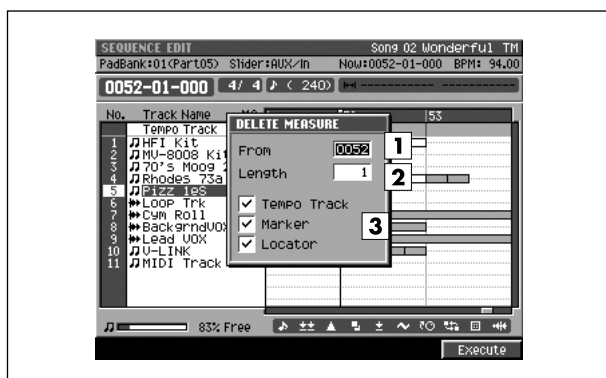
## Touche de fonction (F)

- [F5](Execute)  
Valide l'insertion des mesures blanches.



# Dialogue DELETE MEASURE

Permet de supprimer des mesures.



## Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → [MENU] → sélectionnez « Delete Measure... » → [F5](Select)

## Description des zones

- 1 From (de)**  
Définit le numéro de la première mesure à supprimer.
- 2 Length (longueur)**  
Définit le nombre de mesures à supprimer en partant de la mesure définie ci-dessus(From).  
Valeurs: 1–9999
- 3 Tempo Track / Marker / Locator**  
Détermine si l'opération de suppression doit aussi affecter la piste de tempo, les locators et les markers.

Valeurs	Commentaire
Off	La position temporelle des événements de changement de tempo, des markers et des locators n'est pas modifiée par la suppression.
On (✓)	La position temporelle des événements de changement de tempo, des markers et des locators situés après le point d'insertion des mesures blanches est modifiée en fonction du nombre de mesures supprimées.

### MEMO

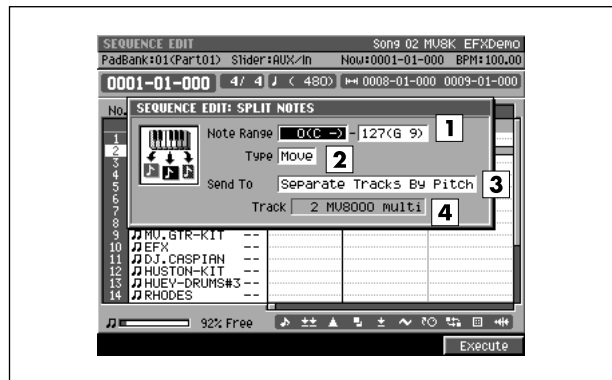
- La case à cocher Tempo Track n'est accessible que si le contrôle par la piste de tempo est activé.
- Pour activer/désactiver la piste de tempo, appuyez sur [BPM/TAP] pour accéder au dialogue BPM/TAP et utilisez [F5](T.Track On) [F5](T.Track Off) pour modifier cette option.
- Ces options ne sont pas accessibles en mode pattern.

## Touche de fonction (F)

- [F5](Execute)  
Supprime les mesures ainsi définies.

# Dialogue SPLIT NOTES

Permet d’extraire les évènements correspondant à certaines valeurs de notes dans une piste et de les déplacer dans une autre piste.



■ Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → détermine la région éditée → [F5](Command) → sélectionnez « Split Notes. » → [F5](Select)

## Description des zones

**1 Note Range (tessiture)**  
Détermine la tessiture concernée par l'extraction.  
Valeurs: 0 (C)–127 (G 9)

**2 Type**  
Détermine la suite des opérations intervenant après l'extraction.

Valeurs	Commentaire
Move	Les notes définies dans « Note Range » sont déplacées dans la piste de destination et sont supprimées de la piste originale.
Copy	Les notes définies dans « Note Range » sont copiées dans la piste de destination et sont maintenues dans la piste originale.

**3 Send To (destination)**  
Détermine la manière dont les notes extraites seront enregistrées.

Valeurs	Commentaire
Separate TracksByPitch	Une piste séparée est créée pour chaque note.
One Track	Les notes extraites sont placées dans la piste de destination définie par le paramètre Track.
One New Track	Les notes extraites sont placées dans une piste nouvellement créée.

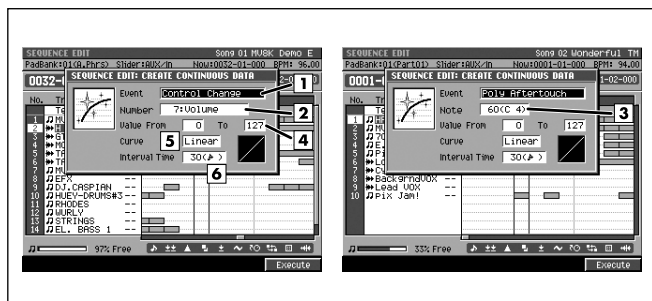
**4 Track (piste)**  
Dans le cas où le paramètre « Send To » est réglé sur « One Track », cette option détermine le numéro de la piste dans laquelle les notes seront envoyées.  
Valeurs: 1–current track–137  
(en mode pattern, le maximum est de 65)

## Touche de fonction (F)

- [F5](Execute)  
Valide l'extraction de note et leur collage dans une autre piste.

## Dialogue CREATE CONTINUOUS DATA

Permet la saisie de données d'automation variant progressivement dans une plage donnée (mode d'emploi, p. 219).



### ■ Pour accéder à cette page

- Accédez au dialogue **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) → sélectionnez « Create Continuous Data... » → **[F5](Select)**

## Description des zones

### 1 Event (type d'évènement)

Détermine le type de donnée concerné.

Valeurs: **Control Change**, Channel Aftertouch, Poly Aftertouch, Pitch Bend

### 2 Number (numéro)

Détermine le numéro de contrôle concerné. Option accessible seulement si Event est réglé sur Control Change.

Valeurs: 0:BankSel MSB–**7:Volume**–119:

### 3 Note

Détermine le numéro de note concerné. Option accessible seulement si Event est réglé sur Poly Aftertouch.

Valeurs: 0 (C)–**60 (C 4)**–127 (G 9)

### 4 Value From (valeur de départ)

Détermine la valeur de départ de la suite continue à créer. La plage dans laquelle elle peut être choisie dépend du choix effectué pour Event.

Valeurs	Commentaire
Control Change Channel Aftertouch Poly Aftertouch	0–127
Pitch Bend	-8192–0–8191

### 5 Value To (valeur de fin)

Détermine la valeur de fin de la suite continue à créer. La plage dans laquelle elle peut être choisie dépend du choix effectué pour Event.

Valeurs	Commentaire
Control Change Channel Aftertouch Poly Aftertouch	0–127
Pitch Bend	-8192–0–8191

### 6 Curve (progression)

Permet de choisir une courbe de progression des données entre la valeur de départ et la valeur de fin. La représentation graphique située à droite de ce paramètre se modifie en conséquence.

Valeurs: -3, -2, -1, **Linear**, +1, +2, +3

### 7 Interval Time (valeur du pas)

Détermine l'intervalle séparant les différents pas de la suite continue. Exprimé en ticks.

Valeurs: 1 (–)–30 (♩)–999 (–)

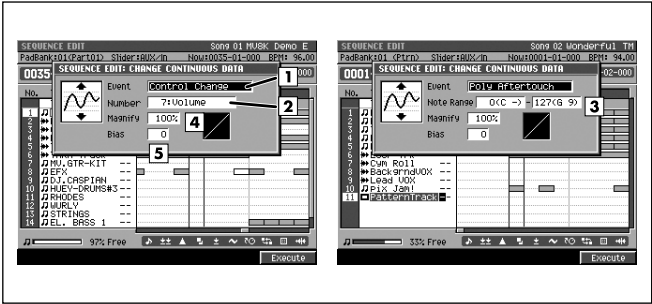
## Touche de fonction (F)

- **[F5](Execute)**

Valide la création de la suite de données continues.

# Dialogue CHANGE CONTINUOUS DATA

Permet de modifier une suite de données continues dans une plage donnée.



### Pour accéder à cette page

- Accédez au dialogue **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) → sélectionnez « Change Continuous Data... » → **[F5](Select)**

## Description des zones

- 1

**Event (type d'évènement)**  
Détermine le type de donnée concerné.  
Valeurs: **Control Change**, Channel Aftertouch, Poly Aftertouch, Pitch Bend
- 2

**Number (numéro)**  
Détermine le numéro de contrôle concerné. Option accessible seulement si Event est réglé sur Control Change.  
Valeurs: 0:BankSel MSB–7:Volume–119:
- 3

**Note Range (tessiture)**  
Détermine la tessiture des notes à éditer. Option accessible seulement si Event est réglé sur Poly Aftertouch.  
Valeurs (limite basse): **0 (C-)–127 (G 9)**  
Valeurs (limite haute): **0 (C-)–127 (G 9)**
- 4

**Magnify (amplification)**  
Permet d'augmenter ou de réduire les valeurs extrêmes finales. Une amplification de 101% ou plus augmente l'amplitude du changement tandis qu'une réduction de 99% ou moins la réduit. La valeur 100%, conserve évidemment la même amplitude. Une valeur de 50% par exemple, permettrait de réduire de moitié l'amplitude entre le maximum et le minimum des données, tandis qu'une valeur de 200% la doublerait. Des valeurs négatives permettent d'inverser les limites supérieure et inférieure.  
Valeurs: -200%–100%–200%

### 5 Bias (décalage)

Permet d'augmenter ou de réduire l'ensemble de la suite d'une valeur fixe choisie. La plage d'action dépend du type d'évènement (Event) concerné.

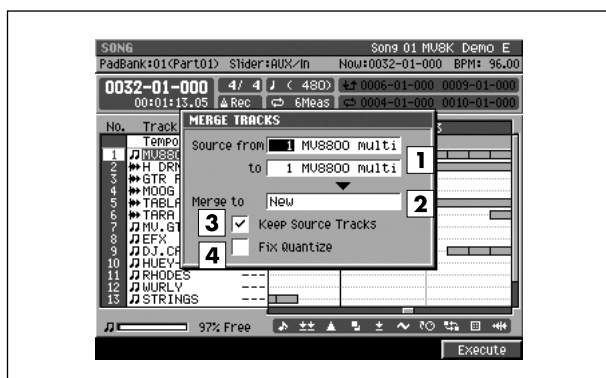
Valeurs	Commentaire
Control Change Channel Aftertouch Poly Aftertouch	-99–0–99
Pitch Bend	-999–0–999

## Touche de fonction (F)

- [F5](Execute)**  
Valide la modification de la suite de données continue.

# Dialogue MERGE TRACKS

Mélange (combine) les données de plusieurs pistes MIDI adjacentes en une seule.



## Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → [MENU] → sélectionnez « Merge Tracks... » → [F5](Select)

## Description des zones

### 1 Source From / Source To (de/vers)

Détermine le numéro de la première (Source From) et de la dernière (Source To) piste à combiner.

Valeurs: 1–**piste en cours**–137  
(en mode Pattern le maximum est de 65)

### 2 Merge To (destination)

Définit la destination des données combinées.

Valeurs	Commentaire
New	Une nouvelle piste est créée et les données sont insérées dedans.
1–137 *	Les données sont placées dans la piste spécifiée.

\* En mode Pattern le maximum est de 65.

### 3 Keep Source Tracks (conservation des sources)

Détermine si les données-sources sont conservées ou non.

Valeurs	Commentaire
Off	Les données-sources sont supprimées.
On (✓)	Les données-sources sont conservées.

### 4 Fix Quantize (quantification)

Détermine si les réglages Play Quantize des pistes sources doivent être pris en compte lors de la mise en place des données dans la piste de destination.

Valeurs	Commentaire
Off	Les données définies dans Source From/To sont placées dans la piste de destination sans modification (la fonction Play Quantize n'est pas prise en compte).
On (✓)	L'action du Play Quantize est prise en compte lors du positionnement des données dans la piste « Merge To ».

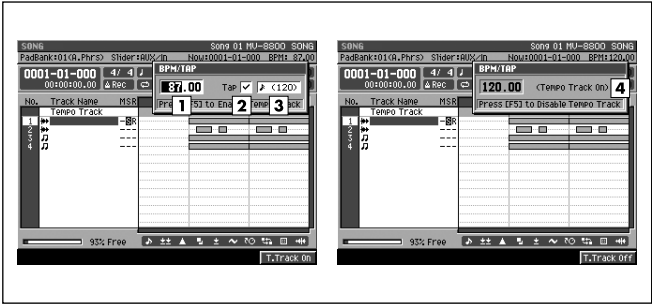
## Touche de fonction (F)

- [F5](Execute)

Valide la réunion des données dans la piste MIDI de destination.

# Dialogue BPM/TAP

Permet de choisir le tempo du séquenceur.



## Pour accéder à cette page

- [BPM/TAP]

## Description des zones

- 1

**BPM (Tempo)**  
Détermine le tempo du séquenceur en BPM (Battements Par Minute).  
Valeurs: 5.00–300.00
- 2

**Tap**  
Permet de choisir le Tap Tempo (définition du tempo par des frappes successives).
- | Valeurs | Commentaire   |
|---------|---|
| Off     | Fonction Tap Tempo désactivée.  |
| On (✓)  | Des frappes successives et en rythme sur le bouton [BPM/TAP] permettent la détection par la machine du tempo correspondant. |
- 3

**Tap resolution**  
Détermine la valeur de note correspondant à l'intervalle entre les frappes de [BPM/TAP] si vous utilisez le Tap Tempo. Le BPM (tempo) est calculé en fonction des intervalles de cette frappe et par rapport à la valeur de note choisie ici.  
Valeurs: ♪ (120), ♪ (240), ♪ (480)
- 4

**Tempo Track On (activation piste tempo)**  
Si cette mention est présente, la piste de tempo est active. Le tempo n'est alors pas accessible directement. Pour le modifier, accédez à la page TEMPO TRACK (p. 52).

## Touche de fonction (F)

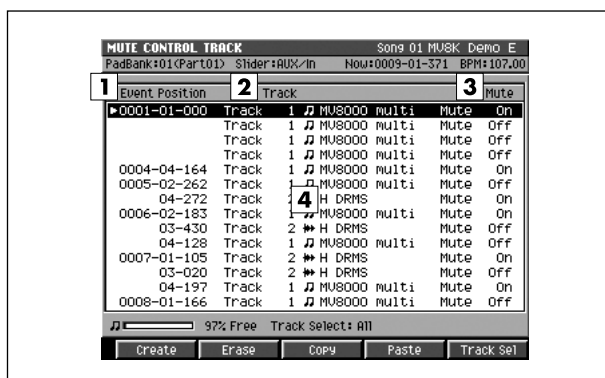
- [F5](T.Track On) / (T.Track Off)  
Active/désactive la piste de tempo.  
En appuyant sur [F5](T.Track On), la piste de tempo est activée et le séquenceur suit ses indications.  
En appuyant sur [F5](T.Track Off), la piste de tempo est désactivée et le séquenceur suit les indications du dialogue BPM/TAP.

### MEMO

- En mode Pattern cette touche de fonction devient [F5] (Close), et sert à refermer le dialogue BPM/TAP (ce dialogue).

## Page MUTE CONTROL TRACK

Permet d'éditer les données de contrôle de mute de la piste Mute Control.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] or [PATTERN] → [MENU] → sélectionnez « Mute Control Track » → [F5](Select)
- [SHIFT] + [PAD BANKS] → [MENU] → sélectionnez « Mute Control Track » → [F5](Select)

## Description des zones

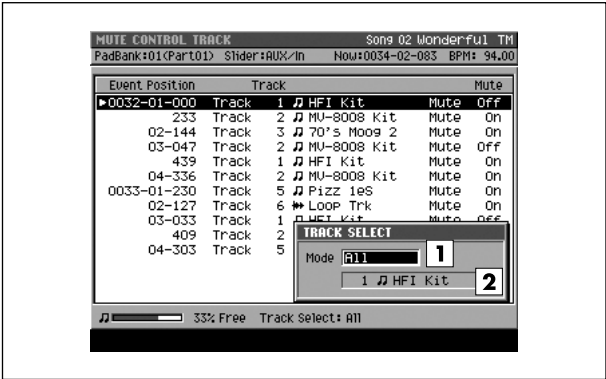
- 1 Event Position (position des évènements)**  
Indique la position temporelle des évènements de contrôle de mute enregistrés sur la piste.
- 2 Track (piste)**  
Indique le numéro de piste concerné par le mute. Utilisez les touches fléchées pour choisir un évènement et appuyez sur la flèche droite pour contraster ce numéro de piste. Vous pouvez alors le modifier.
- 3 Mute**  
Indique le statut (on/off) des évènements de contrôle de mute enregistrés. Utilisez les touches fléchées pour choisir un évènement et appuyez sur la flèche droite pour contraster l'indication de mute. Vous pouvez alors la modifier.
- 4 Liste des évènements**  
Affiche la liste des évènements de contrôle de mute enregistrés dans la piste Mute Control.  
Utilisez les touches fléchées pour choisir un évènement et appuyez sur la flèche droite pour amener le curseur sur chaque paramètre. Appuyez sur la flèche gauche pour ramener le curseur sur la position temporelle.

## Touches de fonction (F)

- **[F1](Create)**  
Ajoute un évènement de contrôle de mute.
- **[F2](Erase)**  
Efface l'évènement situé à la position du curseur. Il est en fait conservé provisoirement en mémoire interne.
- **[F3](Copy)**  
Copie l'évènement de contrôle de mute situé à la position du curseur en mémoire interne.
- **[F4](Paste)**  
Appelle le dialogue PASTE EVENT (p. 26).  
Permet de coller l'évènement de contrôle de mute préalablement placé en mémoire interne par une opération Erase ou Copy.
- **[F5](Track Sel)**  
Appelle le dialogue TRACK SELECT (p. 72).

# Dialogue TRACK SELECT

Permet de choisir celles des pistes pour lesquelles des données de mute sont enregistrées dans la piste Mute Control qui apparaissent dans la page MUTE CONTROL TRACK (p. 71).



■ Pour accéder à cette page

- [SONG] → [MENU] → sélectionnez « Mute Control Track » → [F5](Select) → [F5](Track Sel)
- [SHIFT]+[PAD BANKS] → [MENU] → sélectionnez « Mute Control Track » → [F5](Select) → [F5](Track Sel)

## Description des zones

**1 Mode**  
Détermine si la page MUTE CONTROL TRACK (p. 71) affiche les données de toutes les pistes ou seulement d'une piste spécifiée.

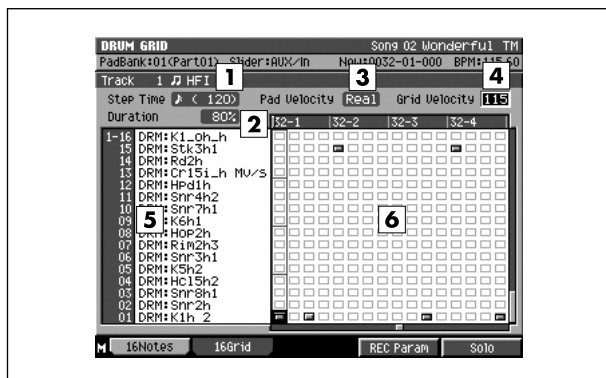
Valeurs	Commentaire
All	Affichage des messages de contrôle de mute pour toutes les pistes.
One Track	Affichage des messages de contrôle de mute limité à une seule piste.

**2 Track**  
Détermine la piste dont les données sont affichées. Actif seulement si Mode est réglé sur One Track.



## Page DRUM GRID

Permet la saisie d'évènements de note sous forme de « grille batterie » en numéros de notes (rangées) et position temporelle (colonnes).



### Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → sélectionnez une piste MIDI comme « en cours » k → [MENU] → sélectionnez « Drum Grid » → [F5](Select)

## Description des zones

### 1 Step Time (pas)

Indique la durée des notes que vous saisissez.

Vous pouvez faire ce choix dans le dialogue RECORDING PARAMETER (grille rythmique) (p. 74).

### 2 Duration (durée entendue)

Détermine la proportion(%) effectivement entendue de la valeur de note saisie dans Step Time.

Vous pouvez faire ce choix dans le dialogue RECORDING PARAMETER (grille rythmique) (p. 74).

### 3 Pad Velocity (vélocité)

Indique la force de frappe de la note. Une valeur de 1 à 127 donne une vélocité fixe et l'option Real attribue la force de frappe effectivement appliquée au pad.

Vous pouvez faire ce choix dans le dialogue RECORDING PARAMETER (grille rythmique) (p. 74).

### 4 Grid Velocity (vélocité sur la grille)

Modifie la vélocité des évènements de notes saisis. Avec la valeur ---, la note n'est pas entendue (l'évènement est supprimé).

Valeurs: ---, 1-127

### 5 1-01 à 6-16

Indique le son affecté à chaque pad. Ces numéros correspondent respectivement au numéro de bank et au numéro de pad.

### 6 Grille rythmique

Permet de saisir les évènements de notes et leurs vélocités. L'affichage se modifie en conséquence.

Vélocité	0	1-42	43-84	85-126	127
Affichage sur la grille	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

## Touches de fonction (F)

- [F1](16Notes)  
Règle le mode de saisie sur « 16Notes ». Les pads correspondent alors à une gamme chromatique permettant de saisir 16 notes différentes sur une position temporelle.
- [F2](16Grid)  
Règle le mode de saisie sur « 16Grid ». Les pads correspondent alors à différentes valeurs de pas permettant de choisir entre 16 valeurs de pas pour une note.
- [F4](REC Param)  
Appelle le dialogue RECORDING PARAMETER (grille rythmique) (p. 74).
- [F5](Solo)  
Active/désactive le Solo pour la piste en cours.
- [MENU]  
Appelle le dialogue MENU.

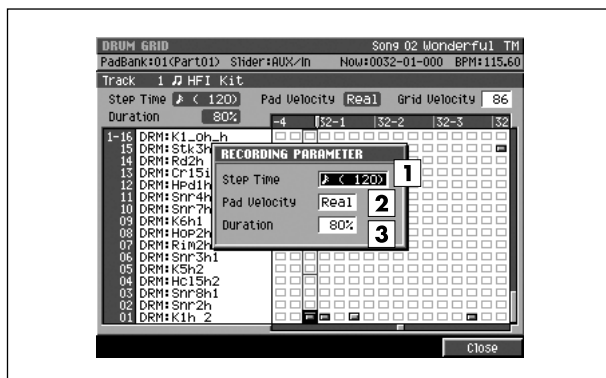
## Élément de menu

### 1 Track Parameter

Appelle le dialogue TRACK PARAMETER (piste MIDI) (p. 11).

## Dialogue RECORDING PARAMETER (grille rythmique)

Permet de paramétrer la saisie des notes sur la grille rythmique.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → sélectionnez une piste MIDI comme « en cours » → [MENU] → sélectionnez « Drum Grid » → [F5](Select) → [F4](REC Param)

### Description des zones

#### 1 Step Time (pas)

Indique la durée des notes que vous saisissez.

Valeurs: ♩ (30), ♪ (40), ♪ (60), ♪ (80), ♪ (120),  
 ♪ (160), ♪ (240), ♪ (320), ♪ (480),  
 ♪ (640), ♪ (960), ○ (1920), ∞ (3840)

#### 2 Pad Velocity (vélocité)

Indique la force de frappe de la note. Une valeur de 1 à 127 donne une vélocité fixe et l'option Real attribue la force de frappe effectivement appliquée au pad.

Valeurs: **Real**, 1–127

#### 3 Duration (durée)

Détermine la proportion(%) effectivement entendue de la valeur de note saisie dans Step Time.

Valeurs: 1%–**80%**–200%

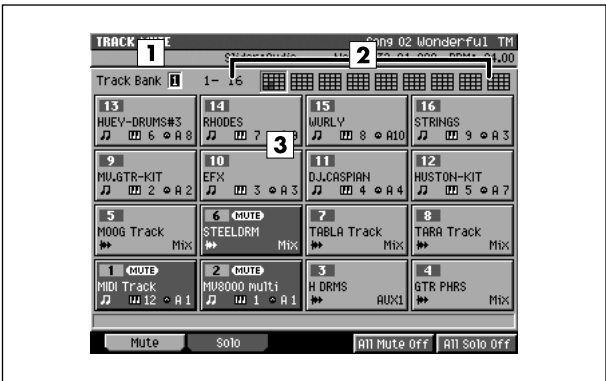
### Touche de fonction (F)

#### • [F5](Close)

Referme le dialogue RECORDING PARAMETER (grille rythmique) (ce dialogue).

# Page TRACK MUTE

Permet d'utiliser les pads pour changer l'état de mute de chaque piste.

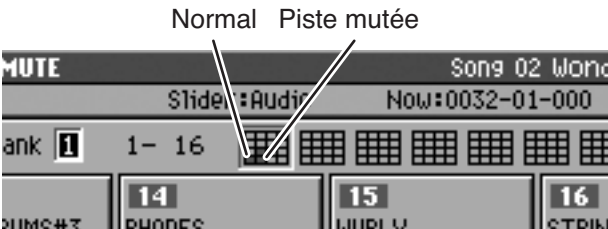


## Pour accéder à cette page

- [SHIFT] + [PAD BANKS]

## Description des zones

- 1 Track Bank (banks de pistes)**  
Il y a jusqu'à 137 pistes dans un song et jusqu'à 65 dans un pattern, divisées en groupes de seize appelés « track banks ». Une bank de pistes permet donc de modifier l'état de mute de seize pistes.  
Valeurs: 1 à 9 (song), 1 à 5 (pattern)
- 2 Track bank list (liste des banks de pistes)**  
Affiche le statut de toutes les pistes.



- 3 Pads**  
Ils affichent le statut des mute/solo.

Pad	Commentaire
	Piste normale.
	Mute de piste activé. Le pad est gris foncé et l'icône de MUTE apparaît.
	Solo de piste activé. Le pad est blanc et l'icône SOLO est apparent.
	Autres pistes mutées par une mise en Solo. Les pads sont gris foncé.

## Touches de fonction (F)

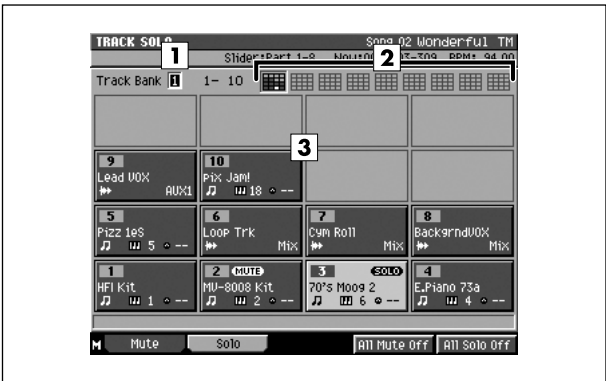
- [F1](Mute)  
Appelle la page TRACK MUTE (cette page).
- [F2](Solo)  
Appelle la page TRACK SOLO (p. 76).
- [F4](All Mute Off)  
Désactive tous les mutes.
- [F5](All Solo Off)  
Désactive tous les solos.
- [MENU]  
Appelle le dialogue MENU.

## Éléments du menu

- 1 Track Mute Setup**  
Appelle le dialogue TRACK MUTE SETUP (p. 77).
- 2 Mute Control Track**  
Appelle la page MUTE CONTROL TRACK (p. 71).

# Page TRACK SOLO

Permet d'utiliser les pads pour changer l'état de solo de chaque piste.

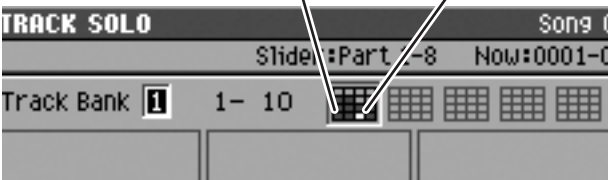


- Pour accéder à cette page
  - [SHIFT] + [PAD BANKS] → [F2](Solo)

## Description des zones

- 1 Track Bank (banks de pistes)**  
Il y a jusqu'à 137 pistes dans un song et jusqu'à 65 dans un pattern, divisées en groupes de seize appelés « track banks ». Une bank de pistes permet donc de modifier l'état de solo de seize pistes.  
Valeurs: 1 à 9 (song), 1 à 5 (pattern)
- 2 Track bank list (liste des banks de pistes)**  
Affiche le statut de toutes les pistes.

Pistes mutées par une mise en solo      Solo de piste



- 3 Pads**  
Affiche le statut mute/solo.

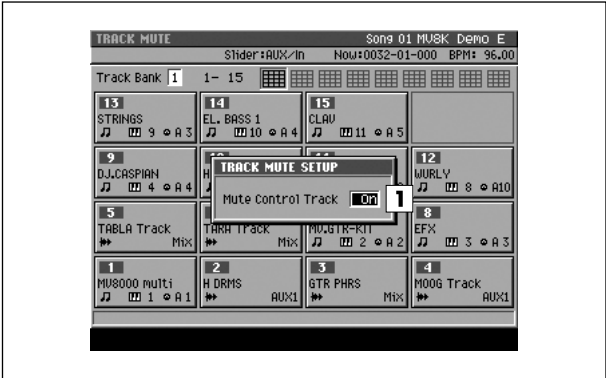
Velocity Pad	Commentaire
	Piste normale.
	Mute de piste activé. Le pad est gris foncé et l'icône de MUTE apparaît.
	Solo de piste activé. Le pad est blanc et l'icône SOLO est apparent.
	Autres pistes mutées par une mise en Solo. Les pads sont gris foncé.

## Touches de fonction (F)

- [F1](Mute)  
Appelle la page TRACK MUTE (p. 75).
- [F2](Solo)  
Appelle la page TRACK SOLO (cette page).
- [F3](All Mute Off)  
Désactive tous les mutes.
- [F4](All Solo Off)  
Désactive tous les solos.

# Dialogue TRACK MUTE SETUP

Permet le paramétrage de la piste de contrôle des mutes.



- Pour accéder à cette page
  - [SHIFT] + [PAD BANKS] → [F1](Mute) → [MENU]  
→ sélectionnez « Track Mute Setup » → [F5](Select)

## Description des zones

- 1

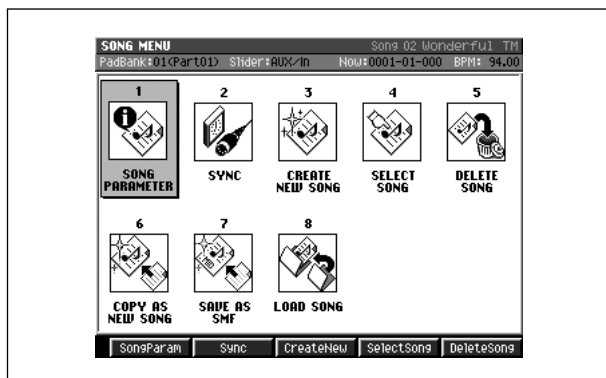
**Mute Control Track**

Détermine si une piste est validée ou non pour que son état de mute soit contrôlé par la piste de contrôle des mutes (Mute Control track).

Valeurs: Off, On

## Page SONG MENU

Ce menu principal permet de gérer le paramétrage des Songs.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] → [F1](Song Menu)

### Description des zones

- 1 SONG PARAMETER**  
Appelle la page SONG PARAMETER (p. 79).
- 2 SYNC**  
Appelle la page SYNC (p. 81).
- 3 CREATE NEW SONG**  
Appelle la page CREATE NEW SONG (p. 83).
- 4 SELECT SONG**  
Appelle la page SELECT SONG (p. 85).
- 5 DELETE SONG**  
Appelle la page DELETE SONG (p. 86).
- 6 COPY AS NEW SONG**  
Appelle le dialogue COPY AS NEW SONG (p. 87).
- 7 SAVE AS SMF**  
Appelle le dialogue SAVE SONG AS SMF (p. 88).
- 8 LOAD SONG**  
Appelle la page LOAD SONG (p. 89).

### Touches de fonction (F)

#### MEMO

- L'affectation des touches de fonction (F) varie en fonction de la position du curseur.

#### ■ Si le curseur se trouve dans la rangée supérieure

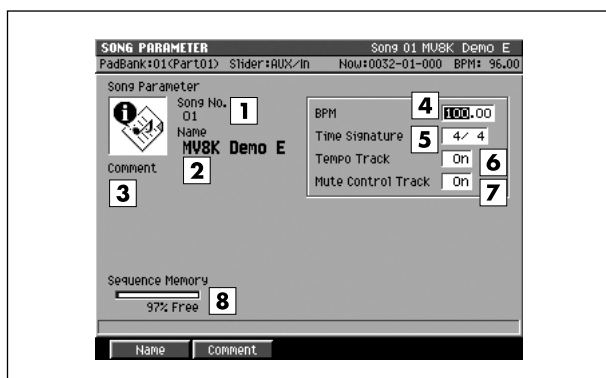
- **[F1](SongParam)**  
Appelle la page SONG PARAMETER (p. 79).
- **[F2](Sync)**  
Appelle la page SYNC (p. 81).
- **[F3](CreateNew)**  
Appelle la page CREATE NEW SONG (p. 83).
- **[F4](SelectSong)**  
Appelle la page SELECT SONG (p. 85).
- **[F5](DeleteSong)**  
Appelle la page DELETE SONG (p. 86).

#### ■ Si le curseur se trouve dans la rangée inférieure

- **[F1](CopyAsNew)**  
Appelle le dialogue COPY AS NEW SONG (p. 87).
- **[F2](SaveAsSMF)**  
Appelle le dialogue SAVE SONG AS SMF (p. 88).
- **[F3](LoadSong)**  
Appelle la page LOAD SONG (p. 89).

## Page SONG PARAMETER

Permet le paramétrage du Song en cours de sélection.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] → [F1](Song Menu) → déplace le curseur dans la rangée d'icônes supérieure → [F1](SongParam)

## Description des zones

### 1 Song No. (numéro du Song)

Affiche le numéro du Song. Le MV-8800 peut avoir jusqu'à 16 Songs dans chaque projet, numérotés de 1 à 16.

### 2 Song Name (nom du Song)

Affiche le nom du Song.

### 3 Comment (commentaire)

Permet de saisir librement un commentaire pour le Song (jusqu'à cinquante caractères par Song).

#### MEMO

- Pour saisir ou modifier le nom du Song, appuyez sur [F1 (Name)] pour accéder au menu local EDIT NAME (p. 3). Pour saisir le commentaire, appuyez sur [F2 (Comment)] pour accéder au menu local EDIT COMMENT (p.80).

### 4 BPM (tempo du Song)

Détermine le tempo du Song.

Valeurs : 5.00–100.00–300.00

### 5 Time Signature (indications de mesure - métrique)

Permet de saisir les chiffres indicateurs de mesure.

Valeurs	Commentaire
Nb. de temps	1–4–32
Unité	2 (blanche), 4 (noire), 8 (croche), 16 (double-croche)

### 6 Tempo Track (piste de tempo)

Détermine si la piste de tempo (comportant les indications de changement de tempo et de mesure) est utilisée.

Valeurs	Commentaire
Off	La piste des variations de tempo et mesure n'est pas utilisée. Le Song est lu en fonction des paramètres BPM et Time Signature du Song.
On	La piste des variations de tempo et mesure est utilisée. Les paramètres BPM et Time Signature du Song suivent les changements décrits dans cette piste.

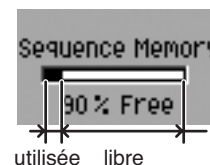
### 7 Mute Control Track (piste de contrôle des mutes)

Active ou désactive la piste spéciale consacrée à la gestion des opérations de mute.

Valeurs : Off, On

### 8 Sequence Memory (mémoire restante)

Indique la mémoire disponible pour l'enregistrement de séquences.

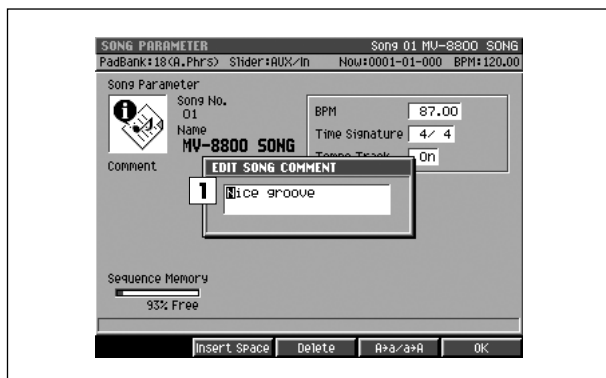


## Touches de fonction (F)

- [F1](Name)  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3).
- [F2](Comment)  
Appelle le dialogue EDIT COMMENT (p. 80).

## Dialogue EDIT COMMENT

Permet d'ajouter un commentaire au Song en cours de sélection



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] → [F1](Song Menu) → déplace le curseur dans la rangée d'icônes supérieure → [F1](SongParam) → [F2](Comment)

## Description des zones

### 1 Commentaire

Ce champ permet d'ajouter un commentaire ou des remarques à un projet ou à un Song. Ce texte peut avoir jusqu'à 50 caractères.

📖 Pour plus de détails sur la saisie de texte, reportez-vous page 33 du Mode d'emploi.

#### MEMO

- La saisie de ce texte n'est pas obligatoire.

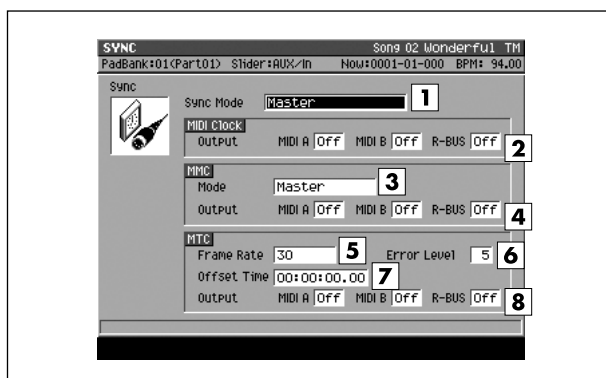
## Touches de fonction (F)

- [F2](Insert Space)  
Insère un espace à la position du curseur.
- [F3](Delete)  
Supprime le caractère présent à la position du curseur.
- [F4](A→a/a→A)  
Fait passer le caractère qui se trouve à la position du curseur de majuscule à minuscule ou inversement.
- [F5](OK)  
Finalise le commentaire et referme le dialogue EDIT COMMENT (ce dialogue).



## Page SYNC

Permet de paramétrer la synchronisation.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] → [F1](Song Menu) → déplace le curseur dans la rangée d'icônes supérieure → [F2](Sync)

## Description des zones

### 1 Sync Mode (mode de synchronisation)

Détermine la manière dont les unités externes peuvent se synchroniser avec le MV-8800.

Paramètres	Commentaire
<b>MASTER</b>	le MV-8800 suit sa propre horloge interne (maître).
Slave-MIDI (MIDI)	le MV-8800 reçoit des données MIDI Clock sur son port MIDI IN, et fonctionne en esclave.
Slave-MIDI (R-BUS)	le MV-8800 reçoit des données MIDI Clock sur son port R-BUS, et fonctionne en esclave.
Slave-MTC (MIDI)	le MV-8800 reçoit des données MTC sur son port MIDI IN, et fonctionne en esclave.
Slave-MTC (R-BUS)	le MV-8800 reçoit des données MTC sur son port R-BUS, et fonctionne en esclave.
Remote (MIDI)	le MV-8800 reçoit les messages Start, Stop, et Continue sur son port MIDI IN et est contrôlé à distance par ces messages.
Remote (R-BUS)	le MV-8800 reçoit les messages Start, Stop, et Continue sur son port R-BUS et est contrôlé à distance par ces messages.

### 2 MIDI Clock Output (sortie MIDI Clock)

Détermine le connecteur (MIDI OUT A, MIDI OUT B, ou R-BUS) par lequel le signal MIDI Clock sera émis quand Sync Mode = Master.

Paramètres	Valeurs
MIDI OUT A	<b>Off</b> (non transmis) / On (transmis)
MIDI OUT B	<b>Off</b> (non transmis) / On (transmis)
R-BUS	<b>Off</b> (non transmis) / On (transmis)

### 3 MMC Mode

Détermine le type d'unité contrôlée par MMC (MIDI Machine Control).

Valeurs	Commentaire
<b>Master</b>	Le MV-8800 transmet des données MMC pour contrôler des unités externes.
Slave (MIDI)	Le MV-8800 reçoit et est contrôlé par des données MMC transmises par une unité externe.
Slave (R-BUS)	

### 4 MMC Output (sortie MMC)

Détermine le connecteur servant à l'émission du signal MMC quand MMC Mode est sur Master.

Paramètres	Valeurs
MIDI OUT A	<b>Off</b> (non transmis) / On (transmis)
MIDI OUT B	<b>Off</b> (non transmis) / On (transmis)
R-BUS	<b>Off</b> (non transmis) / On (transmis)

### 5 MTC Frame Rate (débit de frames MTC)

Détermine le format du MTC émis par le MV-8800.

Valeurs	Commentaire
<b>30</b>	30 frames par seconde
29.97ND	29.97 frames par seconde, non-drop
29.97D	29.97 frames par seconde, drop-frame
25	25 frames par seconde
24	24 frames par seconde

## 6 Error Level (niveau d'erreur)

Détermine l'intervalle des vérifications du statut de réception MTC. Option active si Sync Mode est réglé sur Slave-MTC (MIDI) ou Slave-MTC (R-BUS).

Valeurs: 0–5–10 (des valeurs plus longues augmentent l'écart entre les vérifications)

### MEMO

- La synchronisation sera suspendue si cette vérification détecte un problème de communication. Des valeurs plus élevées permettent de poursuivre le suivi en présence de légers problèmes de réception MTC.

## 7 Offset Time (temps d'offset MTC)

Détermine la différence temporelle entre le « temps » du séquenceur et le MTC quand le MV-8800 est synchronisé sur une unité externe.

Valeurs: 00h00m00s00f–23h59m59s##f

### MEMO

- Le calcul se fait comme suit :  
Valeur = (temps MTC) - (temps du Song au moment où le MTC est reçu)  
  
Si le résultat du calcul est négatif, le calcul doit être repris comme suit :  
Valeur = (MTC time) + 24:00:00:00 - (temps du Song au moment où le MTC est reçu)
- \*\* dépend de la valeur du paramètre MTC Frame Rate.

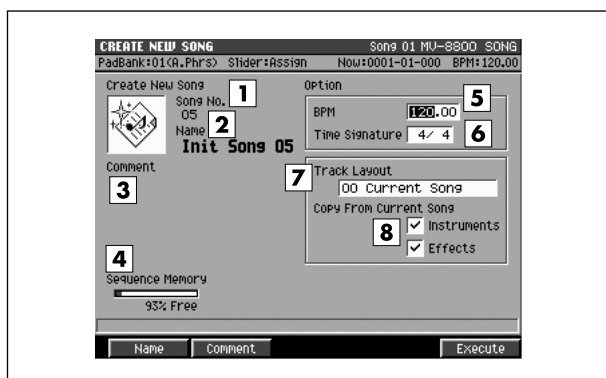
## 8 MTC Output (émission MTC)

Détermine le connecteur affecté à l'émission du MTC quand MMC Mode est sur Master.

Paramètres	Valeurs
MIDI OUT A	Off (non transmis) / On (transmis)
MIDI OUT B	Off (non transmis) / On (transmis)
R-BUS	Off (non transmis) / On (transmis)

## Page CREATE NEW SONG

Permet la création d'un nouveau Song au sein du projet en cours.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] → [F1](Song Menu) → déplace le curseur dans la rangée d'icônes supérieure → [F3](CreateNew)

## Description des zones

### 1 Song No. (numéro du Song)

Affiche le numéro du Song. Le MV-8800 peut avoir jusqu'à 16 Songs dans chaque projet, numérotés de 1 à 16. Quand vous appelez cette page, le numéro de Song vierge de plus basse valeur est affecté à celui qui est créé.

### 2 Song Name (nom du Song)

Affiche le nom du Song. Quand vous appelez cette page un nom « Init Song ## » est affecté par défaut. (## sera un nombre qui n'entre pas en conflit avec un nom de fichier existant.)

### 3 Comment (commentaire)

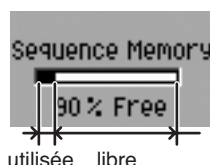
Commentaire libre sur le Song. Il peut comporter jusqu'à cinquante caractères.

#### MEMO

- Pour saisir ou modifier le nom du Song, appuyez sur [F1 (Name)] pour accéder au dialogue EDIT NAME (p. 3). Pour saisir le commentaire, appuyez sur [F2 (Comment)] pour accéder au dialogue EDIT COMMENT (p. 80).

### 4 Sequence Memory (mémoire)

Affichage graphique et numérique de la quantité de mémoire utilisée par la séquence.



### 5 BPM (Song tempo)

Détermine le tempo par défaut du Song (en Battements Par Minute ou BPM).

Valeurs: 5.00–100.00–300.00

### 6 Time Signature (chiffres indicateurs de mesure)

Détermine le tempo par défaut du Song (en Battements Par Minute ou BPM).

Valeurs	Commentaire
Number	1–4–32
Type	2 (blanche), 4 (noire), 8 (croche), 16 (double-croche)

### 7 Track Layout (configurations de pistes)

Plusieurs configurations de pistes par défaut vous sont proposées pour la création d'un nouveau Song.

Valeurs	Commentaire
00 Current Song	Reproduit la configuration de pistes du Song en cours de sélection.
01 Very Simple	Crée un Song très simple doté d'une piste MIDI et d'une piste audio.
02 MIDI Sequencer	Crée un Song doté de seize pistes MIDI.
03 Audio Recorder	Crée un Song doté de huit pistes audio.
04 Basic	Crée un Song doté de seize pistes MIDI et de huit pistes audio.
05 User Template	Crée un Song avec la structure sauvegardée dans le modèle de piste utilisateur (user track template). « Utilisation d'un modèle User Track Template pour créer un Song » (Mode d'emploi, p. 147).

## 8 Copy From Current Song

Lors de la copie des paramètres ou des données du Song en cours de sélection vers un nouveau Song, vous pouvez opérer un choix dans ces paramètres en ajoutant ou non une marque de validation ✓ devant chacune des deux options proposées.

Valeurs	Commentaire
Instruments	Paramètres d'instruments et samples
Effects	Paramètres d'effets (MFX, Dly/Cho, Rev)

### MEMO

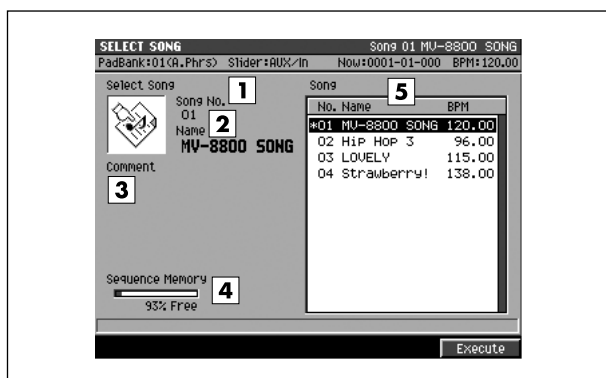
- Si vous créez un Song sans cocher « Instruments », tous les patches d'instruments s'appelleront « Init Patch » et seront muets jusqu'à ce que vous les modifiez.
- Si vous créez un Song sans marque de validation pour Effects, les valeurs du preset n° 1 seront chargées dans chaque bibliothèque d'effets.

## Touches de fonction (F)

- **[F1](Name)**  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3).
- **[F2](Comment)**  
Appelle le dialogue EDIT COMMENT (p. 80).
- **[F5](Execute)**  
Crée un nouveau Song en fonction des paramétrages précédents. Il devient la sélection courante et la page SONG (p. 8) apparaît.

## Page SELECT SONG

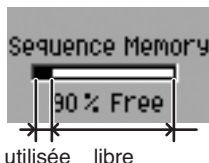
Permet de changer de sélection de Song par un rappel en mémoire vive.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] → [F1](Song Menu) → déplace le curseur dans la rangée d'icônes supérieure → [F4](SelectSong)

### Description des zones

- 1 Song No. (numéro de Song)**  
Affiche le numéro du Song. Le MV-8800 peut avoir jusqu'à 16 Songs dans chaque projet, numérotés de 1 à 16.
- 2 Song Name (nom du Song)**  
Affiche le nom du Song.
- 3 Comment (commentaire)**  
Affiche le commentaire attribué au Song.
- 4 Sequence Memory (mémoire)**  
Affichage graphique et numérique de la quantité de mémoire utilisée par la séquence.  

- 5 Liste des Songs**  
Affiche la liste des Songs sauvegardés dans le projet en cours. Le Song en cours de sélection apparaît contrasté.

#### MEMO

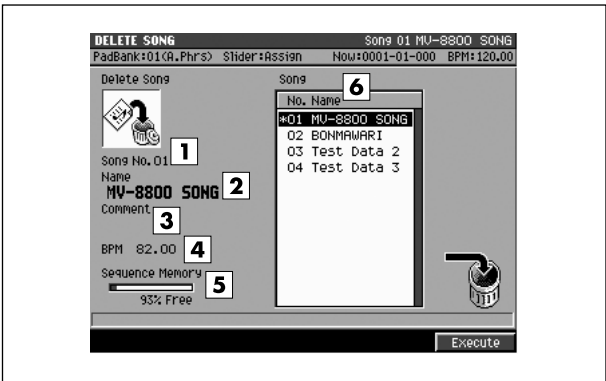
- Le Song en cours présente un astérisque « \* » à côté de son nom.

### Touche de fonction (F)

- [F5](Execute)  
Sélectionne le Song repéré par la position du curseur dans la liste. Il devient « en cours de sélection » et la page SONG (p. 8) apparaît.

# Page DELETE SONG

Permet de supprimer un Song devenu inutile.

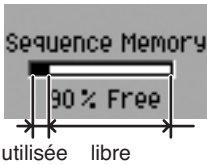


## Pour accéder à cette page

- [SONG] → [F1](Song Menu) → déplace le curseur dans la rangée d'icônes inférieure → [F5](DeleteSong)

## Description des zones

- 1 Song No. (numéro de Song)**  
Affiche le numéro du Song. Le MV-8800 peut avoir jusqu'à 16 Songs dans chaque projet, numérotés de 1 à 16.
- 2 Song Name (nom du Song)**  
Affiche le nom du Song.
- 3 Comment (commentaire)**  
Affiche le commentaire attribué au Song.
- 4 BPM (tempo)**  
Affiche le tempo du Song sélectionné par le curseur.
- 4 Sequence Memory (mémoire)**  
Affichage graphique et numérique de la quantité de mémoire utilisée par la séquence.
- 5 Liste des Songs**  
Affiche la liste des Songs sauvegardés dans le projet en cours. Le Song en cours de sélection apparaît contrasté.



### MEMO

- Le Song en cours présente un astérisque « \* » à côté de son nom.

## Touche de fonction (F)

- [F5](Execute)  
Supprime le Song sélectionné par le curseur dans la liste.
- MEMO**
- Vous ne pouvez pas supprimer le Song en cours de sélection (celui qui possède un astérisque « \* » à côté de son nom).

## Si le message « Delete Song #### Are you sure? » apparaît :

Quand vous procédez à la suppression d'un morceau, le message « Delete song #### Sure?» apparaît (#### est le nom du Song sélectionné par le curseur).

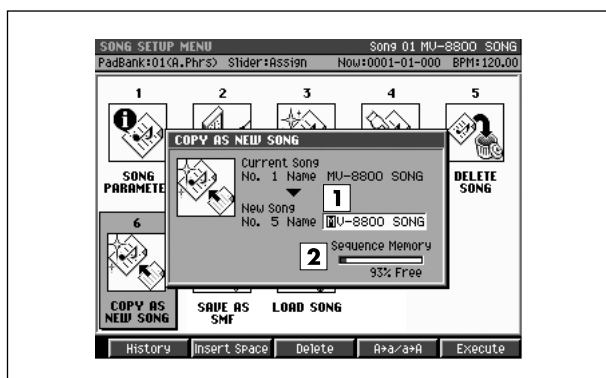
Touche de fonction (F)	Commentaire
[F1](No)	Annulation de la suppression.
[F5](Yes)	Suppression du Song.

### REMARQUE

- Il n'existe aucun moyen de récupérer ultérieurement des données supprimées (sauf à repartir d'une sauvegarde antérieure). La société Roland ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable d'éventuelles pertes de données ou de dommages induits par elles.

## Dialogue COPY AS NEW SONG

Permet de copier le Song en cours de sélection et de basculer la sélection sur cette copie.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] → [F1](Song Menu) → déplace le curseur dans la rangée d'icônes inférieure → [F1](CopyAsNew)

## Description des zones

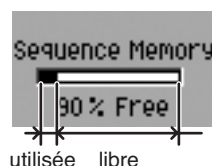
### 1 Name (nom du Song)

Affiche le nom du Song. Celui-ci peut comporter jusqu'à douze caractères.

☞ Pour plus de détails sur la saisie de texte, reportez-vous à la page 33 du mode d'emploi.

### 2 Sequence Memory (mémoire)

Affichage graphique et numérique de la quantité de mémoire utilisée par la séquence.



## Touches de fonction (F)

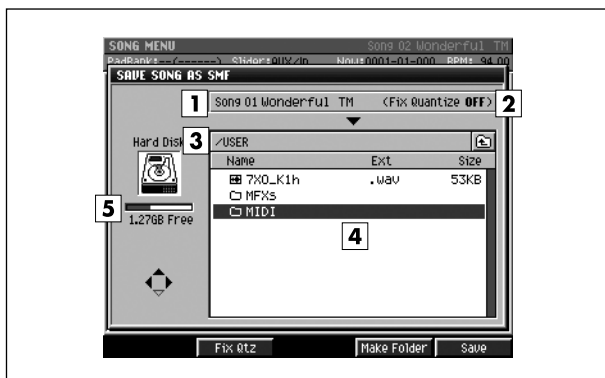
- [F1](History)  
Permet de rappeler instantanément les dix dernières chaînes de caractères saisies depuis la mise sous tension. Choisissez un nom dans la liste avec le curseur et appuyez sur [ENTER].
- [F2](Insert Space)  
Insère un espace à la position du curseur.
- [F3](Delete)  
Supprime le caractère à la position du curseur.
- [F4](A→a/a→A)  
Change la casse du caractère à la position du curseur : majuscules/minuscules et chiffres/symboles.
- [F5](Execute)  
Copie le Song en cours de sélection et fait de la copie la nouvelle sélection en cours. La page SONG (p. 8) réapparaît.

### ■ Si le message « Sequence memory full » apparaît :

Le Song ne peut pas être créé faute de mémoire suffisante disponible.

## Dialogue SAVE SONG AS SMF

Permet de sauvegarder le Songe en cours au format SMF (Standard MIDI File) Format 1.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] → [F1](Song Menu) → déplace le curseur dans la rangée d'icônes inférieure → [F2](SaveAsAMF)

### Description des zones

- 1 N° et nom du Song**  
Donne le numéro et le nom du Song à sauvegarder.
- 2 Fix Quantize (quantification)**  
Détermine si les options Play Quantize de la piste MIDI sont appliquées ou non à la sauvegarde ou non.  
Si vous voulez sauvegarder le Song de manière à ce qu'il corresponde à sa lecture avec Play Quantize activé, appuyez sur [F2](Fix Qtz) pour l'activer.
- 3 Nom du dossier en cours**  
Présente le dossier de destination de la sauvegarde.  
Les niveaux hiérarchiques déduits de la racine du disque sont indiqués par un « slash » (/).
- 4 Liste des fichiers**  
Présente la liste des noms des fichiers présents dans le dossier en cours de sélection.
- 5 Espace libre**  
Visualisation de l'espace mémoire utilisé et libre sur le disque dur.

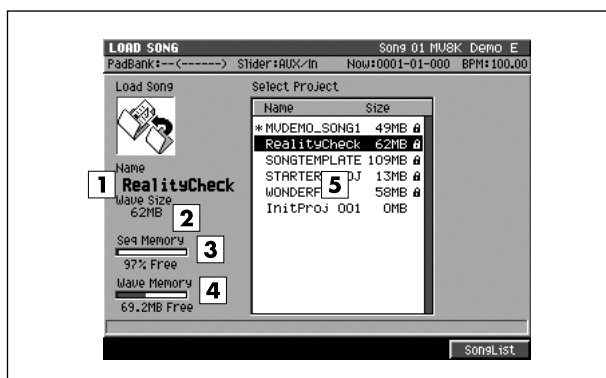
### Touches de fonction (F)

- **[F2](Fix Qtz)**  
Les données Play Quantize de la piste MIDI sélectionnée seront prises en compte pour la sauvegarde des données.
- **[F4](Make Folder)**  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet de créer un nouveau dossier au sein du dossier en cours de sélection.
- **[F5](Save)**  
Sauvegarde le Song en cours sous forme de fichier SMF format 1.  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet de choisir le nom du SMF sauvegardé.



## Page LOAD SONG

Permet de charger un Song appartenant à un autre projet dans le projet en cours.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] → [F1](Song Menu) → déplace le curseur dans la rangée d'icônes inférieure → [F3](LoadSong)

### Description des zones

#### 1 Name (nom du Projet)

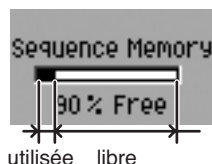
Affiche le nom du projet.

#### 2 Wave Size (taille du projet)

Indique l'espace mémoire utilisé par le projet sélectionné.

#### 3 Sequence Memory (mémoire)

Affichage graphique et numérique de la quantité de mémoire utilisée par la séquence.



#### 4 Wave Memory (mémoire de formes d'ondes)

Affichage graphique et numérique de la quantité de mémoire de formes d'ondes restant disponible pour l'enregistrement dans le projet en cours.

#### 5 Sélection du projet

Choisissez ici le projet contenant le Song que vous voulez charger.

### Touche de fonction (F)

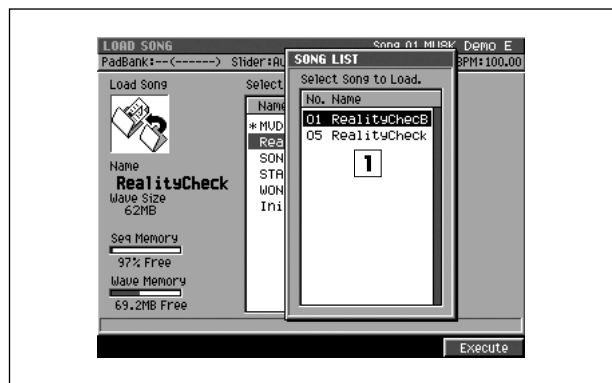
#### • [F5](SongList)

Appelle le dialogue SONG LIST (p. 90).

La liste des Songs du projet en cours de sélection apparaît.

# Dialogue SONG LIST

Affiche les Songs d'autres projets.



## Pour accéder à cette page

- [SONG] → [F1](Song Menu) → déplace le curseur dans la rangée d'icônes inférieure → [F3](LoadSong) → sélectionnez un projet → [F5](SongList)

## Description des zones

### 1 SONG LIST

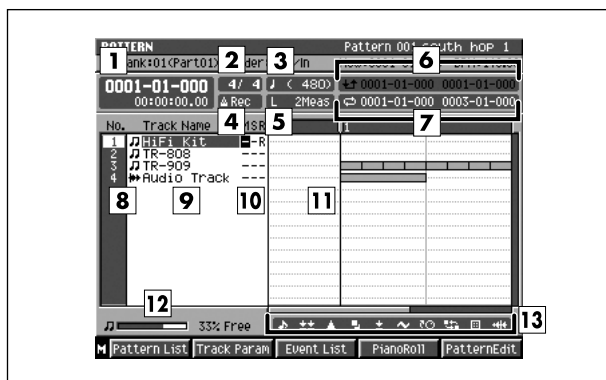
Affichage de la liste des Songs du projet en cours de sélection. Choisissez celui que vous voulez charger.

## Touche de fonction (F)

- [F5](Execute)  
Charge le Song et les formes d'ondes associées dans le projet en cours.

## Page PATTERN

Permet la lecture ou l'enregistrement de patterns.



### ■ Pour accéder à cette page

- [PATTERN]

## Description des zones

### 1 Position de lecture

Indique la position de lecture en cours (en mesures, temps, ticks et timecode).

### 2 Indications de mesure

Donne les indications de mesure du song.

### 3 Step Time (pas)

Détermine le « pas » de l'avancement du séquenceur à l'aide des touches STEP [ < ] [ > ].

### 4 Metronome

Permet de choisir ses conditions d'activation.

Icône	Commentaire
Off	Métronome désactivé.
Rec	Métronome actif uniquement pendant l'enregistrement.
Read	Métronome actif en enregistrement en lecture.
Always	Métronome actif en permanence.

### 5 Pattern length (longueur du pattern)

Durée d'enregistrement ou de lecture du pattern.

### 6 Points Punch In/Out

Affiche les valeurs temporelles du début et de la fin de l'enregistrement en punch-in automatique. Des caractères spéciaux indiquent le statut de la fonction Punch In/Out.

Affichage	Commentaire
0001-01	Punch In/Out désactivé.
0001-01	Punch In/Out actif.

### 7 Points de bouclage

Affiche les valeurs temporelles du début et de la fin du bouclage. Des caractères spéciaux indiquent le statut de la fonction Loop.

Affichage	Commentaire
0001-01	Bouclage désactivé.
0001-01	Bouclage activé.

### 8 No. (piste et icône)

Affiche le numéro des pistes enregistrées dans le pattern. L'icône indique le type de chaque piste.

Icône	Commentaire
	Piste MIDI
	Piste audio

### MEMO

- La piste en cours de sélection, dite « Piste en cours » (Current) est contrastée.

### 9 Nom de la piste

Affiche le nom attribué à chaque piste.

### 10 Statut de piste (M/S/R)

Indique le statut de la piste.

Affichage	Commentaire
M (=Mute)	Désactivée
S (=Solo)	Lue en solo
R (=Rec)	En enregistrement

### MEMO

- Si vous activez simultanément M (Mute) et S (Solo) pour une même piste, l'option S (Solo) sera prioritaire.

## 11 Affichage graphique

Les cases indiquent la présence des données enregistrées dans les différentes pistes.



Les cases grises indiquent des données ne comportant pas d'évènements de notes.


## 12 Visualisation de la mémoire restante

Indique le nombre d'évènements encore susceptibles d'être enregistrés dans le séquenceur ou la durée libre restante pour l'enregistrement de pistes audio.

## 13 Filtre d'affichage

Affiche le statut du filtrage choisi.

Icône	Commentaire
	Pas de filtrage (données visualisées)
	Filtrage (données masquées)

 Pour plus de détails sur les icônes du filtre d'affichage, voir Dialogue VIEW FILTER (p. 53)

## Touches de fonction (F)

### • [F1](Pattern List)

Appelle la page PATTERN LIST (p. 96).

### • [F2](Track Param)

Appelle le dialogue TRACK PARAMETER.

#### MEMO

- Le dialogue TRACK PARAMETER qui apparaît dépend du type de la piste sélectionnée.

Piste en cours	Dialogue
Audio track	TRACK PARAMETER (piste audio) (p. 14)
MIDI track	TRACK PARAMETER (piste MIDI) (p. 11)

### • [F3](Event List)

Si la piste en cours est de type MIDI, appelle la page EVENT LIST (p. 23).

### • [F4](PianoRoll)

Si la piste en cours est de type MIDI, appelle la page PIANO ROLL EDIT (p. 30).

### • [F5](Seq Edit)

Appelle la page SEQUENCE EDIT (p. 31).

### • [MENU]

Appelle le dialogue MENU.

## Éléments du menu

### 1 Pattern Parameter...

Appelle le dialogue PATTERN PARAMETER (p. 99).

### 2 Mute Control Track

Appelle la page MUTE CONTROL TRACK (p. 71).

### 3 Add MIDI Tracks...

Appelle le dialogue ADD MIDI TRACKS (p. 54).

### 4 Add Audio Track

Ajoute une piste audio.

### 5 Delete Tracks...

Appelle le dialogue DELETE TRACKS (p. 56).

### 6 Merge Tracks...

Appelle le dialogue MERGE TRACKS (p. 69).

### 7 Track List

Appelle la page TRACK LIST (OUTPUT) (p. 50).

### 8 Track Name...

Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3).

### 9 Erase All Events

Efface tous les événements présents sur la piste en cours de sélection. L'alerte « Erase all events in track » apparaît d'abord.

Touche de fonction (F)	Commentaire
[F1](No)	Annulation de l'opération.
[F5](Yes)	Suppression des événements de la piste.

#### MEMO

- Après exécution de Erase All Events, l'annulation (undo) ne peut fonctionner qu'une seule fois.

### 10 View Filter

Appelle le dialogue VIEW FILTER (p. 53).

### 11 Step Time

Appelle le dialogue STEP TIME (p. 58).

### 12 Recording Parameter

Appelle le dialogue RECORDING PARAMETER (MIDI) (p. 16), RECORDING PARAMETER (AUDIO) (p. 19).

#### MEMO

- Le type du dialogue RECORDING PARAMETER qui apparaît dépend de la nature de la piste en cours de sélection.

### 13 Metronome

Appelle le dialogue METRONOME (p. 22).

### 14 Pattern Sync

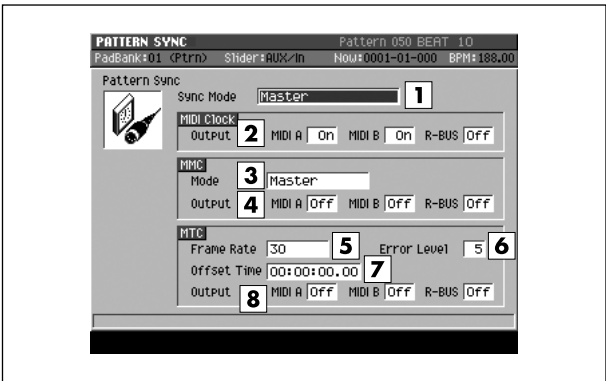
Appelle la page PATTERN SYNC (p. 94).

### 15 Drum Grid

Appelle la page DRUM GRID (p. 73).

Page PATTERN SYNC

Permet de paramétrer la synchronisation des patterns.



Pour accéder à cette page

- [PATTERN] → [MENU] → sélectionnez « Pattern Sync » → [F5](Select)

Description des zones

1 Sync Mode (mode de synchronisation)

Détermine la manière dont les unités externes peuvent se synchroniser avec le MV-8800.

Valeurs	Commentaire
Master	le MV-8800 suit sa propre horloge interne (maître).
Slave-MIDI (MIDI)	le MV-8800 reçoit des données MIDI Clock sur son port MIDI IN, et fonctionne en esclave.
Slave-MIDI (R-BUS)	le MV-8800 reçoit des données MIDI Clock sur son port R-BUS, et fonctionne en esclave.
Slave-MTC (MIDI)	le MV-8800 reçoit des données MTC sur son port MIDI IN, et fonctionne en esclave.
Slave-MTC (R-BUS)	le MV-8800 reçoit des données MTC sur son port R-BUS, et fonctionne en esclave.
Remote (MIDI)	le MV-8800 reçoit les messages Start, Stop, et Continue sur son port MIDI IN et est contrôlé à distance par ces messages.
Remote (R-BUS)	le MV-8800 reçoit les messages Start, Stop, et Continue sur son port R-BUS et est contrôlé à distance par ces messages.

2 MIDI Clock Output (sortie MIDI Clock)

Détermine le connecteur (MIDI OUT A, MIDI OUT B, ou R-BUS) par lequel le signal MIDI Clock sera émis quand Sync Mode est réglé sur Master.

Paramètres	Valeurs
OUT A	Off (non transmis) / On (transmis)
OUT B	Off (non transmis) / On (transmis)
R-BUS	Off (non transmis) / On (transmis)

3 MMC Mode

Détermine le type d'unité contrôlée par MMC (MIDI Machine Control).

Valeurs	Commentaire
Master	Le MV-8800 transmet des données MMC pour contrôler des unités externes.
Slave (MIDI)	Le MV-8800 reçoit et est contrôlé par des données MMC transmises sur le port MIDI par une unité externe.
Slave (R-BUS)	Le MV-8800 reçoit et est contrôlé par des données MMC transmises sur le port R-BUS par une unité externe.

4 MMC Output (sortie MMC)

Détermine le connecteur servant à l'émission du signal MMC quand MMC Mode est sur Master.

Paramètres	Valeurs
OUT A	Off (non transmis) / On (transmis)
OUT B	Off (non transmis) / On (transmis)
R-BUS	Off (non transmis) / On (transmis)

5 MTC Frame Rate (débit de frames MTC)

Détermine le format du MTC émis par le MV-8800. Vérifiez qu'il est le même pour l'unité maître et les unités esclaves.

Valeurs	Commentaire
30	30 frames par seconde
29.97ND	29.97 frames par seconde, non-drop
29.97D	29.97 frames par seconde, drop-frame
25	25 frames par seconde
24	24 frames par seconde

**6 MTC Error Level (niveau d'erreur)**

Détermine l'intervalle des vérifications du statut de réception MTC. Option active si Sync Mode est réglé sur Slave-MTC (MIDI) ou Slave-MTC (R-BUS).

Valeurs: 0–5–10 (des valeurs plus longues augmentent l'écart entre les vérifications)

**MEMO**

- La synchronisation sera suspendue si cette vérification détecte un problème de communication. Des valeurs plus élevées permettent de poursuivre le suivi en présence de légers problèmes de réception MTC.

**7 MTC Offset Time (temps d'offset MTC)**

Détermine la différence temporelle entre le « temps » du séquenceur et le MTC quand le MV-8800 est synchronisé sur une unité externe.

Valeurs: **00h00m00s00f**–23h59m59s##f

**MEMO**

- Le calcul se fait comme suit:  
Valeur = (temps MTC) - (temps du Song au moment où le MTC est reçu)  
  
Si le résultat du calcul est négatif, le calcul doit être repris comme suit:  
Valeur = (MTC time) + 24:00:00:00 - (temps du Song au moment où le MTC est reçu)
- \*\* dépend de la valeur du paramètre MTC Frame Rate.

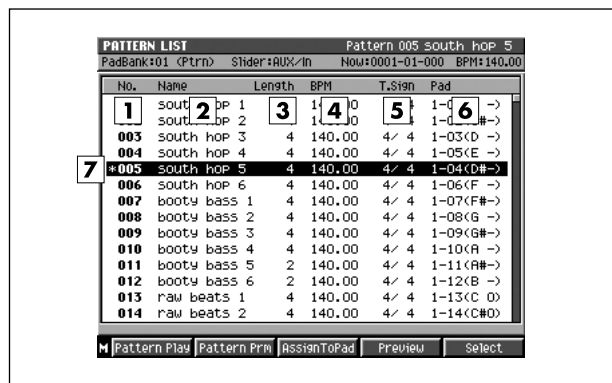
**8 MTC Output (émission MTC)**

Détermine le connecteur affecté à l'émission du MTC quand MMC Mode est sur Master.

Paramètres	Valeurs
OUT A	<b>Off</b> (non transmis) / On (transmis)
OUT B	<b>Off</b> (non transmis) / On (transmis)
R-BUS	<b>Off</b> (non transmis) / On (transmis)

# Page PATTERN LIST

Permet d'affecter ou de rappeler des Patterns.



## Pour accéder à cette page

- [PATTERN] → [F1](Pattern List)

## Description des zones

- 1 No. (numéro de Pattern)**  
Indique le numéro d'affectation du Pattern. Vous pouvez mémoriser jusqu'à 500 patterns, de 001 à 500.
- 2 Name (nom du Pattern)**  
Affiche le nom du Pattern.
- 3 Length (longueur)**  
Indique le nombre de mesures de chaque Pattern.
- 4 BPM (tempo)**  
Indique le tempo affecté à chaque Pattern.
- 5 T.Sign (indications de mesure)**  
Indique la métrique de chaque Pattern.
- 6 Pad**  
Numéro du pad affecté au Pattern dans la page PATTERN PLAY. Les Patterns non affectés sont repérés par \*-\*\* (\*\*\*).

## Touches de fonction (F)

- [F1](Pattern Play)**  
Appelle la page PATTERN PLAY (p. 98).
- [F2](Pattern Prm)**  
Appelle le dialogue PATTERN PARAMETER (p. 99).
- [F3](AssignToPad)**  
Appelle le dialogue ASSIGN TO PAD (p. 100).
- [F4](Preview)**  
Permet d'effectuer une préécoute du Pattern sélectionné par le curseur, pendant toute la durée d'enfoncement du bouton.

## [F5](Select)

Sélectionne le Pattern sélectionné par le curseur et appelle la page PATTERN (p. 91).

## [MENU]

Appelle le dialogue MENU.

## Éléments du menu

### 1 Pattern Name...

Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3).

### 2 Copy Pattern...

Appelle le dialogue COPY PATTERN (p. 97).

### 3 Initialize Pattern

Supprime le Pattern sélectionné par le curseur de la liste des Patterns. Un message de confirmation « Initialize sure? » apparaît.

Touche de fonction	Commentaire
[F1](No)	Annulation de la suppression.
[F5](Yes)	Suppression du Pattern.

### 4 Automatic Assign To Pad...

Appelle le dialogue AUTOMATIC ASSIGN TO PAD (p. 108).

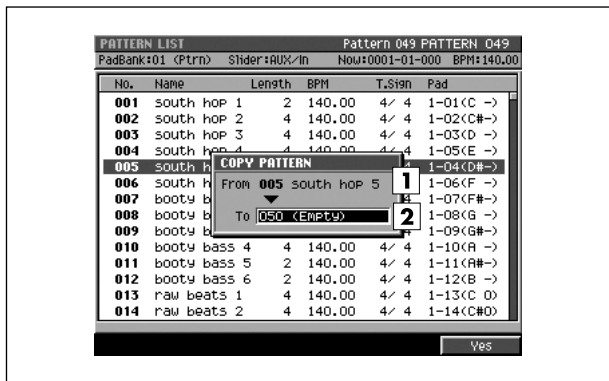
### 5 Save As SMF...

Appelle le dialogue SAVE PATTERN AS SMF (p. 109).



# Dialogue COPY PATTERN

Permet de copier un Pattern de la liste vers un autre numéro d'affectation.



## Pour accéder à cette page

- [PATTERN] → [F1](Pattern List) → [MENU] → sélectionnez « Copy Pattern... » → [F5](Select)

## Description des zones

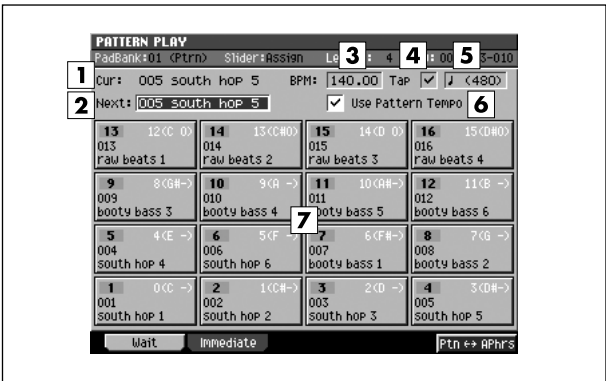
- 1 From (de)**  
Indique le numéro d'affectation du Pattern que vous voulez copier.
- 2 To (vers)**  
Détermine le numéro de destination de la copie.

## Touche de fonction (F)

- [F5](Yes)  
Valide la copie du Pattern dans l'emplacement défini par le paramètre To.

Page PATTERN PLAY

Permet de déclencher la lecture des Patterns affectés.



Pour accéder à cette page

- [PATTERN] → [F1](Pattern List) → [F1](Pattern Play)

Description des zones

- 1 Cur: (Pattern en cours de lecture)**  
Indique le Pattern en cours de lecture.
- 2 Next: (Pattern suivant)**  
Permet de définir le Pattern qui s'enchaînera à la fin de lecture du Pattern en cours.  
Valeurs : 001–500
- 3 BPM (tempo)**  
Détermine le tempo de lecture du Pattern en « Battements Par Minute » (BPM).  
Valeurs : 5.00–300.00
- 4 Tap (tap tempo)**  
Détermine si la fonction Tap Tempo est utilisée.

Valeurs	Commentaire
Off	Fonction Tap Tempo désactivée.
On (✓)	Des frappes successives et en rythme sur le bouton [BPM/TAP] permettent la détection par la machine du tempo correspondant.

- 5 Tap Resolution**  
Détermine la valeur de note correspondant à l'intervalle entre les frappes de [BPM/TAP] si vous utilisez le Tap Tempo. Le BPM (tempo) est calculé en fonction des intervalles de cette frappe et par rapport à la valeur de note choisie ici.  
Valeurs : ♩ (120), ♪ (240), ♫ (480)

6 Use Pattern Tempo (utilisation du tempo du pattern)

Détermine si le paramètre BPM du dialogue PATTERN PARAMETER (p. 99) est utilisé pour la lecture. Si cette case est cochée, la lecture se fera au tempo défini pour chaque Pattern. Dans le cas contraire, elle se fera en fonction du paramètre BPM de la page PATTERN PLAY (cette page).

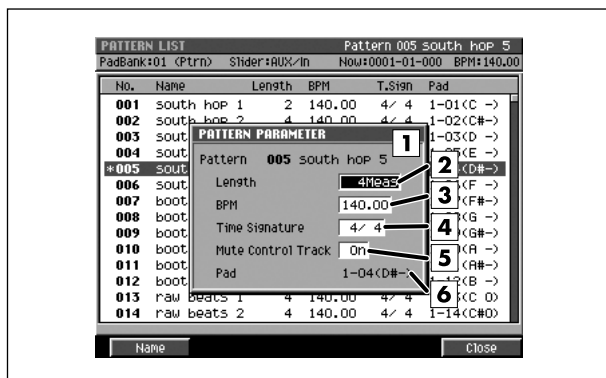
- 7 Pads**  
Indique le Pattern mis en lecture par la frappe sur les pads : à chaque frappe sur un Pad auquel un Pattern est affecté vous le placez en attente de lecture avec les paramètres définis par Next.

Touches de fonction (F)

- [F1](Wait)**  
La lecture se fait par mise en attente : quand le Pattern signalé par Cur: aura terminé, la lecture s'enchaînera automatiquement par le Pattern défini dans Next:
- [F2](Immediate)**  
En mode immédiat, les changements sont instantanés : toute modification apportée au cadre next est immédiatement prise en compte.
- [F5](Ptn↔APhrs)**  
Détermine si les Pads déclenchent des Patterns ou des Phrases audio.  
PadBank signale la bank d'affectation de Pads en cours de sélection.

## Dialogue PATTERN PARAMETER

Permet de définir la longueur, le tempo, la métrique et divers autres paramètres du Pattern.



### Pour accéder à cette page

- [PATTERN] → [F1](Pattern List) → [F2](Pattern Prm)

### Description des zones

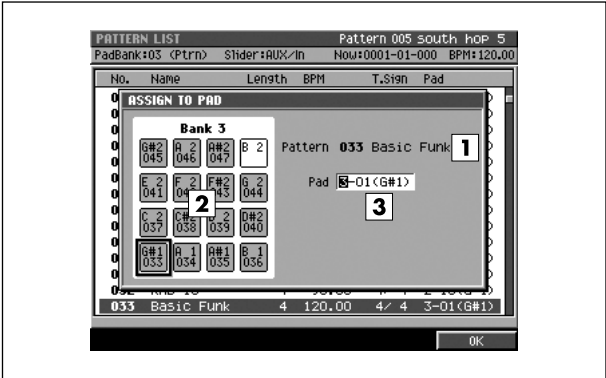
- 1 Pattern (nom)**  
Indique le nom du Pattern en cours de sélection.
- 2 Length (longueur)**  
Indique le nombre de mesures de chaque Pattern.  
Valeurs : 001–999 (mesures)
- 3 BPM (tempo)**  
Détermine le tempo de lecture du Pattern.  
Valeurs : 5.00–300.00
- 4 Time Signature (indications de mesure - métrique)**  
Permet de saisir les chiffres indicateurs de mesure.  
Valeurs : 1–32 / 2, 4, 8, 16
- 5 Mute Control Track (piste de contrôle des mutes)**  
Active ou désactive la piste spéciale consacrée à la gestion des opérations de mute.  
Valeurs : Off, On
- 6 Pad**  
Indique le Pad auquel le Pattern est affecté.

### Touches de fonction (F)

- [F1](Name)  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet d'attribuer un nom au Pattern.
- [F5](Close)  
Referme le dialogue PATTERN PARAMETER (ce dialogue).

# Dialogue ASSIGN TO PAD

Permet d'affecter les Patterns aux pads (ou d'annuler cette affectation).



■ Pour accéder à cette page

- [PATTERN] → [F1](Pattern List) → [F3](AssignToPad)

## Description des zones

- 1

**Pattern (nom)**

Indique le nom du Pattern en cours de sélection.
- 2

**Présentation graphique des pads**

Indique la manière dont les Patterns sont affectés aux pads.

Statut	Commentaire
	Un Pattern est affecté à ce pad.
	Aucun Pattern est affecté à ce pad.
- 3

**Pad**

Détermine le numéro du pad auquel vous voulez affecter le Pattern. Si vous choisissez \*-\*\*(\*\*), l'affectation est annulée.

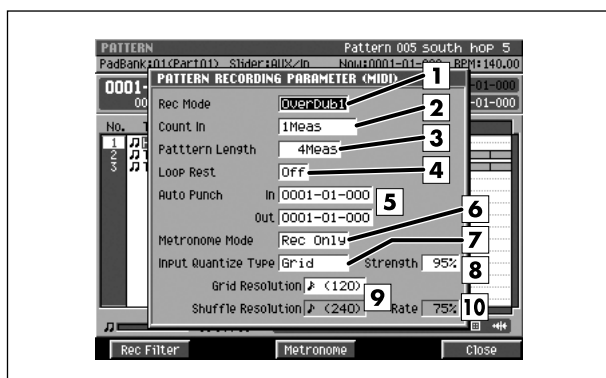
Valeurs: \*-\*\* (\*\*), 1-01 (C)–6-16 (G 9)

## Touche de fonction (F)

- [F5](OK)  
Affecte le Pattern au pad désigné dans le cadre Pad.

## Dialogue PATTERN RECORDING PARAMETER (MIDI)

Permet de choisir la manière dont les données sont enregistrées dans un Pattern.



### ■ Pour accéder à cette page

- [PATTERN] → sélectionnez une piste MIDI → [REC (●)]
- [PATTERN] → sélectionnez une piste MIDI → [MENU] → sélectionnez « Recording Parameter » → [F5](Select)

## Description des zones

### 1 Rec Mode (mode d'enregistrement)

Détermine le mode d'enregistrement

Valeurs	Commentaire
Overdub1	Les nouvelles données sont ajoutées aux données antérieures. En associant cette option à l'enregistrement en boucle vous pouvez ajouter les données sur une région donnée, comme par exemple pour une partie de batterie dans laquelle vous ajouterez les instruments les uns après les autres : grosse caisse → 123 caisse claire → charleston.
Overdub2	Si vous saisissez une même valeur de note à la même position, la vélocité de l'ancien événement est remplacée par celle du nouveau.
Replace	Les nouvelles données remplacent les données antérieures. Utilisez cette option pour effectuer des réenregistrements.

### 2 Count In (décompte préalable)

Choix du décompte préalable.

Valeurs	Commentaire
Off	L'enregistrement démarre dès l'appui sur [PLAY (▶)]. (pas de décompte.)
1 Meas	L'enregistrement démarre après un décompte d'une mesure.
2 Meas	L'enregistrement démarre après un décompte de deux mesures.
Wait Note	L'enregistrement démarre après un des événements suivants : <ul style="list-style-type: none"> <li>réception d'un message de note (par un clavier ou tout appareil branché en MIDI IN)</li> <li>frappe sur un pad</li> <li>Appui sur [PLAY (▶)]</li> </ul>

### 3 Pattern Length (longueur du Pattern)

Détermine la longueur du Pattern à enregistrer.

Valeurs : 1–999

### 4 Loop Rest (pause au bouclage)

Détermine ce qui se passe après le bouclage.

Valeurs	Commentaire
Off	Le bouclage s'enchaîne sans pause.
On	En fin de boucle intervient une pause d'une mesure, après quoi l'enregistrement se poursuit. Cette option n'est active que si Rec Mode est sur OverDub1 ou OverDub2.

### 5 Auto Punch In / Auto Punch Out

Permet de définir deux localisations temporelles qui serviront à l'entrée et à la sortie automatiques du mode d'enregistrement « auto punch ».

Paramètre	Valeurs
Auto Punch In	0000-01-000–9999-**-***
Auto Punch Out	0000-01-000–9999-**-***

#### MEMO

- \*-\*\*\* est modifié en fonction du nombre de temps défini par "Time Signature" (p. 79).
- Le point d'Auto Punch In ne peut pas se trouver positionné après le point d'Auto Punch Out.

### 6 Mode métronome

Permet de choisir ses conditions d'activation.

Valeurs	Commentaire
Off	Désactivé.
Rec Only	Uniquement pendant l'enregistrement.
Play&Rec	Pendant l'enregistrement et la lecture.
Always	En permanence.

## 7 Input Quantize Type (type de quantification préalable)

Permet d'appliquer la quantification à l'enregistrement de manière à ce que les données enregistrées soient en place.

Valeurs	Commentaire
Off	Quantification préalable désactivée.
Grid	Ajustement réalisé sur la grille dont le pas est défini par le paramètre Grid Quantize Resolution.
Shuffle	Application d'une quantification « Shuffle », par rapport aux intervalles définis dans Shuffle Quantize Resolution, et avec une rigueur définie dans Shuffle Quantize Rate.  Cette option permet d'obtenir un jeu plus « vivant » et avec une sensation de « swing »

## 8 Strength (rigueur de la quantification)

Détermine la rigueur avec laquelle les notes sont ramenées sur les pas de grille définis dans Grid Quantize Resolution ou Shuffle Quantize Resolution. Les valeurs élevées correspondent à un réajustement plus exact.

Valeurs : 0%–100%

### MEMO

- La valeur 100 procurera le réalignement le plus rigoureux et la valeur 0 n'affectera pas les données du tout.

## 9 Grid Resolution/Shuffle Resolution (résolution de la quantification)

Détermine la longueur des pas de quantification. Choisissez la valeur de note la plus proche de celles utilisées dans la zone à quantifier.

Paramètre Input Quantize Type	Valeurs
Grid	♩ (60), ♪ (80), ♪ (120), ♪ (160), ♪ (240), ♪ (320), ♪ (480)
Shuffle	♪ (120), ♪ (240)

## 10 Rate (décalage)

Quand Quantize Type est réglé sur « Shuffle », ce paramètre détermine la proportion de retard affectée aux notes tombant sur le contre-temps (par rapport au paramètre Shuffle Resolution). Une valeur de 50 %, placera le contre-temps exactement à mi-chemin des temps forts précédent et suivant. Une valeur de 0 % déplacera les contre-temps sur le temps fort précédent, et une valeur de 100 % l'amènera sur le temps fort suivant.

Valeurs : 0%–66%–100%

### MEMO

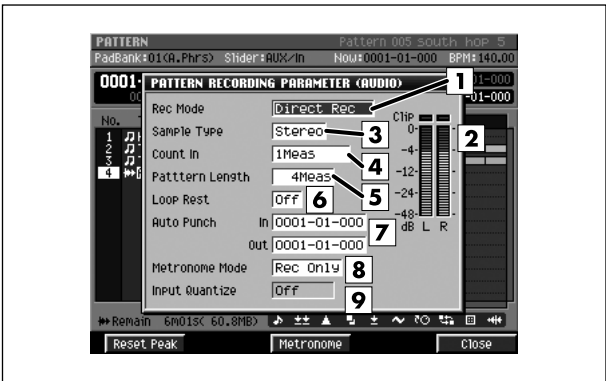
- Les paramètres Shuffle Quantize Resolution et Shuffle Quantize Timing ne sont actifs que si le type est réglé sur Shuffle.

## Touches de fonction (F)

- [F1](Rec Filter)**  
Appelle le dialogue RECORDING FILTER (p. 18).
- [F3](Metronome)**  
Appelle le dialogue METRONOME (p. 22).
- [F5](Close)**  
Referme le dialogue PATTERN RECORDING PARAMETER (MIDI) (ce dialogue).

# Dialogue PATTERN RECORDING PARAMETER (AUDIO)

Permet de définir la manière dont des données audio peuvent être enregistrées dans un Pattern.



## Pour accéder à cette page

- [PATTERN] → sélectionnez une piste audio → [REC (●)]
- [PATTERN] → sélectionnez une piste audio → [MENU] → sélectionnez « Recording Parameter » → [F5](Select)

## Description des zones

### 1 Rec Mode (mode d'enregistrement)

Détermine le mode d'enregistrement.

Valeurs	Commentaire
Direct Rec	Enregistrement direct de la source vers la piste (2 voies).
Resample Mix	Enregistrement de l'audio du bus master out.
Event	Enregistre les valeurs temporelles du déclenchement des phrases audio par les pads. Cette option permet d'économiser de la place mémoire dans le cas de données répétitives.

### 2 Bargraphe

Indique le niveau d'entrée.

### 3 Sample Type (type d'enregistrement)

Détermine le nombre de voies d'entrée. Actif seulement si Rec Mode est sur une autre valeur que Event.

Valeurs	Commentaire
Stereo	Enregistrement en stéréo (2 canaux).
Mono	Enregistrement en mono (1 canal).

### 4 Count In (décompte préalable)

Choix du décompte préalable.

Valeurs	Commentaire
Off	L'enregistrement démarre dès l'appui sur [PLAY (▶)]. (pas de décompte)
1 Meas	L'enregistrement démarre après un décompte d'une mesure.
2 Meas	L'enregistrement démarre après un décompte de deux mesures.
Wait Note	L'enregistrement démarre après un des événements suivants : <ul style="list-style-type: none"> <li>réception d'un message de note (par un clavier ou tout appareil branché en MIDI IN)</li> <li>frappe sur un pad</li> <li>Appui sur [PLAY (▶)]</li> </ul>

### 5 Pattern Length (longueur du Pattern)

Détermine la longueur du Pattern à enregistrer.

Valeurs : 1–999

### 6 Loop Rest (pause au bouclage)

Détermine ce qui se passe après le bouclage.

Valeurs	Commentaire
Off	Le bouclage s'enchaîne sans pause.
On	En fin de boucle intervient une pause d'une mesure, après quoi l'enregistrement se poursuit. Cette option n'est active que si Rec Mode est sur OverDub1 ou OverDub2.

### 7 Auto Punch In/Auto Punch Out

Permet de définir deux localisations temporelles qui serviront à l'entrée et à la sortie automatiques.

Paramètre	Valeurs
Auto Punch In	0000-01-000–9999-**-***
Auto Punch Out	0000-01-000–9999-**-***

#### MEMO

- \*-\*\*\* est modifié en fonction du nombre de temps défini par "Time Signature" (p. 79).
- Le point d'Auto Punch In ne peut pas se trouver positionné après le point d'Auto Punch Out.

### 8 Mode métronome

Permet de choisir ses conditions d'activation.

Valeurs	Commentaire
Off	Désactivé.
Rec Only	Uniquement pendant l'enregistrement.
Play&Rec	Pendant l'enregistrement et la lecture.
Always	Le métronome joue en permanence.

### 9 Input Quantize Type (type de quantification)

Permet de quantifier à l'enregistrement si Rec Mode est sur « Event ».

Valeurs: **Off**, ♪(60), ♪<sub>3</sub>(80), ♪ (120), ♪<sub>3</sub>(160), ♪ (240),  
♪<sub>3</sub>(320), ♪(480)

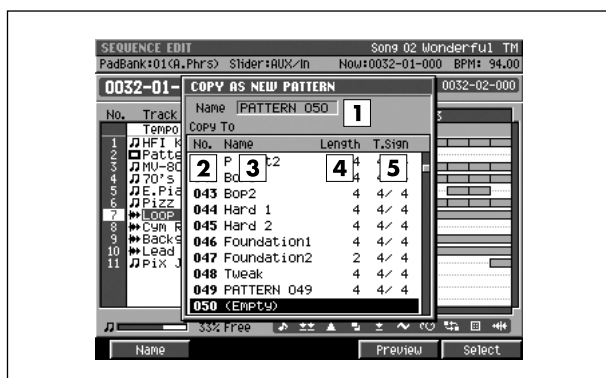
### Touches de fonction (F)

- **[F1](Reset Peak)**  
Réinitialise l'affichage du maintien des crêtes.
- **[F3](Metronome)**  
Appelle le dialogue METRONOME (p. 22).
- **[F5](Close)**  
Referme le dialogue PATTERN RECORDING  
PARAMETER (AUDIO) (ce dialogue).



## Dialogue COPY AS NEW PATTERN

Permet de copier une partie de song/pattern et d'en faire un nouveau Pattern dans la liste des Patterns.



### ■ Pour accéder à cette page

- Accédez au dialogue **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) → sélectionnez « Copy As New Pattern... » → **[F5](Select)**

### Description des zones

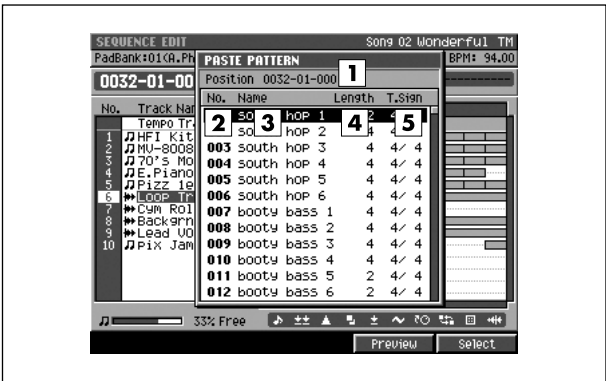
- 1 Name (nom du Pattern)**  
Affiche le nom du Pattern sélectionné par le curseur. Si vous avez choisi un Pattern vierge pour définir une nouvelle affectation, un nom par défaut de type « PATTERN (numéro de Pattern) » est attribué automatiquement.
- 2 No. (numéro du Pattern)**  
Indique le numéro d'affectation du Pattern. Vous pouvez mémoriser jusqu'à 500 patterns, de 001 à 500.
- 3 Nom du Pattern**  
Affiche le nom du Pattern.
- 4 Length (longueur)**  
Indique le nombre de mesures de chaque Pattern affecté.
- 5 T.Sign (indications de mesure - métrique)**  
Donne les indications de mesure de chaque Pattern.

### Touches de fonction (F)

- **[F1](Name)**  
Appelle le dialogue **EDIT NAME** (p. 3) qui permet d'attribuer un nom au Pattern.
- **[F4](Preview)**  
Permet d'effectuer une préécoute du Pattern sélectionné par le curseur tant que vous maintenez cette touche enfoncée.
- **[F5](Select)**  
Affecte le Pattern au numéro de Pattern repéré par le curseur.

# Dialogue PASTE PATTERN

Permet de coller un Pattern déterminé dans le Song ou le Pattern en cours de sélection.



## Pour accéder à cette page

- [SONG] or [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → [MENU] → sélectionnez « Paste Pattern... » → [F5](Select)

## Description des zones

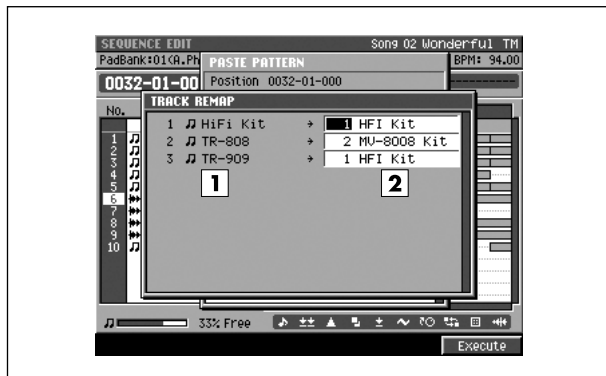
- 1 Position**  
Affiche la position de lecture (en mesures-temps-ticks) à laquelle le Pattern choisi sera collé.
- 2 No. (numéro du Pattern)**  
Indique le numéro d'affectation du Pattern. Les valeurs possibles vont de 001 à 500.
- 3 Name (nom)**  
Affiche le nom du Pattern.
- 4 Length (longueur)**  
Indique le nombre de mesures de chaque Pattern affecté.
- 5 T.Sign (indications de mesure - métrique)**  
Donne les indications de mesure de chaque Pattern.

## Touches de fonction (F)

- [F4](Preview)  
Permet d'effectuer une préécoute du Pattern sélectionné par le curseur tant que vous maintenez cette touche enfoncée.
- [F5](Select)  
Appelle le dialogue TRACK REMAP (p. 107).

## Dialogue TRACK REMAP

Permet de choisir les pistes du Song ou du Pattern en cours de sélection dans lesquelles le Pattern sélectionné dans le dialogue PASTE PATTERN (p. 106) sera collé.



### Pour accéder à cette page

- [SONG] ou [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → [MENU] → sélectionnez « Paste Pattern... » → [F5](Select) → sélectionnez un Pattern → [F5](Select)

### Description des zones

#### 1 Pistes présentes dans le Pattern source

Cette zone indique la structure des pistes du Pattern que vous voulez coller. Dans cet exemple, il comprend trois pistes, toutes de type MIDI.

#### 2 Piste présentes dans la destination de la copie

Cette zone vous permet de sélectionner les pistes de destination dans le Song ou le Pattern en cours de sélection. Si vous sélectionnez une même piste pour plusieurs pistes sources, les données seront mixées entre elles lors du collage.

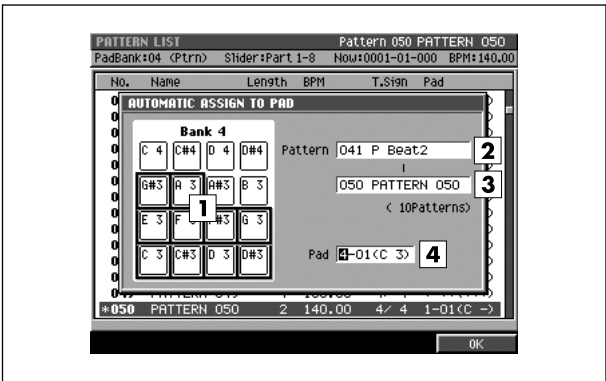
### Touche de fonction (F)

- [F5](Execute)

Colle le Pattern sélectionné dans le dialogue PASTE PATTERN (p. 106) dans les pistes choisies.

# Dialogue AUTOMATIC ASSIGN TO PAD

Permet d'affecter des Patterns aux pads en une seule opération.



■ Pour accéder à cette page

- [PATTERN] → [F1](Pattern List) → [MENU] → sélectionnez « Automatic Assign to Pad... » → [F5](Select)

## Description des zones

1 Pads

Cette zone présente graphiquement l'affectation des Patterns aux Pads.

Statut	Commentaire
	Un Pattern est affecté à ce pad.
	Aucun Pattern est affecté à ce pad.

2 Pattern

Détermine la plage de Patterns faisant l'objet de l'affectation.

3 Pad

Détermine le numéro du premier pad faisant l'objet de l'affectation automatique. Les Patterns seront ensuite affectés aux pads qui le suivent dans l'ordre.

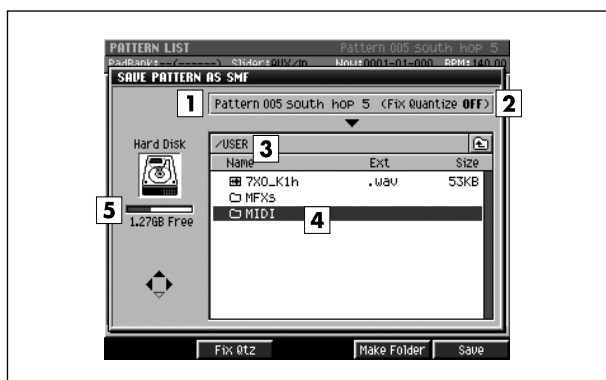
Valeurs: \*-\*\* (\*\*\*), 1-01 (C -)-6-16 (G 9)

## Touche de fonction (F)

- [F5](OK)  
Valide l'affectation automatique des Patterns aux pads à partir de celui que vous avez choisi comme premier pour cette affectation.

## Dialogue SAVE PATTERN AS SMF

Permet de sauvegarder un Pattern au format SMF (Standard MIDI File) Format 1.



### ■ Pour accéder à cette page

- [PATTERN] → [F1](Pattern List) → [MENU] → sélectionnez « Save As SMF... » → [F5](Select)

### Description des zones

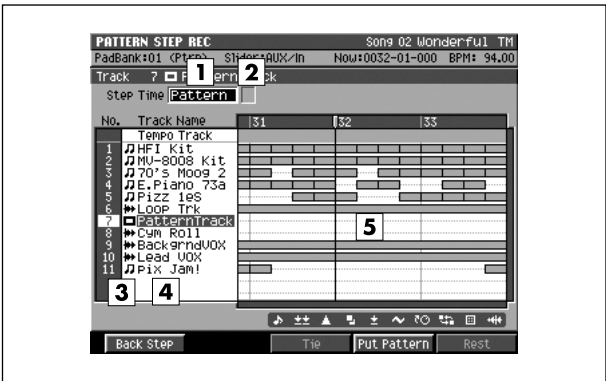
- 1 Numéro et nom du Pattern**  
Affiche le numéro et le nom du Pattern à sauvegarder.
- 2 Fix Quantize (quantification)**  
Détermine si les options Play Quantize de la piste MIDI sont appliquées ou non à la sauvegarde ou non.  
Si vous voulez sauvegarder le Pattern de manière à ce qu'il corresponde à sa lecture avec Play Quantize activé, appuyez sur [F2](Fix Qtz) pour l'activer.
- 3 Nom du dossier en cours**  
Présente le dossier de destination de la sauvegarde.  
Les niveaux hiérarchiques déduits de la racine du disque sont indiqués par un « slash » (/).
- 4 Liste des fichiers**  
Présente la liste des noms des fichiers présents dans le dossier en cours de sélection.
- 5 Espace libre**  
Visualisation de l'espace mémoire utilisé et libre sur le disque dur.

### Touches de fonction (F)

- **[F2](Fix Qtz)**  
Les données Play Quantize de la piste MIDI sélectionnée seront prises en compte pour la sauvegarde des données.
- **[F4](Make Folder)**  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet de créer un nouveau dossier au sein du dossier en cours de sélection.
- **[F5](Save)**  
Sauvegarde le Pattern en cours sous forme de fichier SMF format 1.  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet de choisir le nom du SMF sauvegardé.

# Page PATTERN STEP REC

Permet de construire un Song par organisation de Patterns dans une piste de patterns.



## Pour accéder à cette page

- [SONG] → avec une piste de Patterns en tant que piste en cours → [SHIFT] + [REC (●)]

## Description des zones

### 1 Step time (valeur du pas)

Détermine la durée des notes que vous saisissez. Si vous choisissez l'option Pattern, le pas sera égal à la durée totale du Pattern.

Valeurs : ♩ (30), ♩<sub>3</sub> (40), ♩ (60), ♩<sub>3</sub> (80), ♩ (120),  
♩<sub>3</sub> (160), ♩ (240), ♩<sub>3</sub> (320), ♩ (480),  
♩<sub>3</sub> (640), ♩ (960), ○ (1920), ∞ (3840), Pattern

#### MEMO

- Vous pouvez modifier la valeur du pas en appuyant sur [♩ (1)] – [♩ (9)] (touches numériques).

### 2 Dot (note pointée)

Permet d'ajouter un « point » à la valeur de note définie par le paramètre Step Time.

Dot	Durée relative par rapport à Step Time
None	1x (Step Time non modifié)
1(.)	1.5x (1,5 fois la valeur du Step Time)
2(..)	1.75x (1,75 fois la valeur du Step Time)

### 3 No. (numéro de piste et icône)

Indique le numéro de la piste enregistrée dans le Song ; L'icône situé à droite du numéro indique le type de la piste.

Icône	Commentaire
♩	Piste MIDI
🔊	Piste Audio
📺	Piste de Patterns

#### MEMO

- La ligne de la piste sélectionnée par le curseur est contrastée et indique la piste « en cours » de sélection.

### 4 Nom de la piste

Affiche le nom attribué à chaque piste.

### 5 Affichage graphique

Les « cases » indiquent la présence de données enregistrées dans les différentes pistes.

Une case grisée indique des données qui ne comportent aucun évènement de note.

## Touches de fonction (F)

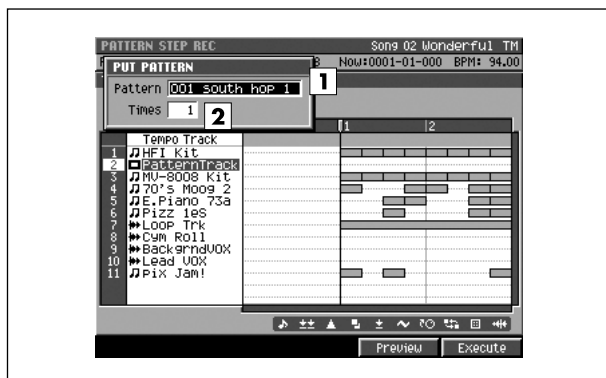
- [F1](Back Step)  
Ramène à l'évènement précédent.
- [F3](Tie)  
Lie l'évènement actuel au suivant.
- [F4](Put Pattern)  
Appelle le dialogue PUT PATTERN (p. 111).
- [F5](Rest)  
Saisit un silence.

#### MEMO

- Pendant l'enregistrement pas à pas, vous pouvez appuyer sur [REC (●)] (le témoin clignote) pour passer en mode d'essai préalable. L'appui sur les pads n'entraîne alors aucun enregistrement. C'est une solution simple pour écouter le son produit par chaque pad.

## Dialogue PUT PATTERN

Permet la sélection des patterns à insérer dans la piste de patterns.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] → avec une piste de Patterns en tant que piste en cours → [SHIFT] + [REC (●)] → [F4](Put Pattern)

### Description des zones

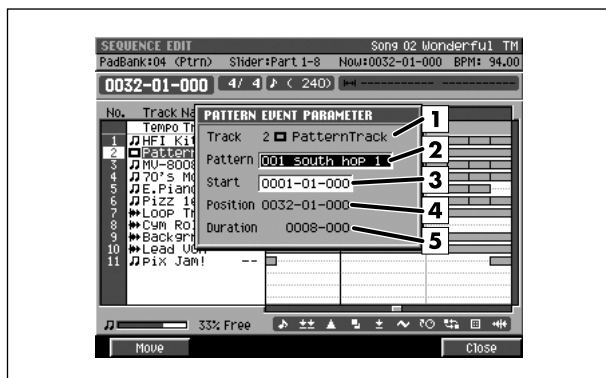
- 1 Pattern**  
Détermine le Pattern à placer dans la piste de patterns.  
Valeurs : 001–500
- 2 Times (nombre de fois)**  
Détermine une éventuelle répétition de cette insertion.  
Valeurs : 1–999

### Touches de fonction (F)

- **[F4](Preview)**  
Permet d'effectuer une préécoute du Pattern sélectionné par le curseur tant que vous maintenez cette touche enfoncée.
- **[F5](Execute)**  
Valide l'insertion du pattern sélectionné dans la piste de patterns.

## Dialogue PATTERN EVENT PARAMETER

Permet d'effectuer un paramétrage détaillé des évènements de Pattern présents à la position de lecture.



### ■ Pour accéder à cette page

- [SONG] → F5](Seq Edit) → avec une piste de Patterns en tant que piste en cours → [MENU] → sélectionnez « Pattern Event Parameter » → [F5](Select)

### Description des zones

- 1 Numéro et nom de la piste**  
Numéro et nom de la piste en cours d'édition.
- 2 Pattern**  
Sélectionne un Pattern. En modifiant cette valeur, vous pouvez remplacer le Pattern présent à la position de lecture par un autre.  
Valeurs : 001–500
- 3 Start (début)**  
Détermine le point à partir duquel le Pattern sélectionné commencera à jouer. En le modifiant, vous pouvez attaquer un Pattern au milieu. Pour commencer du début, choisissez la valeur 0001-01-000 (par défaut).  
Valeurs : 0001-01-000–(position temporelle de fin du Pattern)
- 4 Position**  
Affiche la position temporelle à laquelle le Pattern sélectionné sera mis en place. Pour modifier cette option, utilisez le dialogue MOVE PATTERN EVENT (p. 113).
- 5 Duration**  
Indique la durée qui sera effectivement jouée par le Pattern sélectionné. Pour la modifier, utilisez le dialogue MOVE PATTERN EVENT (p. 113).

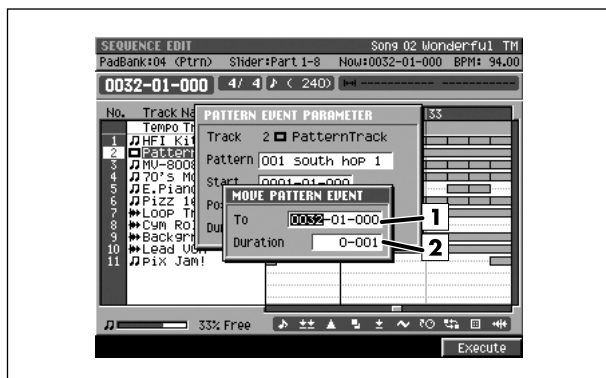
### Touches de fonction (F)

- [F1](Move)  
Appelle le dialogue utilisez le dialogue MOVE PATTERN EVENT (p. 113).
- [F5](Close)  
Referme le dialogue PATTERN EVENT PARAMETR (ce dialogue).



## Dialogue MOVE PATTERN EVENT / MOVE AUDIO EVENT

Permet de modifier la position ou la longueur d'un évènement de Pattern présent à la position de lecture.



### Pour accéder à cette page

- [SONG] → [F5](Seq Edit) → avec une piste de Patterns en tant que piste en cours → [MENU] → sélectionnez « Pattern Event Parameter » → [F5](Select) → [F1](Move)
- [SONG] or [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → avec une piste de Patterns en tant que piste en cours → [MENU] → sélectionnez « Audio Event Parameter » → [F5](Select) → [F1](Move)

### MEMO

- Cette copie d'écran est celle du dialogue MOVE PATTERN EVENT. L'équivalent existe pour MOVE AUDIO EVENT.

## Description des zones

### 1 To (vers)

Déplace le Pattern présent à la position de lecture vers une autre position temporelle.

Valeurs: 0001-01-000–(position temporelle actuelle)–9999-\*\*-\*\*\*

### 2 Duration (durée)

Détermine la durée de lecture du Pattern en cours de sélection. En la modifiant, vous pouvez le faire s'arrêter en cours de route. Si vous voulez qu'il soit lu jusqu'à la fin, choisissez une valeur supérieure à la longueur. Cette valeur s'exprime en « temps-ticks ».

Valeurs: 0-001–9999-\*\*\*

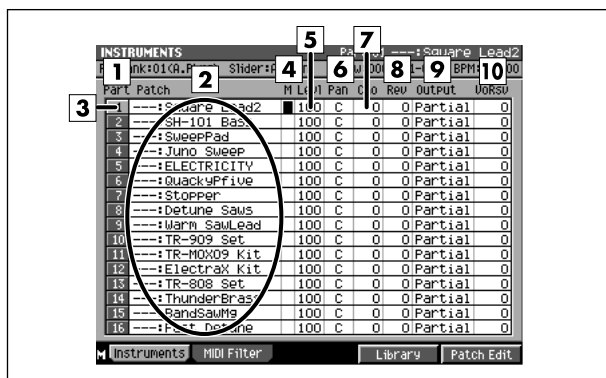
## Touche de fonction (F)

### • [F5](Execute)

Valide le déplacement du Pattern présent à la position de lecture.

## Page INSTRUMENTS

Permet le paramétrage des « Parts » (sélection de Patches, mixages) d'un instrument.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [INSTRUMENTS]

## Description des zones

- 1 Part number (numéro de Part)**  
Numéro d'affectation du Patch. C'est le numéro que vous définissez en tant qu'Output Assign pour une piste MIDI.
- 2 Patch**  
Liste des noms des Patches.
- 3 Part en cours de sélection**  
La Part sélectionnée par le curseur est dite « en cours » de sélection et son numéro est contrasté.
- 4 M (Mute)**  
Détermine le statut de mute de chaque Part.  
Valeurs : **Off** (entendue), **On** (coupée)
- 5 Lev (niveau)**  
Règle le niveau de sortie de chaque Part.  
Valeurs : 0–**100**–127
- 6 Pan (panoramique)**  
Détermine la position panoramique de chaque Part.  
Valeurs : L63–**0**–R63
- 7 Cho (niveau de départ Delay/chorus)**  
Détermine le niveau de signal adressé à l'effet delay/chorus.  
Valeurs : 0–127
- 8 Rev (Reverb send level)**  
Détermine le niveau de signal adressé à l'effet reverb.  
Valeurs : 0–127

### 9 Output (affectation de sortie)

Détermine l'affectation de sortie de la Part audio.

Valeurs	Commentaire
<b>Partial</b>	Utilisation du paramètre Output Assign parameter des partiels du patch.
Mix	bus de Mix
AUX1–AUX4	bus AUX
MLT1–MLT8	sortie Multi (mono)
MLT1/2–MLT7/8	sortie Multi (stéréo)

### 10 VoRsv (réserve de polyphonie)

Détermine le nombre de voix de polyphonie réservé pour chaque part si vous tentez de dépasser 32 voix simultanées.

Valeurs : 0–32

#### MEMO

- Le total cumulé de la réserve pour toutes les Parts est limité à 32. Il n'est pas possible de saisir des valeurs qui dépasseraient ce total.
- Le nombre de notes pouvant être jouées dépend en fait du nombre de partiels utilisés par chaque patch et du nombre de samples constituant chaque partiel. La formule permettant de calculer la polyphonie utilisée quand le MV-8800 joue un patch est la suivante :  
(nombre de voix) = (nombre de partiels entendus dans le partiel joué) x (nombre de voix d'utilisation des samples pour le partiel [SMT 1-4])
- Le MV-8800 dispose d'une polyphonie maximum de 64 voix. Parmi elles 32 sont affectées aux pistes audio ce qui fait que la réserve de polyphonie sera en fait de 32 (mais toutes les Parts n'ont pas un maximum de polyphonie de 32 voix pour autant). Comme le paramètre Voice Reserve détermine le nombre de voix garanties disponibles en toutes circonstances, vous pourrez accéder à un total de 64 notes utilisant les Parts si aucune piste audio n'est en lecture.

## Touches de fonction (F) et menu

- **[F1](Instruments)**  
Appelle la page INSTRUMENTS (cette page).
- **[F2](MIDI Filter)**  
Appelle la page MIDI FILTER (p. 116) Page MIDI FILTER (p. 116).
- **[F4](Library)**  
Appelle le dialogue PATCH LIBRARY (p. 117).
- **[F5](Patch Edit)**  
Appelle la page PATCH EDIT (p. 118).
- **[MENU]**  
Appelle le dialogue MENU.

## Éléments du menu

### 1 Patch Name

Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3), qui permet d'éditer le nom du patch en cours.

### 2 Save Patch

Appelle le dialogue SAVE PATCH (p. 149).

### 3 Load Patch

Appelle la page LOAD PATCH (p. 150).

### 4 Copy Part

Appelle le dialogue COPY PART (p. 151).

### 5 Initialize Part

Fait apparaître le message d'alerte « Initialize Part ##. Are you sure? » (« ## » = numéro de la part en cours). L'opération annule les réglages de la part en cours et les remplace par les réglages par défaut.

Bouton (F)	Commentaire
[F1](No)	Annulation sans initialisation.
[F5](Yes)	Initialisation de la part en cours.

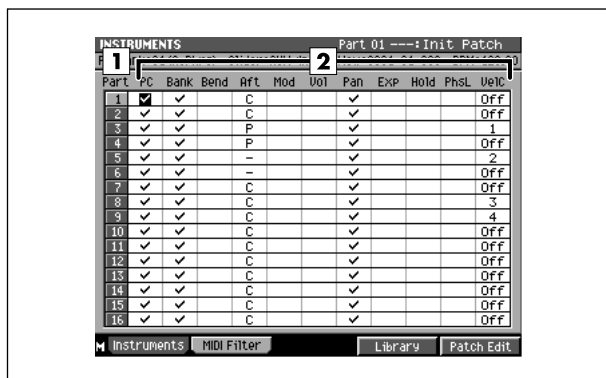
### 6 Delete Patch

Supprime le patch affecté à la Part en cours. Un message de confirmation apparaît : « Delete Patch on Part ##. Are you sure? » (« ## » = numéro de la part en cours).

Bouton (F)	Commentaire
[F1](No)	Annulation sans suppression.
[F3](Assign Only)	Suppression du patch. Les samples ne sont pas touchés.
[F5](Yes)	Suppression du patch et des samples qu'il utilise.

## Page MIDI FILTER

Offre la possibilité de filtrer les types de messages MIDI reçus par la part en cours.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [INSTRUMENTS] → [F2](MIDI Filter)

## Description des zones

### 1 Part number (numéro de Part)

Numéro d'affectation du patch. C'est le numéro que vous définissez en tant qu'Output Assign pour une piste MIDI.

### 2 MIDI messages (types de messages MIDI)

Vous pouvez valider la réception (signe ✓) de chacun des types de messages présentés dans cette page. Les messages non validés seront ignorés.

PC	Réception des changements de programme
Off	Non reçu.
On (✓)	Reçu.
Bank	Réception des messages Bank Select
Off	Non reçu.
On (✓)	Reçu.
Bend	Réception des messages Pitch Bend
Off	Non reçu.
On (✓)	Reçu.
Aft	Réception des messages Aftertouch
Off	Non reçu.
C (channel)	Aftertouch canal reçu.
P (poly)	Aftertouch polyphonique reçu.
Mod	Réception des messages de Modulation
Off	Non reçu.
On (✓)	Reçu.
Vol	Réception des messages de Volume
Off	Non reçu.
On (✓)	Reçu.
Pan	Réception des messages de Panoramique
Off	Non reçu.
On (✓)	Reçu.
Exp	Réception des messages d'Expression
Off	Non reçu.
On (✓)	Reçu.
Hold	Réception des messages Hold 1
Off	Non reçu.
On (✓)	Reçu.
PhsL	Verrouillage de phase

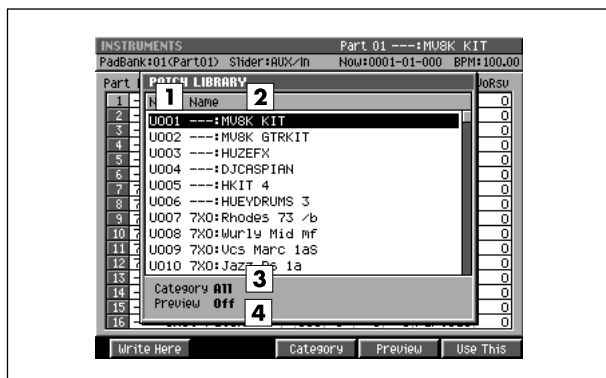
Off	Les sons sont lus dans l'ordre de réception des messages de note.		
On (✓)	Si des messages simultanés sont reçus, ils sont réalignés dans le temps. * Quand PhsL (Phase Lock) est activé, la part ne jouera les sons que si toutes les notes sont prêtes à être jouées. Il peut en résulter parfois un léger retard.		
Velocity Curve	Courbes de vélocité. Sélectionne la courbe de progression associée à la réception des messages de vélocité.		
Off	Si vous ne souhaitez pas modifier ce qui est transmis, choisissez la position Off.		
1		3	
2		4	

## Touches de fonction (F)

- [F1](Instruments)  
Appelle la page INSTRUMENTS (p. 114).
- [F2](MIDI Filter)  
Appelle la page MIDI FILTER (cette page).
- [F4](Library)  
Appelle le dialogue PATCH LIBRARY (p. 117).
- [F5](Patch Edit)  
Appelle la page PATCH EDIT (p. 118).
- [MENU]  
Appelle le menu INSTRUMENTS. Les éléments affichés sont les mêmes que ceux de la p. 115.

## Dialogue PATCH LIBRARY

Permet de choisir un Patch dans la bibliothèque (library) concernée et d'en faire la sélection en cours.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [INSTRUMENTS] → [F4](Library)

### Description des zones

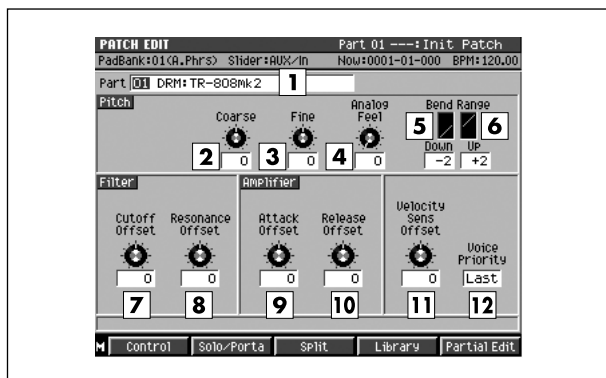
- 1 No. (numéro mémoire)**  
Les patches sont rangés et numérotés dans la bibliothèque de U001 à U128.
- 2 Name (nom)**  
Affiche la liste des noms des Patches. Le patch en cours de sélection par le curseur est contrasté.
- 3 Category (catégorie)**  
Affiche le nom de la catégorie si vous avez choisi de limiter la visualisation à un type de son donné dans le dialogue SELECT CATEGORY (p. 4).
- 4 Preview (pré-écoute)**  
Quand cette option est activée (on) le Patch sélectionné par le curseur est temporairement affecté aux pads ce qui permet de l'écouter.

### Touches de fonction (F)

- **[F1](Write Here)**  
Appelle le dialogue WRITE PATCH LIBRARY.
- | Touche F  | Commentaire  |
|-----------|--|
| [F1](No)  | Pas de sauvegarde.   |
| [F5](Yes) | Le patch de la part en cours est sauvegardé à la position du curseur dans la liste |
- **[F3](Category)**  
Appelle le dialogue SELECT CATEGORY (p. 4).  
Ce menu vous permet de limiter les patches apparaissant dans la liste de la bibliothèque à une catégorie particulière.
  - **[F4](Preview)**  
Active/désactive la fonction Patch Preview.
  - **[F5](Use This)**  
Le patch sélectionné par le curseur devient « en cours de sélection ».

## Page PATCH EDIT

Permet d'éditer le patch de la part en cours.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit)

## Description des zones

### 1 Part en cours et nom du patch

Affiche le numéro de la part et le nom du patch en cours de sélection.

### 2 Coarse (accordage grossier)

Règle la hauteur de chaque Part par pas d'un demi-ton.  
Valeurs : -48-0-+48 (+/-4 octaves)

### 3 Fine (accordage fin)

Règle la hauteur de chaque Part par pas d'un « cent ».  
Valeurs : -50-0-+50

#### MEMO

- Un « cent » = 1/100e de demi-ton

### 4 Analog Feel (couleur « analogique »)

Définit la profondeur de la modulation 1/f appliquée au Patch. (La modulation 1/f est un ratio correspondant à des modulations du monde réel : eau ou vent). Elle permet de simuler l'instabilité naturelle caractéristique des synthétiseurs analogiques.  
Valeurs : 0-127

### 5 Bend Range Down (limite basse du pitch-bend)

Détermine l'amplitude de la modulation de hauteur quand vous actionnez le levier vers le bas (en demi-tons).  
Valeurs : -48 (-4 octaves)-2-0

### 6 Bend Range Up (limite haute du pitch-bend)

Détermine l'amplitude de la modulation de hauteur quand vous actionnez le levier vers le haut (en demi-tons).  
Valeurs : 0-+2-+48 (+4 octaves)

### 7 Filter Cutoff Offset (décalage freq. de coupure)

Applique un décalage relatif à la fréquence de coupure du patch.  
Valeurs : -63-0-+63

### 8 Filter Resonance Offset (décalage résonance)

Applique un décalage relatif à la résonance du filtre du patch.  
Valeurs : -63-0-+63

#### MEMO

- Des valeurs de résonance trop élevées peuvent engendrer des oscillations et de la distorsion.

### 9 Amplifier Attack Offset (décalage attaque)

Détermine le retard entre le note-on et le début de la lecture du son.  
Valeurs : -63-0-+63

### 10 Amplifier Release Offset (décalage atténuation)

Détermine le retard entre le note-off et le début de l'atténuation du son.  
Valeurs : -63-0-+63

### 11 Velocity Sens Offset (décalage sens. vitesse)

Affecte un décalage à la sensibilité à la vitesse pour l'ensemble de la Part tout en maintenant les caractéristiques propres de ce paramètre pour chaque patch telles que définies par les paramètres ci-après :

- Filter Velo Curve Sens (sensibilité à la courbe de vitesse) (p. 143)
- Level Velo Curve Sens (sensibilité à la courbe de vitesse) (p. 145)

Valeurs : -63-0-+63

#### REMARQUE

- Ce paramètre s'ajoute donc aux valeurs de sensibilité à la vitesse de chaque partiel. Cela veut dire que (par exemple), si la sensibilité à la vitesse d'un partiel est déjà à +63 (maximum), le fait de choisir une valeur positive pour ce paramètre n'aura aucune action sur le son.

**12 Voice Priority (priorité de polyphonie)**

Définit l'ordre des priorités quand le nombre de notes jouées excède la polyphonie disponible (64 voix).

Valeurs	Commentaire
Last	La priorité est à la dernière voix jouée et les notes sont donc « coupées » les unes après les autres dans l'ordre dans lequel elles ont été jouées, la plus ancienne en premier.
Loud (Loudest)	La priorité est aux voix de volume le plus élevé. Les notes sont donc « coupées » les unes après les autres en fonction de celles qui ont le volume le plus faible.

**Touches de fonction (F) et menu**

- **[F1](Control)**  
Appelle la page PATCH EDIT (CONTROL) (p. 120).
- **[F2](Solo/Porta)**  
Appelle la page PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) (p. 122).
- **[F3](Split)**  
Appelle la page PATCH EDIT (SPLIT) (p. 124).
- **[F4](Library)**  
Appelle le dialogue PATCH LIBRARY (p. 117).
- **[F5](Partial Edit)**  
Appelle la page PARTIAL EDIT (p. 125).
- **[MENU]**  
Appelle le dialogue MENU.

**Éléments du menu****1 Patch Name**

Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3), qui permet d'éditer le nom du patch en cours.

**2 Save Patch**

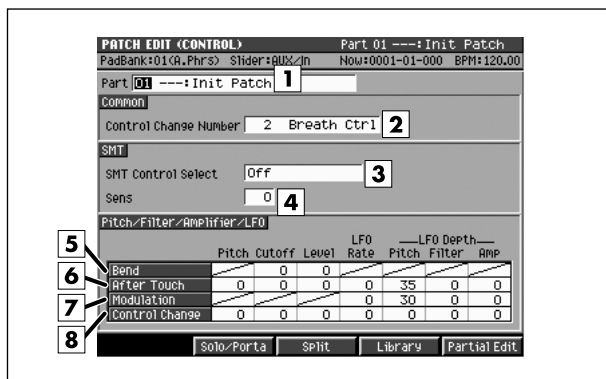
Appelle le dialogue SAVE PATCH (p. 149).

**3 Load Patch**

Appelle la page LOAD PATCH (p. 150).

## Page PATCH EDIT (CONTROL)

Les messages MIDI reçus par la Part peuvent être utilisés pour contrôler de nombreux paramètres du partiel en fonction des paramétrages ci-après.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F1](Control)

## Description des zones

### 1 Part en cours et nom du Patch

Affiche le numéro de la Part et le nom du Patch en cours de sélection.

### 2 Control Change Number (numéro control change)

Détermine le numéro de contrôle MIDI utilisé quand vous réglez le paramètre SMT Control Select sur Control Change. Ce contrôle peut être utilisé pour agir sur la hauteur, le filtre ou l'amplification de la source sonore.

Valeurs : 0–119

### 3 SMT Control Select (sélection du contrôle SMT)

Définit le type de message MIDI qui sera utilisé pour contrôler la SMT.

Valeurs	Commentaire
Off	Pas de contrôle
Bend	Contrôle par le pitch bend
Aftertouch	Contrôle par l'aftertouch
Modulation	Contrôle par la modulation
Control Change	Contrôle par les messages Control change (numéro défini par le paramètre précédent)

### MEMO

- Vous pouvez effectuer un contrôle SMT soit par la vélocité soit par le message MIDI ci-dessus mais pas par les deux simultanément. Pour effectuer le contrôle par la vélocité activez le paramètre SMT Velocity Control dans la page PARTIAL EDIT (SMT) (p. 141).

### 4 Sens (sensibilité contrôle SMT)

Détermine le niveau de l'effet Matrix Control appliqué. Si vous voulez modifier le paramètre sélectionné dans le sens positif (valeur plus élevée, vers la droite, plus rapide etc.) choisissez une valeur positive et inversement dans le sens négatif (valeur plus faible, vers la gauche ou moins rapide). Quand les valeurs positives et négatives sont sélectionnées simultanément, les modifications augmentent avec l'augmentation des valeurs. Réglez ce paramètre sur « 0 » si vous ne voulez pas utiliser cet effet.

Valeurs: -63–0–+63

### 5 Bend (Pitch bend)

Détermine le paramètre mis en œuvre à la réception de messages de pitch-bend.

### 6 Aftertouch

Détermine le paramètre mis en œuvre à la réception de messages d'aftertouch.

### 7 Modulation

Détermine le paramètre mis en œuvre à la réception de messages de modulation.

### 8 Control Change

Détermine le paramètre mis en œuvre à la réception de messages control change (numéro défini par le paramètre Control change number).



## ■ Paramètres de patch contrôlés lors de la réception de données de contrôle

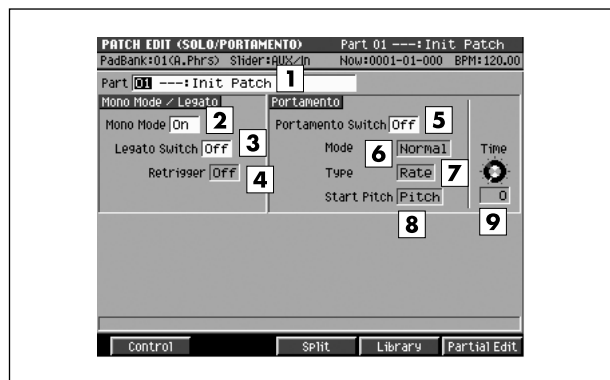
Valeurs	Commentaire
Pitch	Détermine la variation de hauteur par pas d'un demi-ton. Valeurs: -48~[0]~+48 Message MIDI: Aftertouch, Control Change
Cutoff	Contrôle la fréquence de coupure du filtre. Valeurs: -63~[0]~+63 Message MIDI: Bend, Aftertouch, Control Change
Level	Contrôle le niveau d'amplification. Valeurs: -63~[0]~+63 Message MIDI: Bend, Aftertouch, Control Change
LFO Rate	Contrôle la vitesse du LFO. Valeurs: -63~[0]~+63 Message MIDI: Aftertouch, Modulation, Control Change
LFO Depth Pitch	Contrôle la modulation de hauteur (vibrato) induite par le LFO. Valeurs: -63~+63 Valeur initiale: Aftertouch=[+35] Modulation=[+30] ControlChange=[0] Message MIDI: Aftertouch, Modulation, Control Change
LFO Depth Filter	Contrôle la variation de coupure du filtre induite par le LFO. Valeurs: -63~[0]~+63 Message MIDI: Aftertouch, Modulation, Control Change
LFO Depth Amplifier	Contrôle la modulation d'amplitude (tremolo) induite par le LFO. Valeurs: -63~[0]~+63 Message MIDI: Aftertouch, Modulation, Control Change

## Touches de fonction (F)

- **[F2](Solo/Porta)**  
Appelle la page (PATCH EDIT (SOLO PORTAMENTO) (p. 122).
- **[F3](Split)**  
Appelle la page PATCH EDIT (SPLIT) (p. 124).
- **[F4](Library)**  
Appelle le dialogue PATCH LIBRARY (p. 117).
- **[F5](Partial Edit)**  
Appelle la page PARTIAL EDIT (p. 125).

# Page PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO)

Permet le paramétrage des fonctions de portamento polyphonique/monophonique.



## Pour accéder à cette page :

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F2](Solo/Porta)

## Description des zones

### 1 Part en cours et nom du Patch

Affiche le numéro de la Part et le nom du Patch en cours de sélection.

### 2 Mono Mode (mode mono)

Détermine si le patch peut être joué en polyphonie (Off) ou uniquement en monophonie (On). La position « On » correspond naturellement à des instruments monophoniques de type sax ou flûte.

Range	Commentaire
Off	Deux notes ou plus peuvent être jouées simultanément.
On	Seule la dernière note jouée est entendue.

### 3 Legato Switch (fonction legato)

Quand cette fonction est activée, le fait d'appuyer sur une touche en laissant la précédente enfoncée provoque une transition douce et continue entre les deux notes, qui correspond en fait à la simulation des effets de hammer-on et de pull-off des guitaristes.

Valeurs : Off, On

#### MEMO

- La fonction Legato dépend de l'activation du paramètre Mono Mode (On).

### 4 Retrigger (nouvelle attaque)

Ce paramètre permet de choisir entre une nouvelle attaque (ON) ou une absence d'attaque (OFF) associée au jeu legato. Normalement vous le laissez sur ON. En position OFF, en effet, quand une touche est enfoncée après qu'une autre ait été enfoncée et maintenue, seule la hauteur du son est modifiée, sans reprise de l'attaque du son avec la deuxième note.

Valeurs : Off, On

#### MEMO

- La fonction Legato Retrigger dépend à la fois de l'activation du mode Mono (On) et de l'activation du paramètre Legato Switch (ON).
- Imaginons que la fonction Legato Switch soit sur « ON » et Legato Retrigger sur « OFF ». Quand vous essayez de réaliser un legato (en appuyant sur une note aiguë en maintenant une note plus grave enfoncée) la montée vers l'aigu peut se retrouver interrompue à une valeur intermédiaire du fait que la limite de hauteur possible pour l'échantillon a été atteinte. Par ailleurs si différentes limites de hauteurs ont été utilisées pour les divers échantillons d'un patch, le son pourrait cesser de pouvoir être entendu en MONO. Si vous devez effectuer de grandes variations de hauteur, réglez le paramètre Legato Retrigger sur « ON ».
- Mettez-le par contre sur « OFF » si vous exécutez des phrases instrumentales d'instruments à vent ou de cordes, ou encore si vous utilisez la modulation avec des sons de synthé mono.

### 5 Portamento Switch (activation portamento)

Détermine si le portamento est activé (On) ou non(Off).

Valeurs : Off, On

#### MEMO

- L'effet de portamento provoque une transition de hauteur douce et continue entre une note jouée et la suivante.
- En activant le portamento pendant que le mode Mono est actif, vous pouvez simuler des techniques de slide-guitar ou de violon.

6 Portamento Mode (mode de portamento)

Détermine les conditions d'exécution provoquant le déclenchement du portamento.

Valeurs	Commentaire
Normal	Le portamento est actif en permanence.
Legato	Le portamento n'est actif que sur les notes jouées legato (appui sur la touche suivante avant d'avoir relâché la précédente).

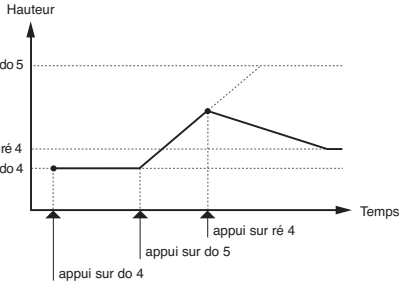
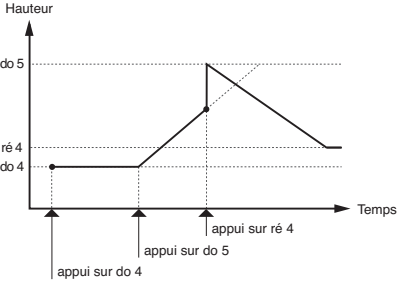
7 Portamento Type (paramètres du portamento)

Détermine les caractéristiques du portamento.

Valeurs	Commentaire
Rate	Le temps de passage d'une note à l'autre est variable et dépend de l'écart entre les notes.
Time	Le temps de passage d'une note à l'autre est constant et indépendant de l'écart entre les notes.

8 Portamento Start Pitch (hauteur de départ)

Quand une nouvelle note est jouée pendant une variation de hauteur provoquée par le portamento, une nouvelle variation de hauteur est initiée. Ce paramètre détermine la hauteur à laquelle le changement s'applique.

Valeurs	Commentaire
Pitch	<p>Démarre un nouveau portamento à partir de la hauteur atteinte au moment de l'appui sur la nouvelle touche.</p> 
Note	<p>Redémarre depuis la hauteur qu'aurait dû atteindre le portamento s'il s'était déroulé jusqu'à la fin.</p> 

9 Portamento Time (temps de portamento)

Détermine le temps du passage d'une hauteur à l'autre. Avec des valeurs élevées la transition prend plus de temps.

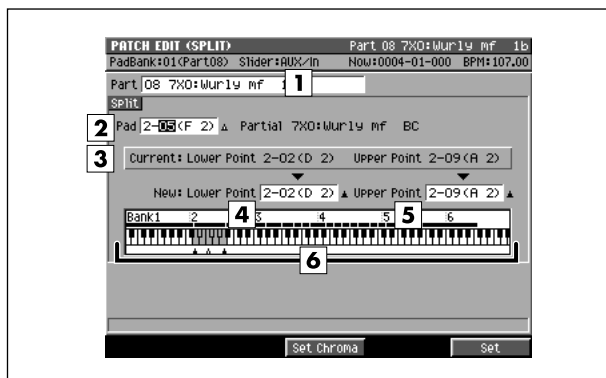
Valeurs : 0–20–127

Touches de fonction (F)

- [F1](Control)  
Appelle la page PATCH EDIT (CONTROL) (p. 120).
- [F3](Split)  
Appelle la page PATCH EDIT (SPLIT) (p. 124).
- [F4](Library)  
Appelle le dialogue PATCH LIBRARY (p. 117).
- [F5](Partial Edit)  
Appelle la page PARTIAL EDIT (p. 125).

## Page PATCH EDIT (SPLIT)

Permet d'affecter les partiels à des tessitures spécifiques (zones de clavier).



### ■ Pour accéder à cette page :

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F3](Split)

### Description des zones

- 1 Part en cours et nom du Patch**  
Affiche le numéro de la Part et le nom du Patch en cours de sélection.
- 2 Pad**  
Détermine le pad (numéro de note) pour le partiel que vous voulez affecter à un numéro de note différent. Ce partiel sera entendu entre les points Lower et Upper. Si un sample est affecté au numéro de pad sélectionné, son nom est affiché.
- 3 Current Lower Point/Upper Point (limites basse et haute actuelles)**  
Affiche les limites de validité du son (en numéros de notes) pour le pad.
- 4 New Lower Point (nouvelle limite basse)**  
Définit la nouvelle limite basse d'écoute du son utilisé par le pad.
- 5 New Upper Point (nouvelle limite haute)**  
Définit la nouvelle limite haute d'écoute du son utilisé par le pad.

#### MEMO

- Vous ne pouvez pas définir un point bas plus haut que le point haut ni inversement.

### 6 Représentation du clavier

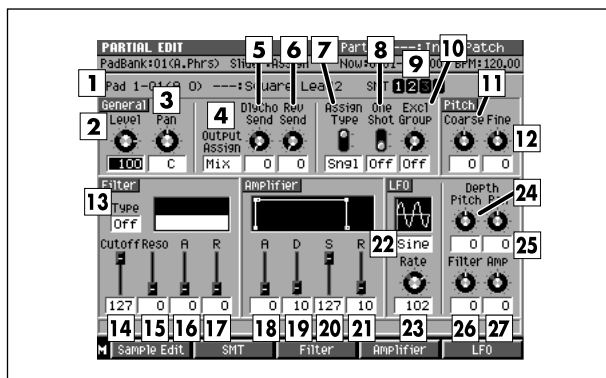
La région située entre les nouvelles limites haute et basse est grisée. Chacune de ces touches (pads) pointe vers le même partiel. Un oint ou une ligne est présent au-dessus des touches (pads) affectées au partiel.

### Touches de fonction (F)

- [F3](Set Chroma)  
Affecte les partiels par pas d'un demi-ton dans la région définie par les nouveaux points Lower et Upper.
- [F5](Set)  
Valide l'affectation d'un partiel pour la région définie par les nouveaux points Lower et Upper.

## Page PARTIAL EDIT

Permet l'édition des partiels.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit)

## Description des zones

### 1 Numéro de note, nom du partiel

Affiche le numéro de note et le nom du partiel que vous voulez éditer.

#### MEMO

- Si le même partiel est affecté à plusieurs notes, les éditions que vous pratiquerez dessus s'appliqueront à toutes ces notes. La fenêtre PATCH EDIT (SPLIT) (p. 124) permet de visualiser l'affectation des partiels aux notes.

### 2 Level (niveau du partiel)

Règle le niveau du partiel.

Valeurs : 0–127

### 3 Pan (panoramique du partiel)

Règle le panoramique du partiel.

Valeurs : L63–C–R63.

### 4 Output Assign (Partial output assign)

Détermine l'affectation de sortie du partiel audio. Valide uniquement si le paramètre Output Assign est réglé sur Partial dans la page INSTRUMENTS (p. 114).

Valeurs	Commentaire
Mix	bus de Mix
AUX1–AUX4	bus AUX
MLT1–MLT8	sortie Multi (mono)
MLT1/2–MLT7/8	sortie Multi (stéréo)

### 5 DlyCho Send (niveau d'envoi Delay/Chorus)

Niveau du partiel adressé à l'effet delay/chorus.

Valeurs : 0–127

### 6 Rev Send (Reverb send level)

Niveau du partiel adressé à l'effet reverb.

Valeurs : 0–127

### 7 Assign Type (type de répétition)

Détermine comment les notes sont traitées quand une même valeur est jouée deux fois (recouvrement).

Valeurs	Commentaire
Sngl (=Single)	La première note jouée est arrêtée avant que la deuxième ne puisse être entendue.
Mult (=Multi)	Plusieurs occurrences d'une même note sont autorisées simultanément.

### 8 One Shot (lecture unitaire)

Quand ce paramètre est activé, la lecture du son se fait jusqu'à la fin de la forme d'onde (ou de l'enveloppe selon celle qui intervient la première).

### 9 SMT (Sample Mix Table)

Affiche la structure des échantillons (samples) qui constituent le partiel sélectionné en 1. Dans l'exemple de l'illustration, ce partiel est constitué des SMT1 et 2.

### 10 Excl Group (groupe exclusif)

Détermine la manière dont les notes sont traitées quand un partiel affecté au même groupe « exclusif » est joué dans le même temps.

Quand des partiels affectés à un même groupe exclusif sont joués en même temps, le premier joué est arrêté avant que le suivant ne soit entendu.

Valeurs : Off, 1–31

### 11 Coarse (accordage grossier du partiel)

Règle la hauteur du partiel par pas d'un demi-ton.

Valeurs : -48–0+48 (+/-4 octaves)

### 12 Fine (accordage fin)

Règle la hauteur du partiel par pas de un cent.

Valeurs : -50–0–+50

#### MEMO

- Un cent = 1/100e de demi-ton

## 13 Filter Type (type de filtre)

Choix du type de filtre.

Valeurs	Commentaire
Off	Aucun filtre utilisé.
LPF	Filtre passe-bas. Coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. Le son est plus doux. Utilisé très majoritairement
BPF	Filtre passe-bande. Ne laisse passer que les fréquences proches de la fréquence de coupure et coupe les autres. Crée des sons originaux.
HPF	Filtre passe-haut. Coupe les fréquences en dessous de la fréquence de coupure. Utile pour isoler des sons de percussion dotés d'aigus très caractéristiques.

## 14 Filter Cutoff (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure du partiel.

Valeurs : 0–127

## 15 Filter Reso (résonance du filtre)

Renforce les fréquences proches de la fréquence de coupure.

Valeurs : 0–127



- Une augmentation excessive peut faire entrer le filtre en oscillation et provoquer de la distorsion.

## 16 Filter A (attaque du filtre)

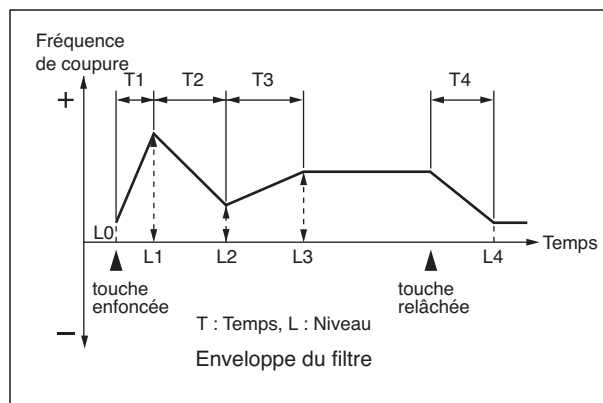
Détermine le temps entre le début de la note jusqu'à ce que la fréquence de coupure spécifiée soit atteinte. Correspond à la valeur T1 dans le schéma ci-après.

Valeurs : 0–127

## 17 Filter R (atténuation du filtre)

Détermine le temps entre le relâchement de la touche et le retour du filtre à la fréquence de coupure de base (paramètre Filter Cutoff). Correspond à la valeur T4 dans le schéma ci-après.

Valeurs : 0–127



## 18 Amplifier A (temps d'attaque de l'amplification)

Détermine le temps entre le début de la note (touche enfoncée) et l'arrivée du volume au niveau L1. Correspond au temps T1 du schéma de l'enveloppe de niveau.

Valeurs : 0–127

## 19 Amplifier D (temps de retombée de l'amplification)

Détermine le temps de retombée jusqu'au niveau de maintien. Correspond au T3 du schéma de l'enveloppe de niveau.

Valeurs : 0–10–127

## 20 Amplifier S (niveau de maintien de l'amplification)

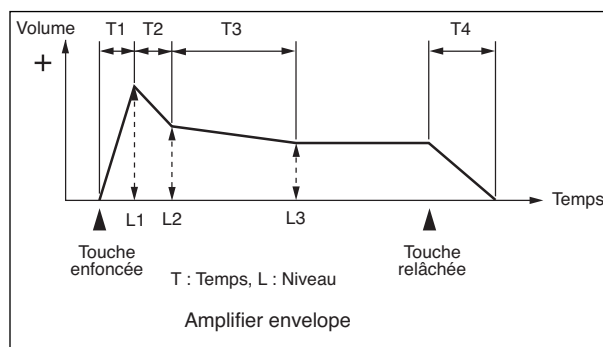
Détermine le volume de maintien du son touche enfoncée. Correspond au L3 du schéma de l'enveloppe de niveau.

Valeurs : 0–10–127

## 21 Amplifier R (temps d'atténuation de l'amplification)

Détermine le temps entre le relâchement de la touche et la disparition du son. Correspond au T4 du schéma de l'enveloppe de niveau.

Valeurs : 0–10–127



**22 LFO (type d'oscillateur basse fréquence)**

Choix de la forme d'onde utilisée par le LFO.

Valeurs	Commentaire
Sine	Sinusoïde
Tri	Triangulaire
SawU	Dents de scie
SawD	Dents de scie inversées
Squr	Carrée
Rand	Variable
BenU	La forme d'onde monte progressivement jusqu'au niveau normal et s'y maintient
BenD	La forme d'onde descend progressivement jusqu'au niveau normal et s'y maintient

**MEMO**

- Si vous choisissez « Bend Up » ou « Bend Down » vous devez régler le paramètre Key Sync (page « PARTIAL EDIT (LFO) » p. 147) sur « On », faute de quoi l'effet LFO ne pourrait être obtenu.

**23 LFO Rate (vitesse du LFO)**

Détermine la fréquence de l'oscillation du LFO.

Valeurs : 0–102–127, ♯<sub>3</sub>, ♯, ♯<sub>3</sub>, ♯, ♯<sub>3</sub>, ♯, ♯, ♯<sub>3</sub>, ♯., ♯,  
♭<sub>3</sub>, ♭., ♭, ♭<sub>3</sub>, ♭., ♭, ○<sub>3</sub>, ♭., ○, |○|<sub>3</sub>, ○., |○|

## 24 LFO Depth Pitch (action du LFO sur la hauteur)

Détermine l'importance de l'action du LFO sur la hauteur du son.

Valeurs : -63-0-+63

## 25 LFO Depth Pan (action du LFO sur le panoramique)

Détermine l'importance de l'action du LFO sur le panoramique.

Valeurs : -63-0-+63

**26 LFO Depth Filter (action du LFO sur le filtre)**

Détermine l'importance de l'action du LFO sur le filtre.

Valeurs : -63-0-+63

**27 LFO Depth Amp (action du LFO sur le volume)**

Détermine l'importance de l'action du LFO sur le volume.

Valeurs : -63-0+63

## Touches de fonction (F) et menu

- **[F1](Sample Edit)**  
Appelle la page SAMPLE EDIT (p. 128).
- **[F2](SMT)**  
Appelle la page PARTIAL EDIT (SMT) (p. 141).
- **[F3](Filter)**  
Appelle la page PARTIAL EDIT (FILTER) (p. 143).
- **[F4](Amplifier)**  
Appelle la page PARTIAL EDIT (AMPLIFIER) (p. 145).
- **[F5](LFO)** Low Frequency Oscillator  
Appelle la page PARTIAL EDIT (LFO) (p. 147).
- **[MENU]**  
Appelle le dialogue MENU.

## Élément de menu

## 1 Partial Name

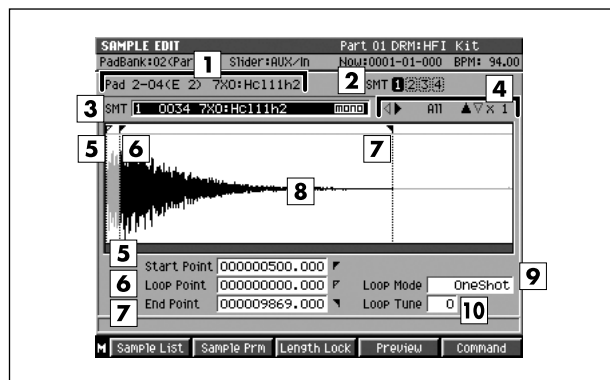
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet d'éditer le nom du partiel.

**MEMO**

- Le menu PARTIAL EDIT apparaît également si vous appuyez sur [MENU] dans les pages ci-dessous :
  - PARTIAL EDIT (SMT) (p. 141)
  - PARTIAL EDIT (FILTER) (p. 143)
  - PARTIAL EDIT (AMPLIFIER) (p. 145)
  - PARTIAL EDIT (LFO) (p. 147)

# Page SAMPLE EDIT

Permet d'éditer le sample utilisé par le partiel.



■ Pour accéder à cette page :

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F1](Sample Edit)
- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F2](SMT) → [F2](Sample Edit)

## Description des zones

- 1

**Pad**  
Affiche le numéro du pad en cours d'édition et le nom du partiel.
- 2

**SMT (Sample Mix Table)**  
Définit l'affectation des samples constituant le partiel en cours d'édition.  
Dans cet exemple, le partiel est composé du SMT1.
- 3

**Numéro du SMT**  
Parmi les samples (SMT) constituant le partiel en cours d'édition, ce paramètre définit le numéro en cours d'édition. Dans cet exemple vous éditez le SMT1 constituant le partiel.
- 4

**Niveau de zoom**  
Indique le niveau de grossissement de la forme d'onde dans la fenêtre d'édition.  
 permet une dilatation du temps (horizontal) et une amplification des niveaux (vertical). Vous pouvez modifier le niveau de zoom en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur la touche fléchée dans la direction indiquée en noir.
- 5

**Start Point (point de départ)**  
Définit le point de départ de la lecture. Positionnez-le de manière à éliminer tous les aspects indésirables du début du sample.
- 6

**Loop Point (point de bouclage)**  
Définit le point à partir duquel la lecture reprend le bouclage (si vous voulez que ce bouclage revienne en un point différent du point de départ).

- 7

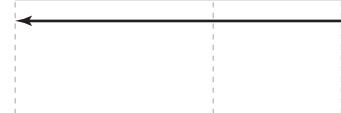
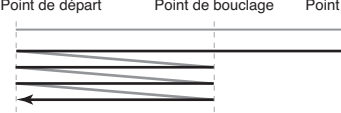
**End Point (point de fin)**  
Définit la fin de lecture du sample. Positionnez-le de manière à éliminer tous les aspects indésirables de la fin du sample.
- 8

**Fenêtre d'édition**  
Affiche graphiquement le sample (la forme d'onde) en cours d'édition. Quand vous éditez les paramètres 5 à 7, cette zone indique le paramétrage de chaque point.
- 9

**Loop Mode (mode de bouclage)**  
Détermine le mode de lecture du sample.

Valeurs	Commentaire
Forward	Le sample est lu du point de départ au point de fin puis boucle entre le point de bouclage et le point de fin dans le sens direct. <div></div>
One Shot	Le sample n'est lu qu'une fois, du début à la fin. <div></div>
Alternate	Le sample est lu du point de départ au point de fin puis boucle entre le point de bouclage et le point de fin dans un sens puis dans l'autre en zig-zag -> loop start point -> end point ->. <div></div>



Valeurs	Commentaire
Rev One Shot	<p>Le sample n'est lu qu'une fois mais à l'envers, de la fin au début.</p> <p>Point de départ      Point de bouclage      Point de fin</p> 
Reverse	<p>Le sample est lu à l'envers de la fin au début puis boucle entre le point de bouclage et le début dans le sens inverse.</p> <p>Point de départ      Point de bouclage      Point de fin</p> 

- 10

**Loop Tune (accordage de la boucle)**

Règle la hauteur de la zone de bouclage par pas de un cent.

Valeurs : -50—0—+50

MEMO

- Un cent = 1/100e de demi-ton

Touches de fonction (F) et menu

- **[F1](Sample List)**  
Appelle le dialogue SAMPLE LIST (p. 130).
- **[F2](Sample Prm)**  
Appelle le dialogue SAMPLE PARAMETER (p. 131).
- **[F3](Length Lock)**  
Détermine si la durée entre les points de lecture du sample est fixe.  
Si la mention « LENG LOCK » s’affiche à la gauche des paramètres Start Point, Loop Point, et End Point l’écart temporel entre le Loop Point et le End Point reste fixe. Cela permet d’ajuster l’un et l’autre point tout en conservant cette distance inchangée.
- **[F4](Preview)**  
Vous pouvez effectuer une préécoute du sample en cours d’édition en maintenant cette touche enfoncée.
- **[F5](Command)**  
Appelle le dialogue SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (p. 132).
- **[MENU]**  
Appelle le dialogue MENU.

Éléments du menu

- 1

**Save Sample As WAV**

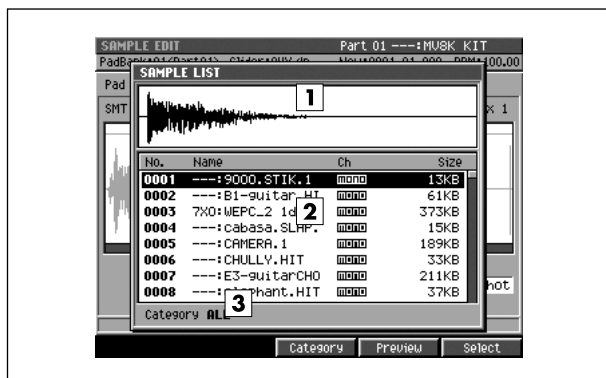
Appelle le dialogue SAVE SAMPLE AS WAV (p. 140) qui permet de sauvegarder le sample sur le disque dur au format WAV.
- 2

**Save Sample As AIFF**

Appelle le dialogue SAVE SAMPLE AS AIFF (p. 140) qui permet de sauvegarder le sample sur le disque dur au format AIFF.

## Dialogue SAMPLE LIST

Permet de choisir un sample dans la liste de ceux qui sont sauvegardés dans le MV-8800.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F1](Sample Edit) → [F1](Sample List)
- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F2](SMT) → [F1](Sample List)
- [AUDIO PHRASE] → [F5](Edit) → [F1](Sample List) etc.

### Description des zones

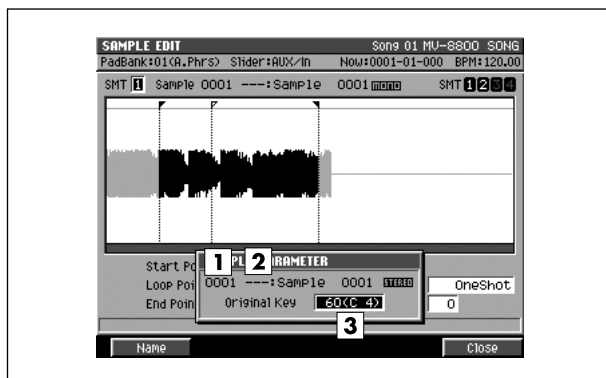
- 1 Affichage graphique**  
Affiche graphiquement la forme d'onde du sample sélectionné par le curseur dans la liste.
- 2 Liste des samples**  
Liste des samples sauvegardés. Indique le numéro du sample, son nom, ses canaux (L/R/Mono), et sa taille. Effectuez votre choix dans cette liste.
- 3 Category (catégorie)**  
Permet de trier la liste par catégorie. Pour que cela soit possible, il faut que les samples aient reçu l'attribution d'une catégorie dans le menu local SAMPLE PARAMETER (p. 131).

### Touches de fonction (F)

- **[F3](Category)**  
Appelle le dialogue SELECT CATEGORY (p. 4) qui permet de limiter les catégories de samples apparaissant dans la liste.
- **[F4](Preview)**  
Vous pouvez effectuer une préécoute du sample en cours d'édition en maintenant cette touche enfoncée.
- **[F5](Select)**  
Confirme la sélection du sample contrasté et referme le dialogue.

## Dialogue SAMPLE PARAMETER

Donne accès à divers paramètres concernant les samples.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F1](Sample Edit) → [F2](Sample Prm)
- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F2](SMT) → [F2](Sample Edit) → [F2](Sample Prm)
- [AUDIO PHRASE] → [F5](Edit) → [F1](Sample List) → [F2](Sample Param) etc.

### Description des zones

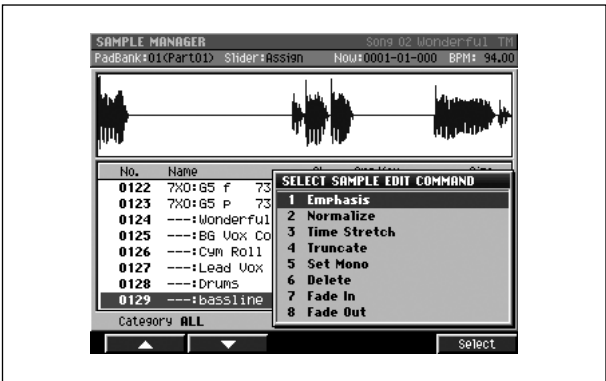
- 1 Numéro du sample**  
Affiche le numéro du sample sélectionné.
- 2 Nom du sample**  
Affiche le nom du sample sélectionné.
- 3 Original Key (hauteur tonale de référence)**  
Détermine la hauteur tonale de référence, c'est-à-dire le numéro de note permettant d'entendre ce sample à sa hauteur initiale au moment de l'enregistrement.

### Touches de fonction (F)

- **[F1](Name)**  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet d'éditer le nom du sample.
- **[F5](Close)**  
Referme le dialogue SAMPLE PARAMETER (ce dialogue).

# Dialogue SELECT SAMPLE EDIT COMMAND

Permet de choisir une des commandes d'édition des samples.



■ Pour accéder à cette page :

- [PROJECT] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes inférieure → [F3](SmpMgr) → [F5](Command)
- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F1](Sample Edit) → [F5](Command)
- [AUDIO PHRASE] → [F5](Edit) → [F5](Command) etc.

## Description des zones

### 1 Emphasis

Appelle le dialogue EMPHASIS (p. 133), où vous pouvez appliquer un renforcement de la région des hautes fréquences d'un sample, ou ramener un sample à son état original.

### 2 Normalize

Appelle le dialogue NORMALIZE (p. 134) qui renforce le niveau global du sample sans dépasser le nombre de bits maximum.

### 3 Time Stretch

Appelle le dialogue TIME STRETCH (p. 135) dans lequel vous pouvez procéder à un allongement ou à un raccourcissement du sample sans affecter sa hauteur.

### 4 Truncate

Appelle le dialogue TRUNCATE (p. 136) qui permet de supprimer les portions indésirables d'un sample.

\* Inactif si vous accédez à ce dialogue par le dialogue AUDIO EVENT PARAMETER (p. 28).

### 5 Set Mono

Appelle le dialogue SET MONO (p. 137) qui permet de transformer un sample stéréo en mono.

### 6 Delete

Supprime les samples sélectionnés. Un message de confirmation apparaît : «Delete sample. Are you sure?».

Touche F	Commentaire
[F1](No)	Annulation sans suppression.
[F5](Yes)	Suppression des samples sélectionnés.

\* Accessible seulement si vous accédez à ce dialogue depuis la page SAMPLE MANAGER (p. 169).

### 7 Fade In

Appelle le dialogue FADE IN (p. 138) qui permet d'appliquer un crescendo au début du sample, entre 0 et le point que vous définissez.

\* Accessible seulement si vous accédez à ce dialogue depuis la page SAMPLE MANAGER (p. 169).

### 8 Fade Out

Appelle le dialogue FADE OUT (p. 139) qui permet d'appliquer un decrescendo au début du sample, entre le point que vous définissez et la fin.

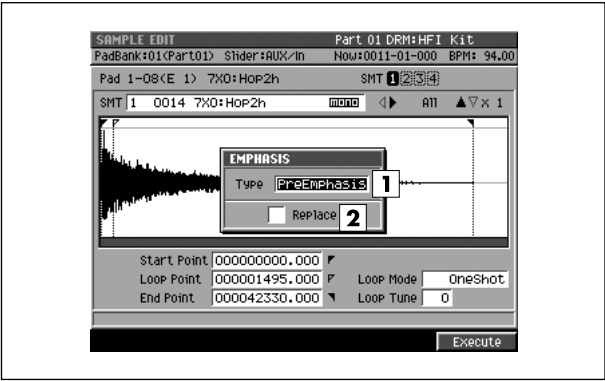
\* Accessible seulement si vous accédez à ce dialogue depuis la page SAMPLE MANAGER (p. 169).

## Touches de fonction (F)

- [F1](▲) / [F2](▼)  
Ces touches permettent de déplacer le curseur d'une ligne à l'autre dans le dialogue.
- [F5](Select)  
Valide la commande sélectionnée et ouvre la page correspondante.

# Dialogue EMPHASIS

Permet de convertir le sample dans un format qui renforce (emphasis) ou restitue (de-emphasis) la zone des hautes fréquences.



- Pour accéder à cette page :
- Accédez au dialogue SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (p. 132) → sélectionnez « Emphasis » → [F5](Select)

## Description des zones

1 Type

Détermine le type de conversion.

Valeurs	Commentaire
PreEmphasis	Renforce les hautes fréquences.
De-Emphasis	Atténue les hautes fréquences.

2 Replace (remplacement)

Détermine si, après conversion, les données doivent remplacer le sample existant ou être sauvegardées en tant que nouveau sample.

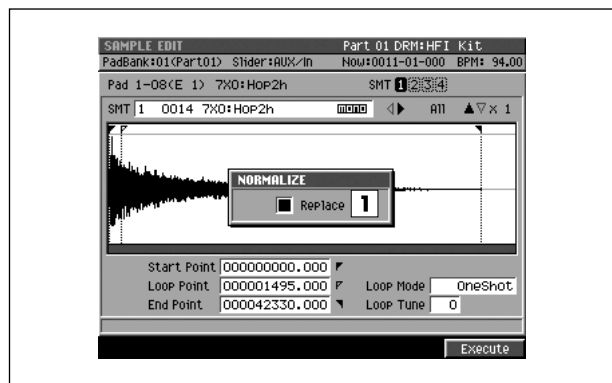
Valeurs	Commentaire
Off	Les données après conversion sont ajoutées en tant que nouveau sample.
On (✓)	Les données converties remplacent le sample existant.

## Touche de fonction (F)

- [F5](Execute)  
Valide l'opération d'Emphasis.
- MEMO**
- Cette exécution peut prendre un certain temps.

# Dialogue NORMALIZE

Optimise le volume du sample à son plus haut niveau possible.



- Pour accéder à cette page :
- Accédez au dialogue **SELECT SAMPLE EDIT COMMAND** (p. 132) → sélectionnez « Normalize » → [F5](Select)

## Description des zones

- 1 **Replace (remplacement)**  
Détermine si, après conversion, les données doivent remplacer le sample existant ou être sauvegardées en tant que nouveau sample.

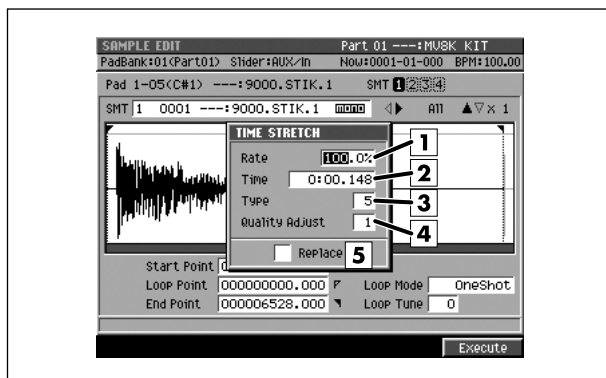
Valeurs	Commentaire
Off	Les données après conversion sont ajoutées en tant que nouveau sample.
On (✓)	Les données converties remplacent le sample existant.

## Touche de fonction (F)

- [F5](Execute)  
Valide la normalisation.

## Dialogue TIME STRETCH

Permet de modifier la longueur ou le tempo du sample.



### ■ Pour accéder à cette page :

- Accédez au dialogue **SELECT SAMPLE EDIT COMMAND** (p. 132) → sélectionnez « Time Stretch » → **[F5](Select)**

### Description des zones

#### 1 Rate (pourcentage)

Détermine la modification relative de la longueur du sample.

Valeurs : 75.0–100.0–125.0

#### 2 Time (durée)

Détermine la longueur du sample en valeur temporelle.

#### MEMO

- Si des valeurs fixes (Rate, Time) ont été attribuées au sample, l'édition de la valeur d'un paramètre modifiera la valeur de l'autre en conséquence.

#### 3 Type

Pour ce paramètre, les valeurs faibles correspondront mieux aux phrases rapides et les valeurs élevées aux phrases lentes.

Range	Commentaire
01	pour des phrases rapides
:	:
05	(valeur initiale)
:	:
10	pour des phrases lentes

#### 4 Quality Adjust (qualité)

Effectue un réglage fin de la qualité tonale de la fonction Time Stretch.

Valeurs : 1–10

#### 5 Replace

Détermine si, après conversion, les données doivent remplacer le sample existant ou être sauvegardées en tant que nouveau sample.

Valeurs	Commentaire
Off	Les données après conversion sont ajoutées en tant que nouveau sample.
On (✓)	Les données converties remplacent le sample existant.

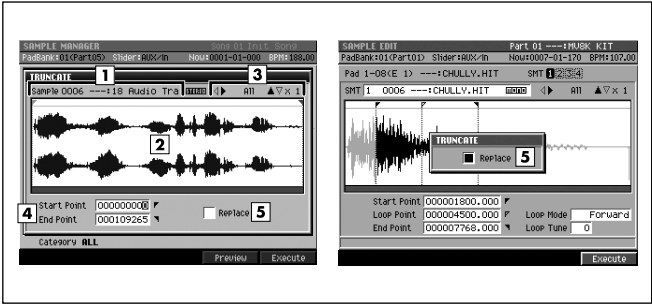
### Touche de fonction (F)

#### • [F5](Execute)

Exécute la fonction Time Stretch.

# Dialogue TRUNCATE

La fonction Truncate permet de supprimer les portions indésirables d'un sample.



- Pour accéder à cette page :
- Accédez au dialogue **SELECT SAMPLE EDIT COMMAND** (p. 132) → sélectionnez « Truncate » → [F5](Select)

## Description des zones

- 1 Sample**  
Affiche le numéro, le nom et le nombre de canaux du sample en cours d'édition.
- 2 Affichage graphique**  
Affiche le sample en cours d'édition.
- 3 Niveau de zoom**  
Indique le niveau de grossissement de la forme d'onde dans la fenêtre d'édition.  
Vous pouvez modifier ce grossissement aussi bien horizontalement (temps) que verticalement (niveau) en maintenant [SHIFT] enfoncé et en utilisant les touches fléchées.
- 4 Start Point / End Point (points de départ et de fin)**  
Définit les points de départ et de fin de la troncature. La région située entre ces deux points ne sera pas supprimée.
- 5 Replace (remplacement)**  
Détermine si, après conversion, les données doivent remplacer le sample existant ou être sauvegardées en tant que nouveau sample.

Valeurs	Commentaire
Off	Les données après conversion sont ajoutées en tant que nouveau sample.
On (✓)	Les données converties remplacent le sample existant.

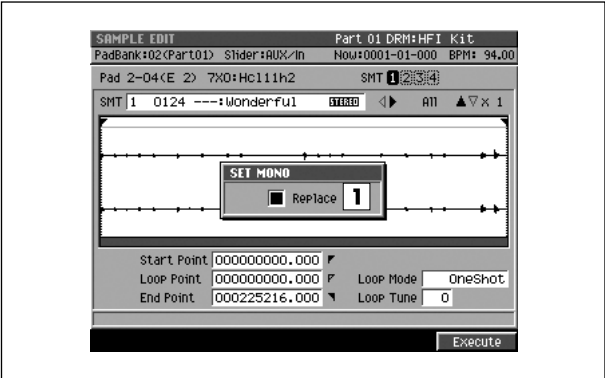
## Touche de fonction (F)

- [F4](Preview)  
Vous pouvez effectuer une préécoute du sample en cours d'édition (entre les points de départ et de fin) en maintenant cette touche enfoncée.
- [F5](Execute)  
Valide la troncature.



# Dialogue SET MONO

Cette opération permet de transformer un sample stéréo en mono.



- Pour accéder à cette page :
  - Accédez au dialogue **SELECT SAMPLE EDIT COMMAND** (p. 132) → sélectionnez « Set Mono » → [F5](Select)

## Description des zones

- 1

**Replace (remplacement)**

Détermine si, après conversion, les données doivent remplacer le sample existant ou être sauvegardées en tant que nouveau sample.

Valeurs	Commentaire
Off	Les données après conversion sont ajoutées en tant que nouveau sample.
On (✓)	Les données converties remplacent le sample existant.

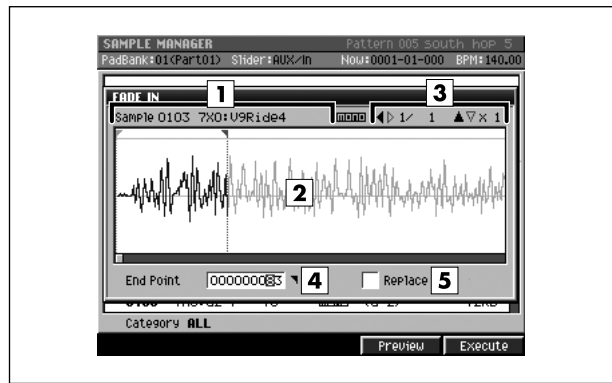
## Touche de fonction (F)

- [F5](Execute)

Valide la commande Set Mono.

# Dialogue FADE IN

Cette opération crée un crescendo en début de sample, partant de zéro et arrivant à son niveau normal au point que vous choisissez.



- Pour accéder à cette page :
- Accédez au dialogue SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (p. 132) → sélectionnez « Fade In » → [F5](Select)

## Description des zones

- 1 Sample**  
Affiche le numéro, le nom et le nombre de canaux du sample en cours d'édition.
- 2 Affichage graphique**  
Affiche le sample en cours d'édition.
- 3 Niveau de zoom**  
Indique le niveau de grossissement de la forme d'onde dans la fenêtre d'édition.  
  
Vous pouvez modifier ce grossissement aussi bien horizontalement (temps) que verticalement (niveau) en maintenant [SHIFT] enfoncé et en utilisant les touches fléchées.
- 4 End Point (point de fin)**  
Détermine le point d'arrivée de la progression.  
  
Le volume montera progressivement à partir de zéro entre le point de départ et ce point.
- 5 Replace (remplacement)**  
Détermine si, après conversion, les données doivent remplacer le sample existant ou être sauvegardées en tant que nouveau sample.

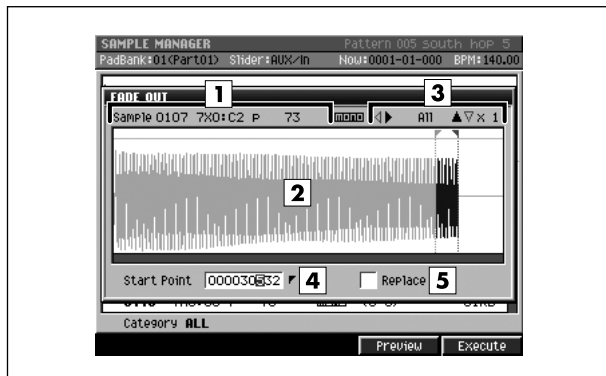
Valeurs	Commentaire
Off	Les données après conversion sont ajoutées en tant que nouveau sample.
On (✓)	Les données converties remplacent le sample existant.

## Touches de fonction (F)

- [F4](Preview)  
Vous pouvez effectuer une préécoute du sample en cours d'édition en maintenant cette touche enfoncée.
- [F5](Execute)  
Applique le crescendo (fade-in) entre le point de départ et le point de fin.

## Dialogue FADE OUT

Cette opération crée un decrescendo en fin de sample, partant de son niveau normal au point que vous choisissez et arrivant à zéro au point de fin.



### ■ Pour accéder à cette page :

- Accédez au dialogue **SELECT SAMPLE EDIT COMMAND** (p. 132) → sélectionnez « Fade Out » → [F5](Select)

### Description des zones

- 1 Sample**  
Affiche le numéro, le nom et le nombre de canaux du sample en cours d'édition.
- 2 Affichage graphique**  
Affiche le sample en cours d'édition.
- 3 Niveau de zoom**  
Indique le niveau de grossissement de la forme d'onde dans la fenêtre d'édition.  
Vous pouvez modifier ce grossissement aussi bien horizontalement (temps) que verticalement (niveau) en maintenant [SHIFT] enfoncé et en utilisant les touches fléchées.
- 4 Start Point (point de départ)**  
Détermine le point de départ de la réduction.  
Le volume se réduira progressivement à partir de ce point de départ jusqu'à la fin.
- 5 Replace (remplacement)**  
Détermine si, après conversion, les données doivent remplacer le sample existant ou être sauvegardées en tant que nouveau sample.

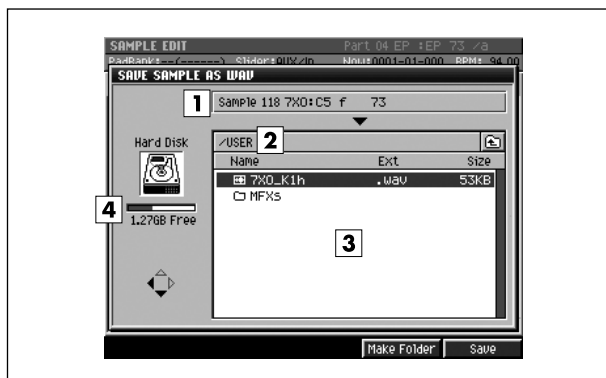
Valeurs	Commentaire
Off	Les données après conversion sont ajoutées en tant que nouveau sample.
On (✓)	Les données converties remplacent le sample existant.

### Touches de fonction (F)

- [F4](Preview)  
Vous pouvez effectuer une préécoute du sample en cours d'édition en maintenant cette touche enfoncée.
- [F5](Execute)  
Applique le decrescendo (fade-out) entre le point de départ et le point de fin.

## Dialogue SAVE SAMPLE AS WAV / SAVE SAMPLE AS AIFF

Ce dialogue permet de sauvegarder le sample aux formats de fichier WAV ou AIFF.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F1](Sample Edit) → [MENU] → sélectionnez « Save Sample As WAV » ou « Save Sample As AIFF » → [F5](Select)
- [AUDIO PHRASES] → [F5](Edit) → [MENU] → sélectionnez « Save Sample As WAV » ou « Save Sample As AIFF » → [F5](Select)

### Description des zones

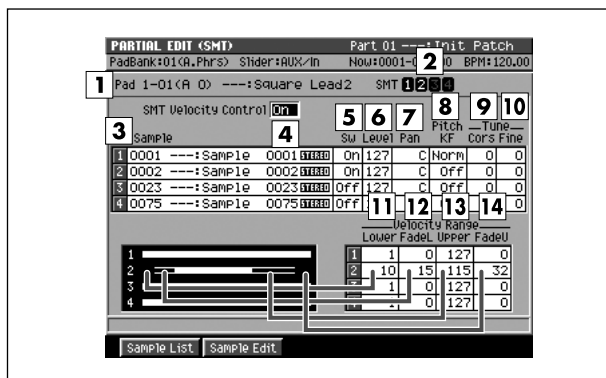
- 1 Sample**  
Affiche le numéro, le nom et le nombre de canaux du sample à sauvegarder.
- 2 Nom du dossier en cours de sélection**  
Affiche le nom du dossier de destination de la sauvegarde.  
Les niveaux hiérarchiques en dessous de la racine du disque sont indiqués par des slashes «/».
- 3 Liste des fichiers**  
Affiche la liste des fichiers et dossiers présents dans le dossier en cours de sélection.
- 4 Capacité du volume sélectionné**  
Présentation graphique et chiffrée de l'espace libre restant sur le disque dur.

### Touches de fonction (F)

- [F4](Make Folder)  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet de créer un nouveau dossier au sein du dossier en cours.
- [F5](Save)  
Sauvegarde le sample au format WAV ou AIFF.  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) dans lequel vous pouvez choisir le nom d'un fichier WAV ou AIFF.

## Page PARTIAL EDIT (SMT)

Permet d'éditer la « Sample Mix Table » (SMT) utilisée par le partiel.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F2](SMT)

## Description des zones

### 1 Pad

Sélectionne le numéro de pad et le nom du partiel que vous éditez.

### 2 SMT (Sample Mix Table)

Affiche l'utilisation des samples dans le partiel sélectionné en 1. Dans cet exemple, le partiel utilise les SMT1 et 2.

### 3 Sample (échantillon)

Indique les samples qui composent le partiel.

### 4 SMT Velocity Control (croisement de vitesse)

Valeurs	Commentaire
Off	Tous les SMT sont entendus.
On	Les SMT sont entendus en fonction des niveaux de vitesse joués.

### 5 Sw (activation)

Détermine si la SMT est utilisée (On) ou non (Off).

Valeurs : Off, On

### 6 Level (niveau)

Détermine le niveau de chaque sample.

Valeurs : 0–127

### 7 Pan (SMT pan)

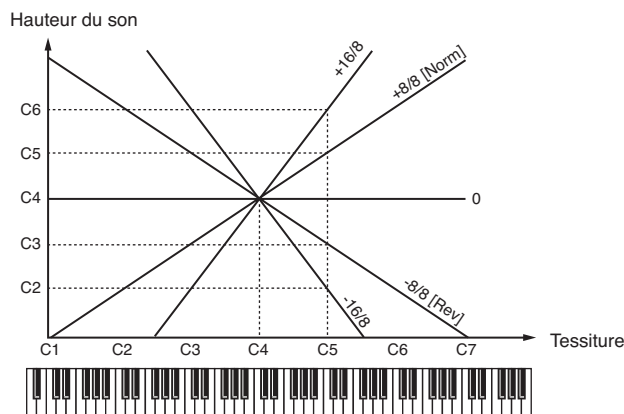
Détermine le panoramique de chaque sample.

Valeurs	Commentaire
L32	Position fixe à l'extrême gauche.
:	:
C	Position fixe au centre.
:	:
R32	Position fixe à l'extrême droite.
Rand	Position changeant irrégulièrement de manière aléatoire.
Key-	Plus la note jouée est aiguë et plus le son est décalé vers la droite.
Key+	Plus la note jouée est aiguë et plus le son est décalé vers la gauche.
LFO-	La phase du LFO est inversée entre les options LFO+ et LFO-.
LFO+	Le panoramique du sample est au centre (C) et il passe automatiquement de gauche à droite en suivant le LFO. L'amplitude des déplacements est déterminée par la valeur de LFO Depth Pan (p. 127).
Alt	La position stéréo du son passe alterne entre l'extrême droite et l'extrême gauche (c'est-à-dire L32, R32, L32, ...) à chaque nouvelle touche enfoncée.

## 8 Pitch KF (suivi de hauteur)

Détermine le niveau des changements de hauteur pour un déplacement d'une octave sur le clavier.

Valeurs : -16-Rev-Off-Norm+16



### MEMO

- Si vous voulez que la variation de hauteur soit d'une octave comme sur un clavier standard, choisissez « Norm. ». Le *do* 5 produira alors la hauteur *do* 5. Si vous voulez que la variation de hauteur soit de 2 octaves, choisissez « +16 ». Dans ce cas le *do* 5 produira alors la hauteur *do* 6. Inversement, si vous voulez que le son descende au fur et à mesure que vous montez sur le clavier, choisissez une valeur négative. Si vous voulez avoir la même hauteur quelle que soit la note jouée, choisissez l'option « Off ».
- Ce paramétrage se fait par 1/8e d'octave.

## 9 Coarse (Accordage grossier SMT)

Règle la hauteur du sample par pas d'un demi-ton.

Valeurs : -48-0+48 (+/-4 octaves)

## 10 Fine (accordage fin SMT)

Règle la hauteur du sample par pas d'un « cent ».

Valeurs : -50-0+50

### MEMO

- Un cent = 1/100e de demi-ton.

## 11 Velocity Range Lower (limite basse vélocité)

Détermine la limite inférieure des vélocités susceptible de faire entendre le son. Utilisez ce paramètre pour effectuer des croisements de vélocité entre les sons.

Valeurs : 1-(Upper - FadeU - FadeL - 1)

## 12 Velocity Range FadeL (atténuation basse de la réponse à la vélocité)

Détermine la manière dont le volume varie quand vous jouez une note en dessous de la limite basse de vélocité. Les valeurs élevées créent une atténuation plus progressive. Si vous voulez que le son s'arrête brutalement à la limite, sélectionnez « 0 ».

Valeurs : 0-(Upper - FadeU - Lower - 1)

## 13 Velocity Range Upper (limite haute de vélocité)

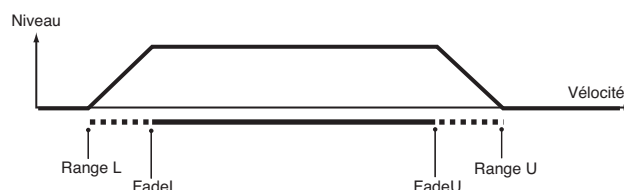
Détermine la limite supérieure des vélocités susceptible de faire entendre le son. Utilisez ce paramètre pour effectuer des croisements de vélocité entre les sons.

Valeurs : (toutes valeurs par exception pour le paramètre Upper) -127

## 14 Velocity Range FadeU (atténuation haute de la réponse à la vélocité)

Détermine la manière dont le volume varie quand vous jouez une note au-dessus de la limite haute de vélocité. Les valeurs élevées créent une atténuation plus progressive. Si vous voulez que le son s'arrête brutalement à la limite, sélectionnez « 0 ».

Valeurs : 0-(Upper - FadeL - Lower)



## Touches de fonction (F)

### • [F1](Sample List)

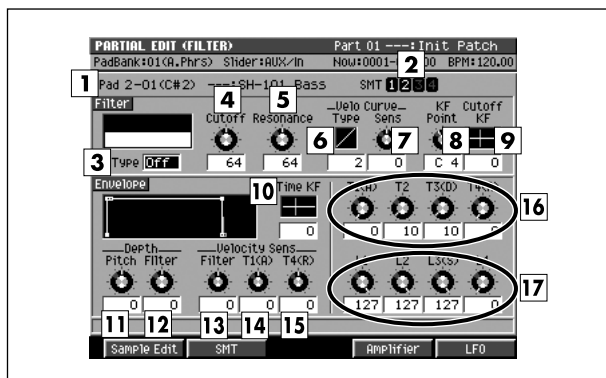
Appelle le dialogue SAMPLE LIST (p. 130) dans lequel la SMT sélectionnée par le curseur peut se voir affecter un autre sample.

### • [F2](Sample Edit)

Appelle la page SAMPLE EDIT (p. 128) dans laquelle vous pouvez régler la plage de lecture du sample SMT repéré par le curseur.

## Page PARTIAL EDIT (FILTER)

Permet d'éditer le filtre du partiel.



### Pour accéder à cette page :

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F3](Filter)

## Description des zones

### 1 Pad

Sélectionne le numéro de pad et le nom du partiel que vous éditez.

### 2 SMT (Sample Mix Table)

Affiche l'utilisation des samples dans le partiel sélectionné en 1. Dans cet exemple, le partiel utilise les SMT1 et 2.

### 3 Filter Type (type de filtre)

Sélectionne le type de filtre.

Valeurs	Commentaire
Off	Aucun filtre utilisé.
LPF	Filtre passe bas. Coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. Le son est plus doux. Utilisé très majoritairement
BPF	Filtre passe-bande. Ne laisse passer que les fréquences proches de la fréquence de coupure et coupe les autres. Crée des sons originaux.
HPF	Filtre passe-haut. Coupe les fréquences en dessous de la fréquence de coupure. Utile pour isoler des sons de percussion dotés d'aigus très caractéristiques.

### 4 Filter Cutoff (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure du partiel.

Valeurs : 0–127

Type de filtre	Action sur la fréquence de coupure
LPF	L'abaissement de la fréquence de coupure va diminuer les harmoniques supérieures et rendre le son plus doux. Inversement son élévation le rendra plus clair.
BPF	La variation de la fréquence de coupure modifie la structure harmonique du son. Utile pour créer des sons originaux.
HPF	L'élévation de la fréquence de coupure diminue les composantes graves du son et augmente sa partie brillante.

### 5 Filter Resonance (résonance du filtre)

Renforce les fréquences proches de la fréquence de coupure.

Valeurs : 0–127

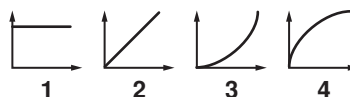
#### MEMO

- Une augmentation excessive peut faire entrer le filtre en oscillation et provoquer de la distorsion.

### 6 Filter Velo Curve Type (type de courbe de vélocité)

Permet de choisir un de quatre types de courbes de vélocité à affecter au filtre. Si vous ne voulez pas que la vélocité affecte le filtre, choisissez « 1 ».

Valeurs : 1, 2, 3, 4



### 7 Filter Velo Curve Sens (sensibilité à la courbe de vélocité)

Détermine l'amplitude et la polarité de l'affectation de la courbe au filtrage. Plus les valeurs augmentent dans le sens positif et plus la courbe réelle est proche du choix « Filter Velo Curve Type ». Une valeur 0 correspond au type 1 et des valeurs négatives inversent la réponse.

Valeurs : -63–0–+63

### 8 Filter KF Point (centrage du suivi de touche)

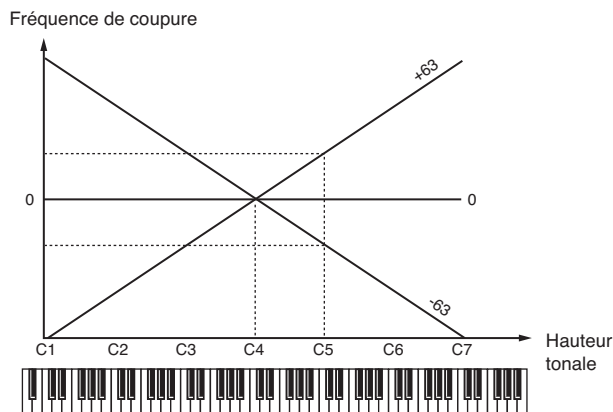
Utilisez cette option si vous voulez que le filtrage varie en fonction de la note jouée. La fréquence de coupure sera à sa valeur de base pour la touche définie ici comme KF Point.

Valeurs : A0–C4–G#8

## 9 Filter Cutoff KF (amplitude du suivi de touche)

Utilisez cette option si vous voulez que le filtrage varie en fonction de la note jouée. Des valeurs positives pour ce paramètre feront monter de plus en plus la fréquence de coupure pour les notes situées à droite du centre de suivi et la feront descendre de plus en plus pour les notes situées à sa gauche. Le schéma ci-dessous vous montre ce qui se passe quand vous jouez la touche C5 avec un KF Point réglé sur C4.

Valeurs : -63-0+63



## 10 Envelope Time KF (suivi de touche affecté à l'enveloppe)

Détermine si les valeurs temporelles de l'enveloppe (T1~T4) sont modifiées par le suivi de touche. Les valeurs positives la raccourcissent vers la partie droite du clavier et l'allongent vers la partie gauche et inversement pour les valeurs négatives.

Valeurs : -63-0+63

## 11 Envelope Depth Pitch (amplitude de l'action de l'enveloppe sur la hauteur du son)

Règle le niveau de la variation de hauteur. Les valeurs les plus élevées provoquent le changement le plus important et des valeurs négatives inversent la direction de l'effet (c'est-à-dire la forme de l'enveloppe de hauteur).

Valeurs : -63-0+63

## 12 Envelope Depth Filter (amplitude de l'action de l'enveloppe sur le filtre)

Règle l'amplitude de l'action sur le filtre. Les valeurs les plus élevées provoquent le changement le plus important et des valeurs négatives inversent la direction de l'effet (c'est-à-dire la forme de l'enveloppe du filtre).

Valeurs : -63-0+63

## 13 Envelope Velocity Sens Filter (sensibilité à la vitesse de l'enveloppe du filtre)

Détermine comment la vitesse affecte le filtrage. Utilisez des valeurs positives (+) si vous voulez que le filtrage devienne plus important quand vous jouez avec des vitesses plus fortes, ou négatives si vous préférez qu'il soit réduit.

Valeurs : -63-0+63

## 14 Envelope Velocity Sens T1 (A) (sensibilité à la vitesse du temps d'attaque)

Détermine comment la vitesse affecte la valeur T1 de l'enveloppe du filtre (voir schéma). Utilisez des valeurs positives (+) pour que T1 soit plus rapide pour des vitesses élevées, ou des valeurs négatives (-) pour qu'il soit plus lent.

Valeurs : -63-0+63

## 15 Envelope Velocity Sens T4 (R) (sensibilité à la vitesse du temps de retombée)

Détermine comment la vitesse affecte la valeur T4 de l'enveloppe du filtre (voir schéma). Utilisez des valeurs positives (+) pour que T4 soit plus rapide pour des vitesses élevées, ou des valeurs négatives (-) pour qu'il soit plus lent.

Valeurs : -63-0+63

## 16 Envelope T1 (A), T2, T3 (D), T4 (R) (valeurs temporelles de l'enveloppe 1-4)

Permet de choisir les valeurs temporelles (T1~T4) de l'enveloppe. Des valeurs élevées rallongent les segments (par exemple T2 détermine le temps mis pour passer des niveaux L1 à L2).

Valeurs : 0-127

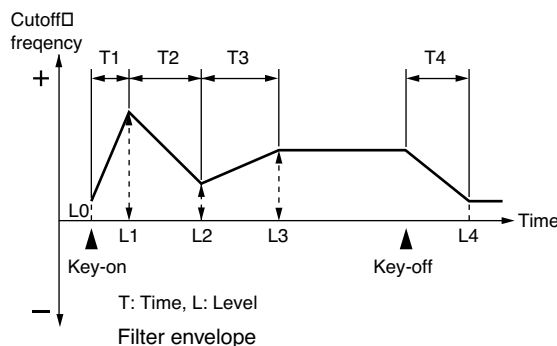
## 17 Envelope L1, L2, L3 (S), L4 (niveaux de l'enveloppe 1-4)

Permet de choisir les différents niveaux de l'enveloppe du filtre (L1~L4). Chaque paramètre définit une variation de fréquence de coupure par rapport au réglage de base « Cutoff ».

Valeurs : 0-127

### MEMO

- Le niveau note-on (L0) est le même que L4.



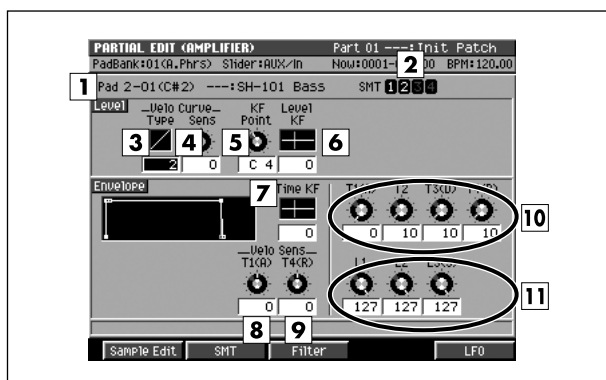
## Touches de fonction (F)

- [F1](Sample Edit)**  
Appelle la page SAMPLE EDIT (p. 128).
- [F2](SMT) Sample Mix Table**  
Appelle la page PARTIAL EDIT (SMT) (p. 141).
- [F4](Amplifier)**  
Appelle la page PARTIAL EDIT (AMPLIFIER) (p. 145).
- [F5](LFO) Low Frequency Oscillator**  
Appelle la page PARTIAL EDIT (LFO) (p. 147).



## Page PARTIAL EDIT (AMPLIFIER)

Permet d'éditer la manière dont le volume du partiel peut évoluer.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F4](Amplifier)

## Description des zones

### 1 Pad (numéro du pad)

Sélectionne le numéro de pad et le nom du partiel que vous éditez.

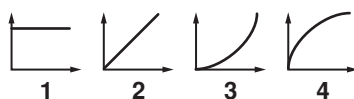
### 2 SMT (Sample Mix Table)

Affiche l'utilisation des samples dans le partiel sélectionné en 1. Dans cet exemple, le partiel utilise les SMT1 et 2.

### 3 Level Velo Curve Type (type de courbe de vélocité)

Permet de choisir un de quatre types de courbes de vélocité à affecter au volume. Si vous ne voulez pas que la vélocité affecte le volume, choisissez « 1 ».

Valeurs : 1, 2, 3, 4



### 4 Level Velo Curve Sens (sensibilité à la courbe de vélocité)

Détermine l'amplitude et la polarité de l'affectation de la courbe au volume. Plus les valeurs augmentent dans le sens positif et plus la courbe réelle est proche du choix « Level Velo Curve Type ». Une valeur 0 correspond au type 1 et des valeurs négatives inversent la réponse.

Valeurs : -63-0+63

### 5 Level KF Point (centre du suivi de touche)

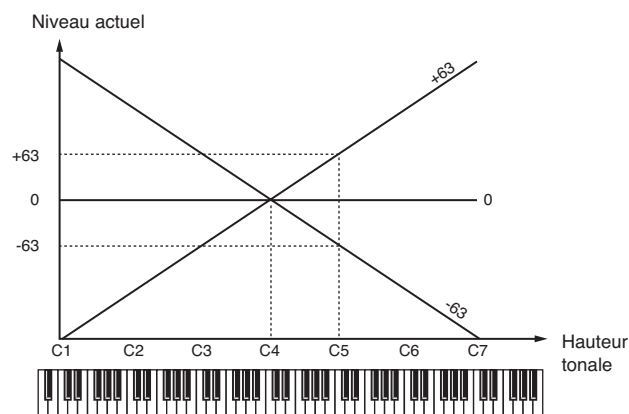
Utilisez cette option si vous voulez que le niveau du son varie en fonction de la note jouée. Le niveau sera à sa valeur de base pour la touche définie ici comme KF Point.

Valeurs : A0-C4-G#8

### 6 Level KF (amplitude du suivi de touche)

Utilisez cette option si vous voulez que le filtrage varie en fonction de la note jouée. Des valeurs positives pour ce paramètre feront monter de plus en plus la fréquence de coupure pour les notes situées à droite du centre de suivi et la feront descendre de plus en plus pour les notes situées à sa gauche. Le schéma ci-dessous vous montre ce qui se passe quand vous jouez la touche C5 avec un KF Point réglé sur C4.

Valeurs : -63-0+63



### 7 Time KF (suivi de touche affecté à l'enveloppe)

Détermine si les valeurs temporelles de l'enveloppe (T1~T4) sont modifiées par le suivi de touche. Les valeurs positives la raccourcissent vers la partie droite du clavier et l'allongent vers la partie gauche et inversement pour les valeurs négatives.

Valeurs : -63-0+63

## 8 Enveloppe Velo Sens T1 (A)

### (sensibilité à la vélocité du temps d'attaque)

Détermine comment la vélocité affecte la valeur T1 de l'enveloppe d'amplitude (voir schéma). Utilisez des valeurs positives (+) si vous voulez que T1 soit plus rapide pour des vélocités élevées, ou des valeurs négatives (-) si vous préférez qu'il soit plus lent.

Valeurs : -63–0–+63

## 9 Enveloppe Velo Sens T4 (R)

### (sensibilité à la vélocité du temps de retombée)

Détermine comment la vélocité affecte la valeur T4 de l'enveloppe d'amplitude (voir schéma). Utilisez des valeurs positives (+) si vous voulez que T4 soit plus rapide pour des vélocités élevées, ou des valeurs négatives (-) si vous préférez qu'il soit plus lent.

Valeurs : -63–0–+63

## 10 Enveloppe T1 (A), T2, T3 (D), T4 (R)

### (valeurs temporelles de l'enveloppe 1–4)

Permet de choisir les valeurs temporelles (T1~T4) de l'enveloppe. Des valeurs élevées rallongent les segments (par exemple T2 détermine le temps mis pour passer des niveaux L1 à L2).

Valeurs : 0–127

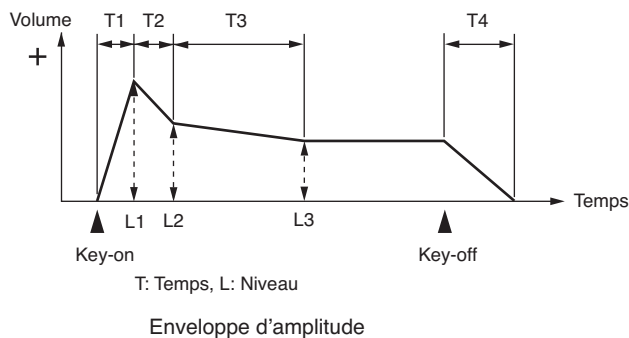
## 11 Enveloppe L1, L2, L3 (S) (niveaux de l'enveloppe 1–3)

Permet de choisir les différents niveaux de l'enveloppe d'amplitude (L1–L3). Chaque paramètre définit une variation de la fréquence de coupure par rapport au réglage de base de la page PARTIAL EDIT (p. 141).

Valeurs : 0–127

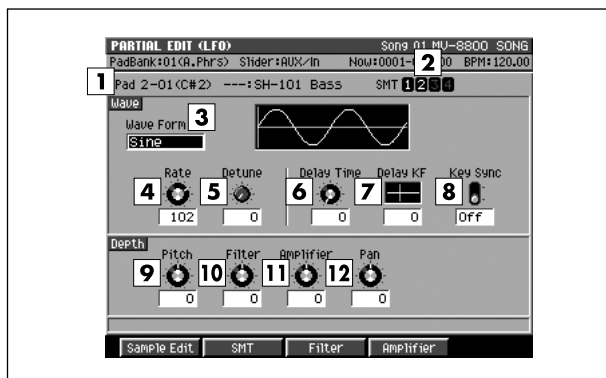
## Touches de fonction (F)

- **[F1](Sample Edit)**  
Appelle la page SAMPLE EDIT (p. 128).
- **[F2](SMT)** Sample Mix Table  
Appelle la page PARTIAL EDIT (SMT) (p. 141).
- **[F3](Filter)**  
Appelle la page PARTIAL EDIT (FILTER) (p. 143).
- **[F5](LFO)** Low Frequency Oscillator  
Appelle la page PARTIAL EDIT (LFO) (p. 147).



## Page PARTIAL EDIT (LFO)

**Permet d'éditer les paramètres de l'action du LFO sur le partiel.**



■ **Pour accéder à cette page :**

- **[INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F5](LFO)**

## Description des zones

**1 Pad (nombre de pad)**

Sélectionne le numéro de pad et le nom du partiel que vous éditez.

## 2 SMT (Sample Mix Table)

Affiche l'utilisation des samples dans le partiel sélectionné en **1**. Dans cet exemple, le partiel utilise les SMT1 et 2.

### 3 Wave Form (forme d'onde)

Choix de la forme d'onde utilisée par le LFO.

Valeurs	Commentaire
Sine	Sinusoïde
Triangle	Triangulaire
Saw Up	Dents de scie
Saw Down	Dents de scie inversées
Square	Carrée
Random	Variable
Bend Up	La forme d'onde monte progressivement jusqu'au niveau normal et s'y maintient
Bend Down	La forme d'onde descend progressivement jusqu'au niveau normal et s'y maintient

**MEMO**

- Si vous choisissez « Bend Up » ou « Bend Down » vous devez régler le paramètre Key Sync (page PARTIAL EDIT (LFO) p. 147) sur « On », faute de quoi l'effet LFO ne pourrait être obtenu.

#### 4 Wave Rate (fréquence du LFO)

Détermine la fréquence des cycles de la forme d'onde produite par le LFO.

Valeurs : 0–**102**–127, ♯<sub>3</sub>, ♯, ♯<sub>3</sub>, ♯, ♯<sub>3</sub>, ♯, ♯, ♯<sub>3</sub>, ♯., ♯,  
♭<sub>3</sub>, ♭., ♭, ♭<sub>3</sub>, ♭., ♭, ○<sub>3</sub>, ♭., ○, |○|<sub>3</sub>, ○., |○|

### 5 Wave Detune (variation de fréquence)


Ce paramètre crée de petites variations de la fréquence du LFO (Wave Rate) à chaque enfoncement de touche. Les valeurs élevées provoquent les changements les plus grands. Si « Rate » est réglé sur une valeur de note, ce paramètre est ignoré.

Valeurs : **0–127**

## 6 Wave Delay Time (retard d'action du LFO)

Permet de définir un retard entre l'enfoncement de touche et le début (ou la poursuite) d'action du LFO.

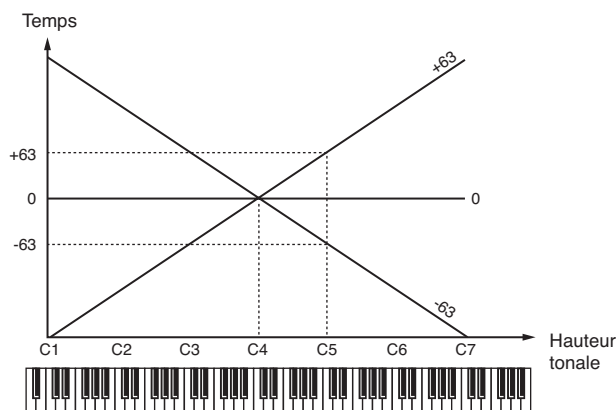
Valeurs : **0–127**

 Réglez ce paramètre en suivant les instructions du mode d'emploi, p. 104.

## 7 Wave Delay KF (suivi de touche du retard d'action)

Déterminez la manière dont le paramètre Delay Time ci-dessus peut être modifié par rapport à la note jouée sur le clavier (avec une valeur centrale au *do* du milieu (C4)). Choisissez une valeur positive si vous voulez que le retard soit réduit vers les notes plus aiguës ou négatives si vous préférez qu'il soit plus long. Les valeurs plus élevées créent une progression plus forte. Si vous ne voulez pas que le suivi de touche agisse sur le retard du LFO, réglez ce paramètre sur « 0 ».

Valeurs : -63-0-+63



### **8 Key Sync (synchronisation note-on)**

Détermine si les cycles du LFO sont réinitialisés à chaque note-on (ON) ou non (OFF).

Valeurs : **Off**, On

### **9 Depth Pitch (action sur la hauteur du son)**

Détermine la manière dont le LFO agit sur la hauteur du son.

Valeurs : -63—**0**—+63

### **10 Depth Filter (action sur la fréquence de coupure)**

Détermine la manière dont le LFO agit sur la fréquence de coupure.

Valeurs : -63—**0**—+63

### **11 Depth Amplifier (action sur l'amplitude du son)**

Détermine la manière dont le LFO agit sur le volume.

Valeurs : -63—**0**—+63

### **12 Depth Pan (action sur le panoramique)**

Détermine la manière dont le LFO agit sur le panoramique.

Valeurs : -63—**0**—+63

#### **MEMO**

- Les valeurs positives (+) et négatives (-) de ces paramètres d'action (depth) produisent des effets opposés en hauteur ou en volume. Si, par exemple, vous appliquez une valeur positive (+) à un partiel et une valeur identique mais opposée (-) à un autre, les deux seront modulés dans des sens opposés. Vous pouvez utiliser cette option pour provoquer un échange entre deux partiels ou l'associer au panoramique pour réaliser une modulation circulaire du son.

## **Touches de fonction (F)**

### • **[F1](Sample Edit)**

Appelle la page SAMPLE EDIT (p. 128).

### • **[F2](SMT) Sample Mix Table**

Appelle la page PARTIAL EDIT (SMT) (p. 141).

### • **[F3](Filter)**

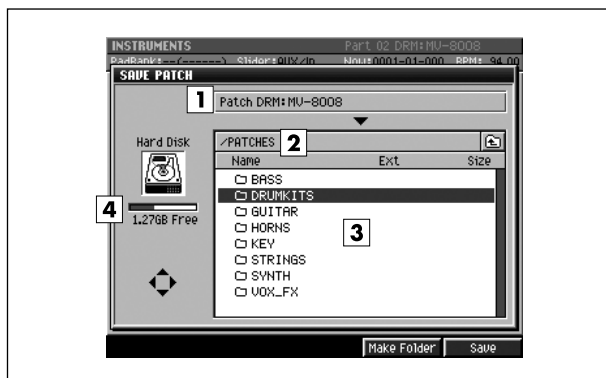
Appelle la page PARTIAL EDIT (FILTER) (p. 143).

### • **[F4](Amplifier)**

Appelle la page PARTIAL EDIT (AMPLIFIER) (p. 145).

## Dialogue SAVE PATCH

Permet de sauvegarder les patches vers le disque dur en tant que fichier.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [INSTRUMENTS] → [MENU] → sélectionnez « Save Patch » → [F5](Select)

### Description des zones

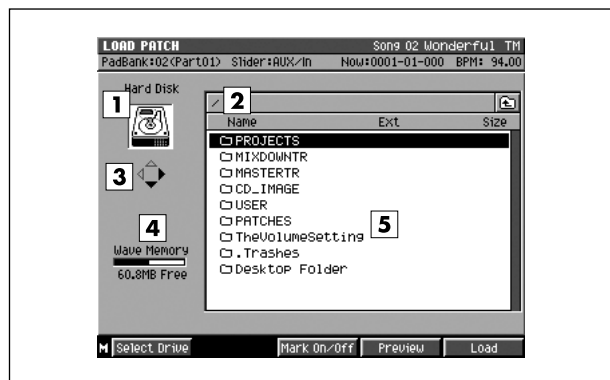
- 1 Nom du patch**  
Affiche le nom du patch à sauvegarder.
- 2 Nom du dossier actif**  
Affiche le nom du dossier de destination de la sauvegarde.  
Les niveaux hiérarchiques inférieurs à la racine du disque sont indiqués par un « slash » «/».
- 3 Liste des fichiers**  
Affiche le nom des fichiers et dossiers déjà présents dans le dossier de sauvegarde.
- 4 Capacité mémoire**  
Affiche l'espace libre restant sur le disque dur.

### Touches de fonction (F)

- **[F4](Make Folder)**  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) permettant de créer un nouveau dossier au sein du dossier en cours.
- **[F5](Save)**  
Sauvegarde le patch en tant que fichier sur le disque dur (avec une extension .MV0).  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) permettant de choisir un nom de fichier WAV ou AIFF.

# Page LOAD PATCH

Permet de charger un patch depuis le disque dur et de l'utiliser dans le projet en cours.



## Pour accéder à cette page :

- [INSTRUMENTS] → [MENU] → sélectionnez « Load Patch » → [F5](Select)

## Description des zones

- 1 Volume sélectionné**  
Affiche le volume en cours de sélection avec son icône.
- 2 Nom du dossier actif**  
Affiche le nom du dossier en cours de sélection. Les niveaux hiérarchiques inférieurs à la racine du disque sont indiqués par un « slash » «/».
- 3 Options de navigation**  
L'état de ce pavé fléché varie en fonction des options possibles pour la navigation dans la hiérarchie des dossiers.

Icône	Commentaire
	Navigation possible vers le haut et vers le bas.
	Navigation possible vers le haut et vers le bas. Quand l'icône prend cet aspect, le curseur se trouve sur un dossier (contrasté) et l'utilisation de la flèche droite permet de visualiser son contenu (par exemple pour changer de dossier).
	Navigation possible vers le haut et vers le bas. Quand l'icône prend cet aspect, vous pouvez utiliser la flèche gauche pour revenir au dossier supérieur (changement de dossier).

- 4 Wave Memory (capacité mémoire)**  
Affiche la mémoire de formes d'ondes restant disponible.
- 5 Liste des fichiers**  
Permet de choisir le patch à charger.

## Touches de fonction (F) et menu

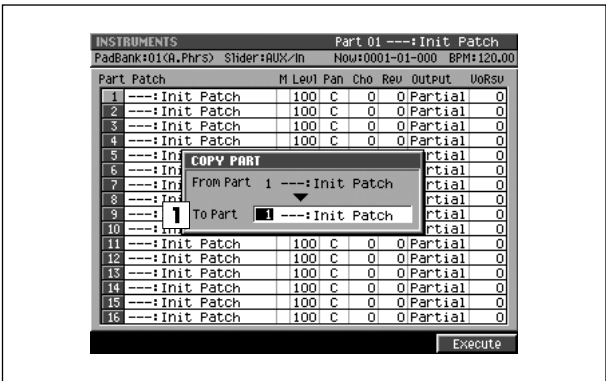
- [F1](Select Drive)  
Appelle le dialogue SELECT DRIVE (p. 6) qui permet de choisir vos patches dans différents volumes.
- [F3](Mark On/Off)  
Attribue une marque de validation à un fichier.
- [F4](Preview)  
Appelle le dialogue IMPORT PREVIEW. Le message « Reading patch for preview » apparaît et le patch commence son chargement. Quand il est chargé le dialogue IMPORT PREVIEW affiche son nom et vous pouvez utiliser les pads (ou d'autres moyens) pour en effectuer une préécoute.  
 Pour plus de détails sur la préécoute avant import, reportez-vous au mode d'emploi, p. 74).
- [F5](Load)  
Appelle le dialogue ASSIGN TO PART / LIBRARY (p. 224).
- [MENU]  
Appelle le dialogue MENU.

## Éléments du menu

- 1 All Mark**  
Attribue ou enlève une marque de validation à tous les fichiers de la liste.

# Dialogue COPY PART

Permet de copier les paramètres de la part en cours de sélection vers une autre part.



- Pour accéder à cette page :
- [INSTRUMENTS] → [MENU] → sélectionnez « Copy Part » → [F5](Select)

## Description des zones

- 1 To Part (destination)**  
Permet de choisir la destination de la copie des données de Part.  
Valeurs : 1–16

**MEMO**

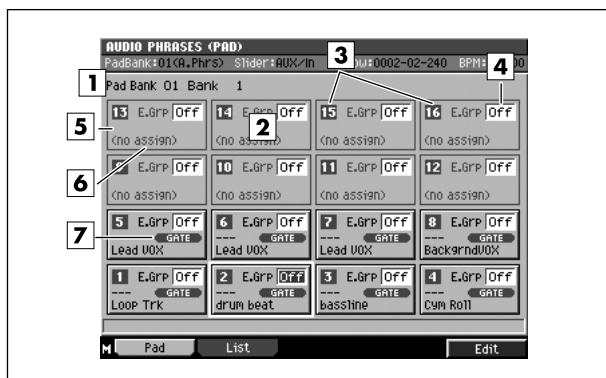
- Vous ne pouvez pas choisir le numéro de la Part en cours : les données ne peuvent pas se copier sur leur propre source.

## Touche de fonction (F)

- [F5](Execute)  
Effectue la copie des paramètres vers la Part spécifiée.

## Page AUDIO PHRASES (PAD)

Affiche les phrases audio susceptibles d'être déclenchées par les différents pads.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [AUDIO PHRASES]

## Description des zones

- 1 Pad Bank (bank de pads)**  
Détermine le numéro du bank de pads sélectionné. Ses pads sont affichées en **2**.
- 2 Pads**  
Cette zone donne des informations sur chaque pads. Ils sont disposés comme leurs équivalents physiques sur la surface de contrôle.
- 3 Numéros des pads**  
Ces numéros identifient chaque pad et correspondent à ceux de la surface de contrôle. Le pad sélectionné par le curseur apparaît contrasté.
- 4 E.Grp (groupe d'exclusivité)**  
Ce paramètre gère l'appartenance aux différents groupes d'exclusivité : quand des phrases audio affectées au même groupe sont jouées simultanément la première est interrompue par la mise en lecture de la deuxième.  
Valeurs : Off, 1–31
- 5 Noms des catégories**  
Vous pouvez affecter une catégorie à chaque phrase audio de manière à pouvoir les retrouver plus facilement ensuite.
- 6 Nom de la phrase audio**  
Le nom affecté à chaque phrase audio.
- 7 Mode de lecture**  
Indique comment la phrase audio est lue. Ce paramétrage appartient à la page AUDIO PHRASE EDIT (p. 155).



- La sélection d'un pad peut se faire directement en tapant dessus.

Valeurs	Commentaire
Gate	Appui sur le pad → début de lecture Relâchement du pad → arrêt du son
Trigger	Appui sur le pad → début de lecture (et poursuite même si vous relâchez) Nouvel appui → arrêt du son
Drum	Appui sur le pad → début de lecture (et poursuite même si vous relâchez) Le son s'arrête automatiquement en fin de phrase

## Touches de fonction (F) et menu

- **[F1](Pad)**  
Appelle la page AUDIO PHRASES (PAD) (cette page).
- **[F2](List)**  
Appelle la page AUDIO PHRASES (LIST) (p. 153).
- **[F5](Edit)**  
Appelle la page AUDIO PHRASE EDIT (p. 155).
- **[MENU]**  
Appelle le dialogue MENU.

## Éléments du menu

### 1 Audio Phrase Name

Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet d'attribuer un nom à la phrase audio.

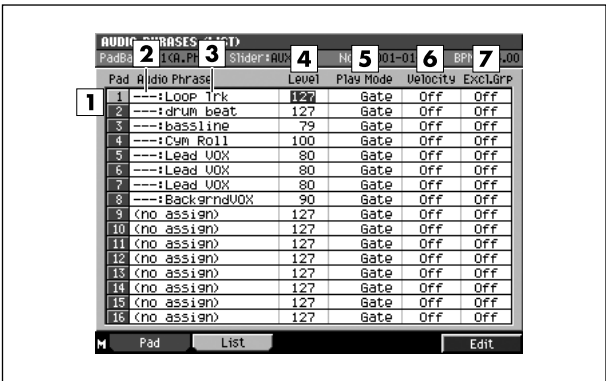
### 2 Save Audio Phrase Bank

Appelle le dialogue SAVE AUDIO PHRASE BANK (p. 154) qui permet de sauvegarder les phrases audio de la bank en cours de sélection en tant que fichier sur le disque.



Page AUDIO PHRASES (LIST)

Cette page affiche une liste d'informations concernant les phrases audio affectées aux pads.



Pour accéder à cette page :

- [AUDIO PHRASES] → [F2](List)

Description des zones

1 Numéros des pads

Ces numéros identifient chaque pad et correspondent à ceux de la surface de contrôle. Le pad sélectionné par le curseur apparaît contrasté.

MEMO

- La sélection d'un pad peut se faire directement en tapant dessus.

2 Noms des catégories

Vous pouvez affecter une catégorie à chaque phrase audio de manière à pouvoir les retrouver plus facilement ensuite.

3 Nom de la phrase audio

Le nom affecté à chaque phrase audio.

4 Level (niveau de la phrase audio)

Détermine le niveau de lecture de la phrase audio.  
Valeurs : 0–127

5 Play Mode (mode de lecture)

Indique comment la phrase audio est lue.

Valeurs	Commentaire
Gate	Appui sur le pad → début de lecture Relâchement du pad → arrêt du son
Trigger	Appui sur le pad → début de lecture (et poursuite même si vous relâchez) Nouvel appui → arrêt du son
Drum	Appui sur le pad → début de lecture (et poursuite même si vous relâchez) Le son s'arrête automatiquement en fin de phrase

6 Velocity (vélocité)

Détermine si la fonction de vélocité sera utilisée ou non lors du déclenchement des phrases audio par les pads.  
Valeurs : Off, On

7 Excl.Grp (groupe d'exclusivité)

Ce paramètre gère l'appartenance aux différents groupes d'exclusivité : quand des phrases audio affectées au même groupe sont jouées simultanément la première est interrompue par la mise en lecture de la deuxième.

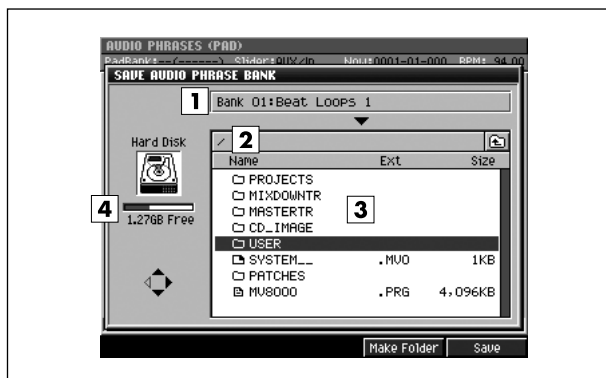
Valeurs : Off, 1–31

Touches de fonction (F) et menu

- [F1](Pad)  
Appelle la page AUDIO PHRASES (PAD) (p. 152).
- [F2](List)  
Appelle la page AUDIO PHRASES (LIST) (cette page).
- [F5](Edit)  
Appelle la page AUDIO PHRASE EDIT (p. 155).
- [MENU]  
Appelle le dialogue MENU.  
Les éléments du menu sont les mêmes que ceux de la page AUDIO PHRASES (PAD) (p. 152).

## Dialogue SAVE AUDIO PHRASE BANK

Permet de sauvegarder les phrases audio de la Bank en cours en tant que fichier.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [AUDIO PHRASES] → [MENU] → sélectionnez « Save Audio Phrase Bank » → [F5](Select)

### Description des zones

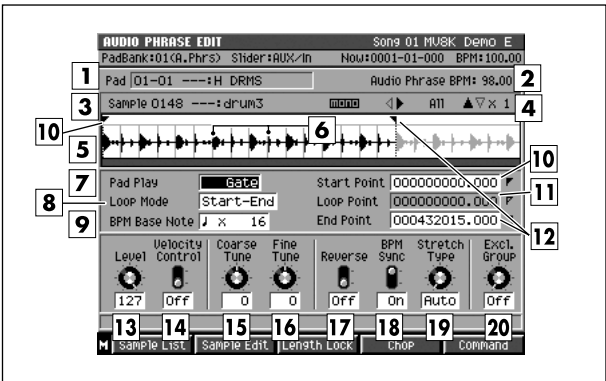
- 1 Numéro et nom de la Bank**  
Affiche le numéro et le nom de la Bank de phrases audio en cours de sélection et que vous voulez sauvegarder.
- 2 Nom du dossier en cours de sélection**  
Affiche le nom du dossier de destination de la sauvegarde. Les niveaux hiérarchiques en dessous de la racine du disque sont indiqués par des slashes «/».
- 3 Liste des fichiers**  
Affiche la liste des fichiers et dossiers présents dans le dossier en cours de sélection.
- 4 Capacité du volume sélectionné**  
Présentation graphique et chiffrée de l'espace restant libre sur le disque dur.

### Touches de fonction (F)

- [F4](Make Folder)  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet de créer un nouveau dossier dans le dossier en cours.
- [F5](Save)  
Sauvegarde les phrases audio de la bank en cours de sélection en tant que fichier sur le disque dur.  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet d'attribuer un nom au fichier WAV ou AIFF.

Page AUDIO PHRASE EDIT

Permet d'effectuer les réglages des phrases audio affectées à chaque pad.



- Pour accéder à cette page :
- [AUDIO PHRASES] → choisissez la phrase audio à éditer → [F5](Edit)

Description des zones

- 1 **Pad (numéro de pad)**  
Affiche le numéro du pad et le nom de la phrase audio à éditer.
- 2 **Audio Phrase BPM (tempo de la phrase audio)**  
Affiche le tempo auquel la phrase audio sera jouée. Cette valeur est calculée à partir du paramètre BPM Base Note et du nombre de temps dans le bouclage.
- 3 **Sample (échantillon)**  
Indique le numéro du sample en cours d'édition utilisé par la phrase audio, son nom et son nombre de canaux.
- 4 **Niveau de zoom**  
Indique le niveau d'agrandissement ou de rétrécissement de la forme d'onde dans la fenêtre d'affichage.
- 5 **Affichage graphique**  
Donne une représentation graphique de la forme d'onde en cours d'édition.
- 6 **Repérage des « temps »**  
Cette ligne repère chacun des « temps ». L'intervalle entre deux lignes représentant une note.
- 7 **Pad Play (mode de lecture)**  
Indique comment la phrase audio est lue.

Valeurs	Commentaire
Gate	Appui sur le pad → début de lecture Relâchement du pad → arrêt du son
Trigger	Appui sur le pad → début de lecture (et poursuite même si vous relâchez) Nouvel appui → arrêt du son
Drum	Appui sur le pad → début de lecture (et poursuite même si vous relâchez) Le son s'arrête automatiquement en fin de phrase

- 8 **Loop Mode (mode de bouclage)**  
Détermine le fonctionnement du bouclage.

Valeurs	Commentaire
Off	Pas de bouclage.
Start-End	La région entre les points Start et End est lue en boucle.
Loop-End	La région entre les points Loop et End est lue en boucle.

- MEMO**
- Si le mode Pad Play est réglé sur Drum, les paramétrages Loop Point et Loop Mode seront ignorés.

- 9 **BPM Base Note (valeur de note de référence)**  
Détermine la longueur de la phrase audio en cours d'édition en termes de nombre de temps pour la valeur de note de référence. Le tempo de lecture est déterminé par rapport à cette valeur.
- Valeurs : ♩, ♪, ♫ (valeur initiale), ♪, ♫ / x1-x4-x65535

- 10 **Start Point (point de départ)**  
Définit le point de départ de la lecture. Positionnez-le de manière à éliminer tous les aspects indésirables du début du sample.
- 11 **Loop Point (point de bouclage)**  
Définit le point à partir duquel la lecture reprend le bouclage (si vous voulez que ce bouclage revienne en un point différent du point de départ).
- 12 **End Point (point de fin)**  
Définit la fin de lecture du sample. Positionnez-le de manière à éliminer tous les aspects indésirables de la fin du sample.

### 13 Level (niveau)

Détermine le niveau de la phrase audio.

Valeurs : 0–127

### 14 Velocity Control (vélocité)

Détermine si la fonction de vélocité sera utilisée ou non lors du déclenchement des phrases audio par les pads.

### 15 Coarse Tune (accordage grossier)

Règle la hauteur de la phrase audio par pas d'un demi-ton.

Valeurs : -48–0–+48 (+/-4 octaves)

### 16 Fine Tune (accordage fin)

Règle la hauteur de la phrase audio par pas d'un « cent ».

Valeurs : -50–0–+50

#### MEMO

- Un cent = 1/100e de demi-ton

### 17 Reverse (lecture inverse)

Provoque la lecture de la phrase audio à l'envers (depuis le point de fin jusqu'au point de début).

Valeurs : **Off**, **On**

#### MEMO

- Si la fonction Reverse est activée (On) et que le mode de bouclage (Loop Mode) est réglé sur Loop-End, le bouclage se fera entre les points « Loop Point » et « Start Point ».

### 18 BPM Sync (synchronisation BPM)

Si ce paramètre est activé, le tempo sera calculé en fonction du temps de lecture compris entre les points « Start Point » et « End Point » par rapport à la valeur de note de base et au nombre de notes comprises dans cette section de manière à ce que le séquenceur et la phrase audio puissent être lus de manière synchronisée.

Valeurs : **Off**, **On**

### 19 Stretch Type (ajustement temporel)

Si le paramètre BPM Sync est activé, cette option détermine la qualité audio de la dilatation (ou contraction) (Time Stretch). Le réglage idéal dépend de la nature du matériau audio. En choisissant Auto, vous laissez l'appareil choisir la meilleure solution en fonction de la durée de l'échantillon et du BPM.

Valeurs : **Auto**, 1–10

### 20 Excl Group (Exclusive group)

Ce paramètre gère l'appartenance aux différents groupes d'exclusivité : quand des phrases audio affectées au même groupe sont jouées simultanément la première est interrompue par la mise en lecture de la deuxième.

Valeurs : **Off**, 1–31

## Touches de fonction (F) et menu

### • [F1](Sample List)

Appelle le dialogue SAMPLE LIST (p. 130).

### • [F2](Sample Edit)

Appelle la page AUDIO PHRASE SAMPLE EDIT (p. 157) qui vous permet de définir la section de sample utilisée par la phrase audio.

### • [F3](Length Lock)

Détermine si la durée entre les points de lecture du sample est fixe.

Si la mention « LENG LOCK » s'affiche à la gauche des paramètres Start Point, Loop Point, et End Point l'écart temporel entre le Loop Point et le End Point reste fixe. Cela permet d'ajuster l'un et l'autre point tout en conservant cette distance inchangée.

#### MEMO

- Si la fonction Reverse est activée, l'écart entre les points Start et Loop sera fixe.

### • [F4] (Chop)

Appelle le dialogue CHOP (p. 159).

### • [F5] (Command)

Appelle le dialogue SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (p. 132).

### • [MENU]

Appelle le dialogue MENU.

## Éléments du menu

### 1 Audio Phrase Name

Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet d'attribuer un nom à la phrase audio.

### 2 Save Sample As WAV

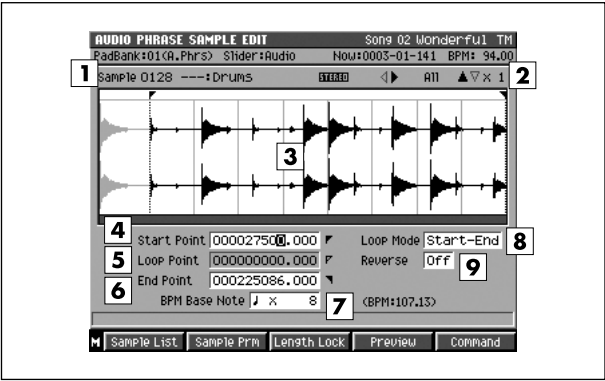
Appelle le dialogue SAVE SAMPLE AS WAV popup (p. 140), qui permet de sauvegarder la phrase audio au format WAV.

### 3 Save Sample As AIFF

Appelle le dialogue SAVE SAMPLE AS AIFF popup (p. 140), qui permet de sauvegarder la phrase audio au format AIFF.

Page AUDIO PHRASE SAMPLE EDIT

Cette page permet une édition des points de lecture du sample tout en bénéficiant d'une visualisation plus large que dans la page AUDIO PHRASE EDIT.



- Pour accéder à cette page :
- [AUDIO PHRASES] → choisissez la phrase audio à éditer → [F5](Edit) → [F2](Sample Edit)

Description des zones

- 1 Sample (échantillon)**  
Indique le numéro du sample en cours d'édition utilisé par la phrase audio, son nom et son nombre de canaux.
- 2 Niveau de zoom**  
Indique le niveau d'agrandissement ou de rétrécissement de la forme d'onde dans la fenêtre d'affichage.
- 3 Affichage graphique**  
Donne une représentation graphique de la forme d'onde en cours d'édition.
- 4 Start Point (point de départ)**  
Définit le point de départ de la lecture. Positionnez-le de manière à éliminer tous les aspects indésirables du début du sample.
- 5 Loop Point (point de bouclage)**  
Définit le point à partir duquel la lecture reprend le bouclage (si vous voulez que ce bouclage revienne en un point différent du point de départ).
- 6 End Point (point de fin)**  
Définit la fin de lecture du sample. Positionnez-le de manière à éliminer tous les aspects indésirables de la fin du sample.
- 7 BPM Base Note**  
Détermine la longueur de la phrase audio en cours d'édition en termes de nombre de temps pour la valeur de note de référence. Le tempo de lecture est déterminé par rapport à cette valeur.  
Valeurs : ♩, ♪, ♫ (valeur initiale), ♮, ♯  
x1-x4-x65535

- 8 Loop Mode (mode de bouclage)**  
Détermine le fonctionnement du bouclage.

Valeurs	Commentaire
Off	Pas de bouclage.
Start-End	La région entre les points Start et End est lue en boucle.
Loop-End	La région entre les points Loop et End est lue en boucle.

- 9 Reverse**  
Provoque la lecture de la phrase audio à l'envers (depuis le point de fin jusqu'au point de début).  
Valeurs : Off, On

MEMO

- Si la fonction Reverse est activée (On) et que le mode de bouclage (Loop Mode) est réglé sur Loop-End, le bouclage se fera entre les points « Loop Point » et « Start Point ».

### Touches de fonction (F)

- **[F1](Sample List)**

Appelle le dialogue SAMPLE LIST (p. 130).

- **[F2](Sample Prm)**

Appelle le dialogue SAMPLE PARAMETER (p. 131).

- **[F3](Length Lock)**

Détermine si la durée entre les points de lecture du sample est fixe.

Si la mention « LENG LOCK » s'affiche à la gauche des paramètres Start Point, Loop Point, et End Point l'écart temporel entre le Loop Point et le End Point reste fixe. Cela permet d'ajuster l'un et l'autre point tout en conservant cette distance inchangée.

#### **MEMO**

- Si la fonction Reverse est activée, l'écart entre les points Start et Loop sera fixe.
- **[F4](Preview)**  
Permet une préécoute du sample en cours d'édition en tenant cette touche enfoncée.
- **[F5](Command)**  
Appelle le dialogue SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (p. 132).
- **[MENU]**  
Appelle le dialogue MENU.

### Éléments du menu

#### 1 Save Sample As WAV

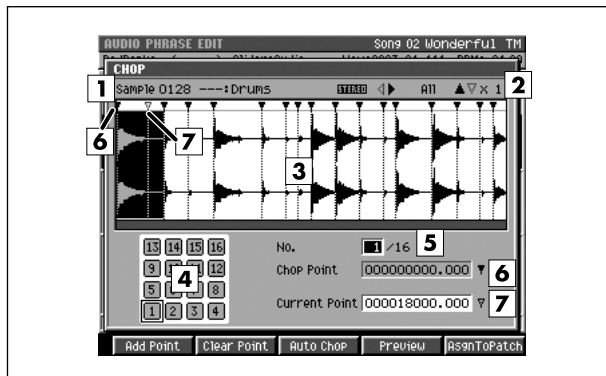
Appelle le dialogue SAVE SAMPLE AS WAV popup (p. 140), qui permet de sauvegarder la phrase audio au format WAV.

#### 2 Save Sample As AIFF

Appelle le dialogue SAVE SAMPLE AS AIFF popup (p. 140), qui permet de sauvegarder la phrase audio au format AIFF.

# Dialogue CHOP

Permet de diviser une phrase audio en différents points et d'affecter chaque portion à un pad (pour créer un patch). Vous pouvez ainsi créer jusqu'à seize « tranches » de sample.



## ■ Pour accéder à cette page :

- [AUDIO PHRASES] → choisissez la phrase audio à éditer → [F5](Edit) → [F4](Chop)
- [SAMPLING] → désactivez « Auto Divide parameter » → [F5](Start) → échantillonnez... → [F5](Stop) → [F3](Quick Assign) → [F1](Chop)
- [IMPORT] → choisissez la phrase audio à charger → [F5](Import) → [F3](Quick Assign) → [F1](Chop)

## Description des zones

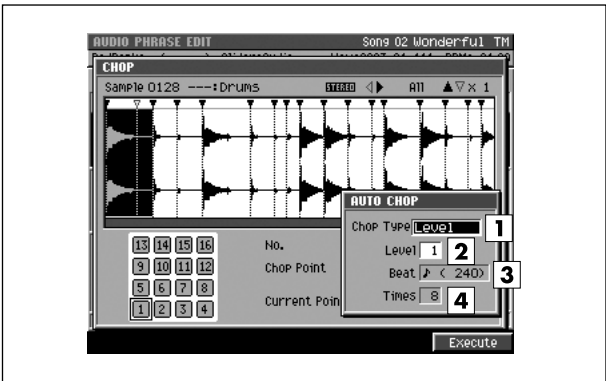
- 1 Sample (échantillon)**  
Indique le numéro et le nom de l'échantillon en cours d'édition.
- 2 Niveau de zoom**  
Indique le niveau d'agrandissement ou de rétrécissement de la forme d'onde dans la fenêtre d'affichage.
- 3 Affichage graphique**  
Donne une représentation graphique de la forme d'onde en cours d'édition.
- 4 Pad**  
Une fois divisé, l'échantillon sera réparti entre les pads. Vous pouvez les utiliser pour écouter les différents fragments.
- 5 No. (numéro d'ordre)**  
Indique le numéro du fragment résultant de la division « Chop ».
- 6 Chop Point (point de division)**  
Indique la position de chaque division sélectionnée par la case No.
- 7 Current Point (ligne de division)**  
Permet de choisir le point de division de la phrase audio. La ligne de partage affichée dans la fenêtre d'affichage change de position en fonction de la valeur temporelle saisie dans Current Address.

## Touches de fonction (F)

- **[F1](Add Point)**  
Ajoute un point de division à la position définie par Current Address.  
**MEMO**
  - Vous pouvez définir jusqu'à 95 points de division (96 fragments).
- **[F2](Clear Point)**  
Supprime un point de division. La sélection du point se fait dans la case No.  
**MEMO**
  - Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction si aucun point de division n'est défini, et vous ne pouvez pas non plus supprimer le point 1.
- **[F3](Auto Chop)**  
Appelle le dialogue AUTO CHOP (p. 160).
- **[F4](Preview)**  
Permet une préécoute du sample en cours d'édition en tenant cette touche enfoncée.
- **[F5](Execute)**  
Divise la phrase audio aux points choisis et appelle le dialogue CHOP QUICK ASSIGN (p. 161).

# Dialogue AUTO CHOP

Permet d'effectuer automatiquement la division d'une phrase audio.



■ Pour accéder à cette page :

- [AUDIO PHRASES] → choisissez la phrase audio à éditer → [F5](Edit) → [F4](Chop) → [F3](Auto Chop)
- [SAMPLING] → désactivez « Auto Divide parameter » → [F5](Start) → échantillonnez... → [F5](Stop) → [F3](Quick Assign) → [F1](Chop) → [F3](Auto Chop)
- [IMPORT] → choisissez la phrase audio à charger → [F5](Import) → [F3](Quick Assign) → [F1](Chop) → [F3](Auto Chop)

## Description des zones

**1 Chop Type (type de découpe)**

Détermine les conditions dans lesquelles se fait la division automatique.

Valeurs	Commentaire
Level	Division en fonction du volume.
Beat	Division en fonction des temps définis par le tempo du séquenceur (p. 79).
Divide X	Division en un certain nombre de portions égales.

**2 Level (division en fonction du niveau)**

Détermine le niveau provoquant la division de l'échantillon. Des valeurs basses provoqueront une division plus fine.

Valeurs : 1–6–10

**3 Beat (division en fonction des temps)**

Détermine la résolution de la division en termes de valeurs de notes.

Valeurs : ♪ (60), ♪<sub>3</sub> (80), ♪ (120), ♪<sub>3</sub> (160), ♪ (240),  
♪<sub>3</sub> (320), ♪ (480), ♪<sub>3</sub> (640), ♪ (960),  
○ (1920), □ (3840)

**4 Times (division en un certain nombre de portions)**

Détermine le nombre des sections égales.  
Valeurs : 2–16

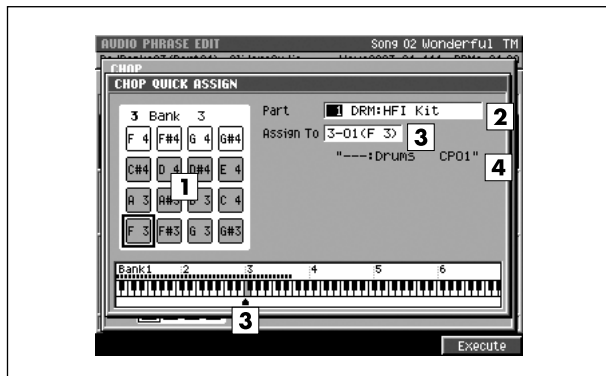
## Touches de fonction (F)

- [F5](Execute)  
Effectue la division automatique et referme le dialogue AUTO CHOP.



## Dialogue CHOP QUICK ASSIGN

**Permet d'affecter chacune des phrases audio résultant de la division par Chop à leur propre pad en tant que partiels.**






■ **Pour accéder à cette page :**

- **[AUDIO PHRASES]** → choisissez la phrase audio à éditer → **[F5](Edit)** → **[F4](Chop)** → **[F5](AsgnToPatch)**
- **[SAMPLING]** → désactivez « Auto Divide parameter » → **[F5](Start)** → échantillonnez... → **[F5](Stop)** → **[F3](Quick Assign)** → **[F1](Chop)** → **[F5](AsgnToPatch)**
- **[IMPORT]** → choisissez la phrase audio à charger → **[F5](Import)** → **[F3](Quick Assign)** → **[F1](Chop)** → **[F5](AsgnToPatch)**

## Description des zones

## 1 Pads

Indication de l'état d'état des pads du bank de pads en cours de sélection.

State	Commentaire
	Un partiel est affecté à ce pad.
	Aucun partiel n'est affecté à ce pad.
	Un partiel est affecté au pad repéré par le cadre.

**2** Part (numéro de part)

Sélectionne le numéro d'instrument auquel la phrase audio divisée sera affectée.

Valeurs : 1–16

### 3 Assign To (affectation au pad)

Sélectionne le pad auquel le partiel est affecté. Présente également la tessiture concernée sur le clavier.

Valeurs : **1-01 (A 0)**–6-16 (G#8)

**4 Nom du partiel**

Indique le nom du partiel affecté.

**MEMO**

- Les quatre derniers caractères du nom sont automatiquement formatés « Cp\*\* » (\*\* étant un nombre différent et incrémental).

## Touches de fonction (F)

- **[F5](Execute)**

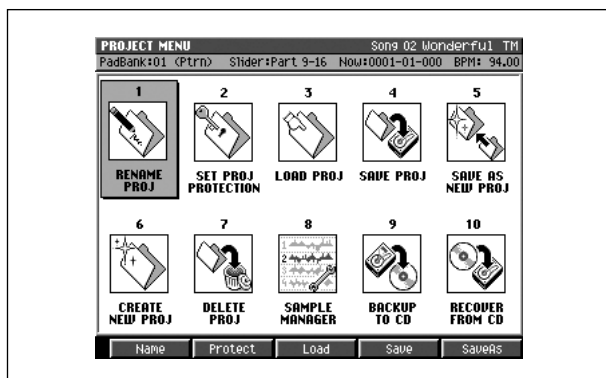
Valide l'affectation du partiel au pad choisi.

**MEMO**

- Lors des affectations automatiques, un message de confirmation apparaît si l'affectation doit se faire sur un pad comportant déjà un échantillon et qui devra donc être effacé par l'opération.

## Page PROJECT MENU

Permet de sélectionner les fonctions de gestion du projet.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [PROJECT]

### Description des zones

- 1 RENAME PROJ (attribution du nom)**  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet d'attribuer un nom au projet.
- 2 SET PROJ PROTECTION (protection du projet)**  
Appelle le dialogue SET PROJECT PROTECTION (p. 163).
- 3 LOAD PROJ (chargement du projet)**  
Appelle la page LOAD PROJECT (p. 164).
- 4 SAVE PROJ (sauvegarde du projet en cours)**  
Appelle le dialogue SAVE PROJECT.
- 5 SAVE AS NEW PROJ (sauvegarde sous un nouveau nom)**  
Appelle le dialogue SAVE AS NEW PROJECT (p. 165).
- 6 CREATE NEW PROJ (création d'un nouveau projet)**  
Appelle la page CREATE NEW PROJECT (p. 166).
- 7 DELETE PROJ (suppression du projet)**  
Appelle la page DELETE PROJECT (p. 168).
- 8 SAMPLE MANAGER (gestion des échantillons)**  
Appelle la page SAMPLE MANAGER (p. 169).
- 9 BACKUP TO CD (sauvegarde du projet en cours sur CD)**  
Appelle la page BACKUP PROJECT TO CD (p. 170).
- 10 RECOVER FROM CD (rappel d'un projet sur CD)**  
Appelle la page RECOVER PROJECT FROM CD (p. 171).

### Touches de fonction (F)

Les fonctions attribuées aux touches multifonctions dépendent de la position du curseur.

#### ■ Si le curseur est dans la rangée d'icônes du haut :

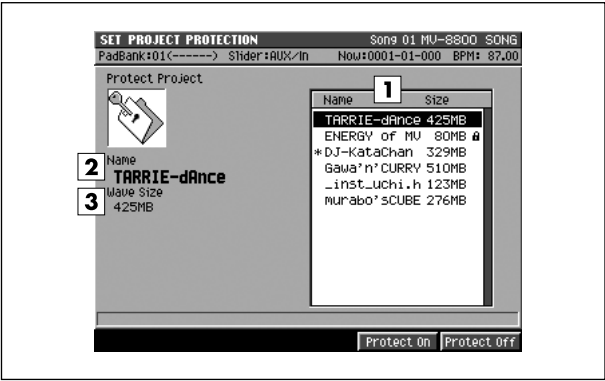
- **[F1](Name)**  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3).
- **[F2](Protect)**  
Appelle la page SET PROJECT PROTECTION (p. 163).
- **[F3](Load)**  
Appelle la page LOAD PROJECT (P. 164).
- **[F4](Save)**  
Appelle le dialogue SAVE PROJECT.
- **[F5](SaveAs)**  
Appelle le dialogue SAVE AS NEW PROJECT (p. 165).

#### ■ Si le curseur est dans la rangée d'icônes du bas :

- **[F1](Create)**  
Appelle la page CREATE NEW PROJECT (p. 166).
- **[F2](Delete)**  
Appelle la page DELETE PROJECT (p. 168).
- **[F3](SmpMgr)**  
Appelle la page SAMPLE MANAGER (p. 169).
- **[F4](Backup)**  
Appelle la page BACKUP PROJECT TO CD (p. 170).
- **[F5](Recover)**  
Appelle le dialogue RECOVER PROJECT FROM CD (p. 171).

# Page SET PROJECT PROTECTION


Permet d'installer une protection évitant tout effacement accidentel ou toute modification du projet sur le disque.



## Pour accéder à cette page :

- [PROJECT] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du haut → [F2](Protect)

## Description des zones

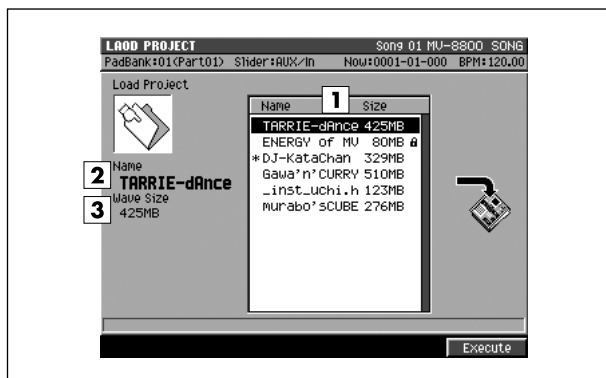
- 1 Liste des projets**  
Affiche le statut de protection des projets : ceux qui sont protégés présentent un symbole .
- 2 Name (nom)**  
Affiche le nom du projet contrasté par le curseur dans la liste.
- 3 Wave Size (taille mémoire)**  
Affiche la taille mémoire du projet contrasté par le curseur dans la liste.

## Touches de fonction (F)

- [F4](Protect On)  
Active la protection pour le projet contrasté par le curseur.
  - [F5](Protect Off)  
Supprime la protection pour le projet contrasté par le curseur.
- MEMO**
- Un projet protégé ne peut pas être modifié ou remplacé.

## Page LOAD PROJECT

Permet de charger un projet.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [PROJECT] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du haut → [F3](Load)

### Description des zones

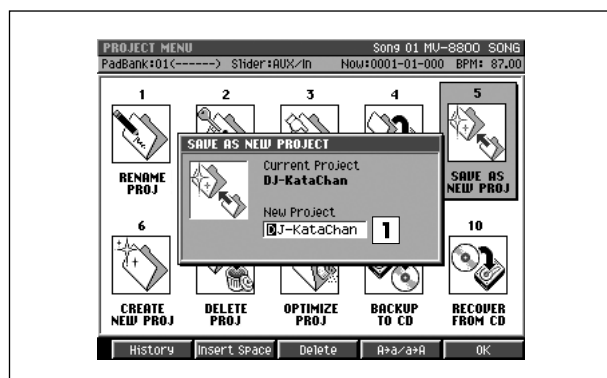
- 1 Liste des projets**  
Cette zone affiche la liste des projets sauvegardés. Celui qui est sélectionné par le curseur apparaît contrasté.
- 2 Name (nom)**  
Affiche le nom des projets sauvegardés.
- 3 Wave Size (taille mémoire)**  
Affiche la taille mémoire du projet contrasté par le curseur dans la liste.

### Touches de fonction (F)

- [F5](Execute)  
Charge le projet sélectionné par le curseur.

## Dialogue SAVE AS NEW PROJECT

Permet de sauvegarder le projet en cours sous un autre nom.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [PROJECT] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du haut → [F5](SaveAs)

## Description des zones

### 1 Nom du projet

Permet de choisir le nom du projet.

## Touches de fonction (F)

- [F1](History)  
Appelle le dialogue HISTORY qui permet de rappeler (et ressaisir) un des dix entrées les plus récentes réalisées à l'aide du menu local EDIT NAME depuis la mise sous tension. Sélectionnez un nom avec le curseur dans cette liste et appuyez sur [ENTER].
- [F2](Insert Space)  
Insère un espace à la position du curseur.
- [F3](Delete)  
Supprime le caractère présent à la position du curseur. Les caractères suivants se décalent pour combler l'espace vide.
- [F4](A→a/a→A)  
Alterne le caractère présent à la position du curseur entre majuscules et minuscules.
- [F5](OK)  
Sauvegarde le projet.

# Page CREATE NEW PROJECT

Permet de créer un nouveau projet.



■ Pour accéder à cette page :

- [PROJECT] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du bas → [F1](Create)

## Description des zones

**1 Copy From Source Project (données à copier du projet en cours)**

Vous pouvez copier des samples aussi bien que divers paramètres d'un projet existant dans un nouveau projet que vous créez.

Utilisez [F4](Select Proj) pour sélectionner le projet contenant les samples ou les paramètres à copier et cochez (✓) les éléments à copier.

Vous pouvez choisir parmi les options suivantes :

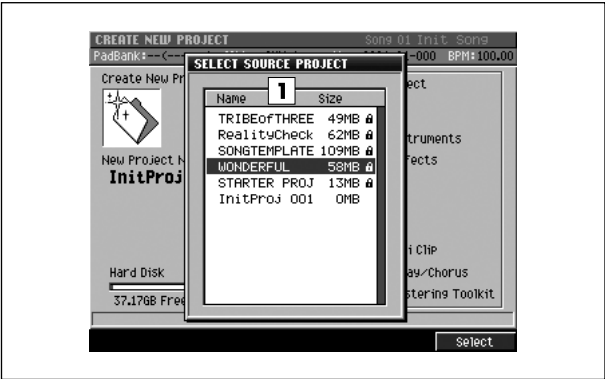
Options	Commentaire
Current Song Instruments	Instruments et samples
Current Song Effects	Paramètres d'effets
Audio Phrases	Phrases audio et samples
Patterns	patterns
Patch	Bibliothèque de patchs et samples
MFX	Bibliothèque d'effets
MIDI Clip	Bibliothèque MIDI clip
Delay/Chorus	Bibliothèque des effets Delay/chorus
Reverb	Bibliothèque des effets Reverb
Mastering Toolkit	Bibliothèque Mastering Toolkit

## Touches de fonction (F)

- [F4](Select Proj)  
Appelle le dialogue SELECT SOURCE PROJECT (p. 167).
- [F5](Execute)  
Crée le projet.

# Dialogue SELECT SOURCE PROJECT

Permet de choisir un projet dont vous voulez copier les samples ou les paramètres pour créer un nouveau projet.



- Pour accéder à cette page :
- [PROJECT] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du bas → [F1](Create) → [F4](Select Proj)

## Description des zones

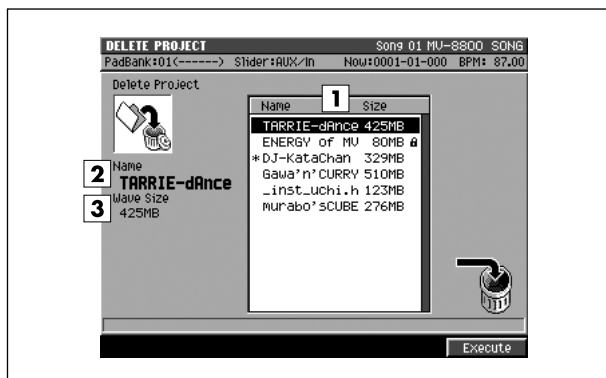
- 1** Liste des projets
- Affiche la liste des projets sauvegardés sur le disque dur.

## Touches de fonction (F)

- [F5](Select)
- Sélectionne le projet repéré par le curseur comme source pour la copie.

## Page DELETE PROJECT

Permet de supprimer un projet indésirable.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [PROJECT] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du bas → [F2](Delete)

### Description des zones

- 1 Liste des projets**  
Cette zone affiche la liste des projets sauvegardés. Celui qui est sélectionné par le curseur apparaît contrasté
- 2 Name (nom)**  
Affiche le nom du projet contrasté par le curseur dans la liste.
- 3 Wave Size (taille mémoire)**  
Affiche la taille mémoire du projet contrasté par le curseur dans la liste.

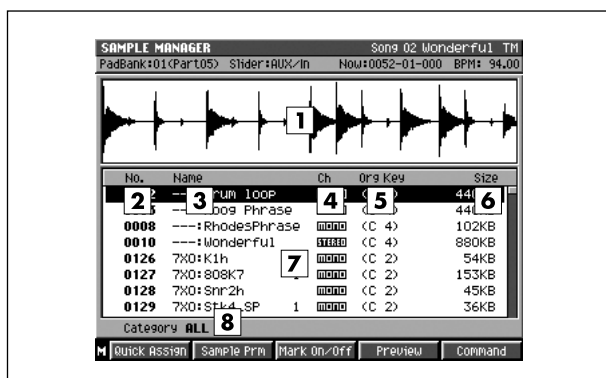
### Touches de fonction (F)

- [F5](Execute)  
Supprime le projet sélectionné par le curseur.



## Page SAMPLE MANAGER

Permet de gérer les samples utilisés par le projet en cours.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [PROJECT] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du bas → [F3](SmplMgr)

### Description des zones

- 1 Affichage graphique**  
Affiche la forme d'onde du sample sélectionné dans la liste.
- 2 No. (numéro du sample)**  
Numéro unique affecté à chaque sample.
- 3 Name (nom)**  
Affiche le nom du sample.
- 4 Ch (canaux)**  
Affiche le nombre de canaux du sample (mono ou stéréo).
- 5 Org Key (hauteur tonale d'origine)**  
Indique la note de référence pour chaque sample.
- 6 Size (taille)**  
Affiche la taille du sample.
- 7 Liste des samples**  
La liste des samples s'affiche dans cette fenêtre. Une représentation graphique de sa forme d'onde est présentée dans la fenêtre du dessus.
- 8 Category (catégorie)**  
Affiche la catégorie sélectionnée dans le dialogue SELECT CATEGORY (p. 4). Seuls les samples de la catégorie sélectionnée sont présents dans la liste.

### Touches de fonction (F)

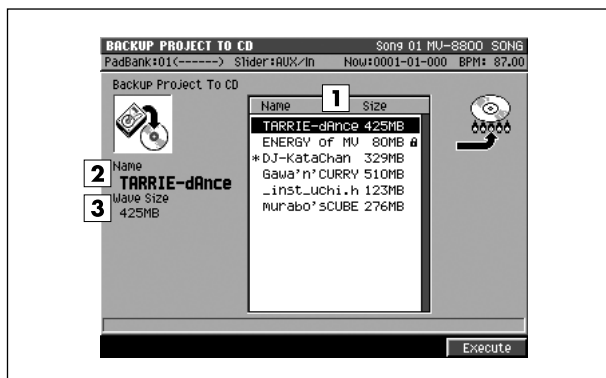
- **[F1](Quick Assign)**  
Affiche le dialogue Select Quick Assign (p. 213).
- **[F2](Sample Prm)**  
Appelle le dialogue SAMPLE PARAMETER (p. 131).
- **[F3](Mark On/Off)**  
Attribue une marque (ou l'enlève) au sample.
- **[F4](Preview)**  
Permet une préécoute du sample en cours de sélection tant que la touche est enfoncée.
- **[F5](Command)**  
Appelle le dialogue SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (p. 132).
- **[MENU]**  
Appelle le dialogue MENU.

### Éléments du menu

- 1 Optimize**  
Supprime les samples inutilisés.
- 2 All Mark**  
Marque (ou enlève les marques) de tous les samples.
- 3 Category...**  
Appelle le dialogue SELECT CATEGORY (p. 4).
- 4 Save Sample As WAV**  
Appelle le dialogue SAVE SAMPLE AS WAV (p. 140), qui permet de sauvegarder le sample au format WAV.
- 5 Save Sample As AIFF**  
Appelle le dialogue SAVE SAMPLE AS AIFF (p. 140) qui permet de sauvegarder le sample au format AIFF.

## Page BACKUP PROJECT TO CD

Permet d'effectuer une sauvegarde du projet en cours sur CD-R/RW.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [PROJECT] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du bas → [F4](Backup)

### Description des zones

#### 1 Liste des projets

Cette zone affiche la liste des projets sauvegardés. Celui qui est sélectionné par le curseur apparaît contrasté.

#### 2 Name (nom)

Affiche le nom du projet contrasté par le curseur dans la liste.

#### 3 Wave Size (taille mémoire)

Affiche la taille mémoire du projet contrasté par le curseur dans la liste.

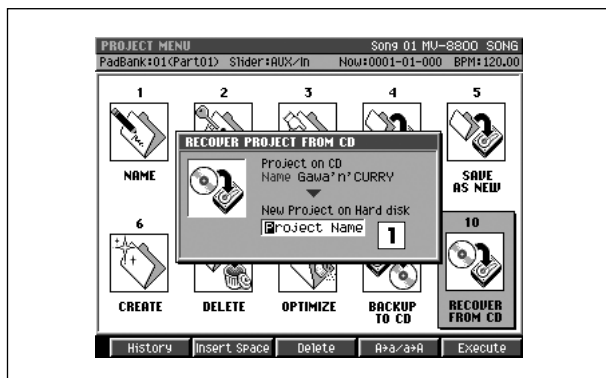
### Touches de fonction (F)

#### • [F5](Execute)

Effectue la sauvegarde du projet sélectionné par le curseur.

## Dialogue RECOVER PROJECT FROM CD

Permet de rappeler (restituer) un projet sauvegardé sur CD dans la mémoire interne du MV-8800 avec un nom choisi par vos soins.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [PROJECT] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du haut → [F5](Recover)

### Description des zones

#### 1 New Project on Hard disk (nouveau projet à recréer)

Permet de saisir un nouveau nom de projet correspondant au fichier restauré.

### Touches de fonction (F)

- [F1](History)  
Appelle le dialogue HISTORY qui permet de rappeler (et ressaisir) un des dix entrées les plus récentes réalisées à l'aide du menu local EDIT NAME depuis la mise sous tension. Sélectionnez un nom avec le curseur dans cette liste et appuyez sur [ENTER].
- [F2](Insert Space)  
Insère un espace à la position du curseur.
- [F3](Delete)  
Supprime le caractère présent à la position du curseur. Les caractères suivants se décalent pour combler l'espace vide.
- [F4](A→a/a→A)  
Alterne le caractère présent à la position du curseur entre majuscules et minuscules.
- [F5](Execute)  
Le projet sauvegardé sur CD est recopié sur le disque dur interne.  
Après avoir rappelé ce projet, vous pouvez utiliser la page LOAD PROJECT (p. 164) pour en faire le projet « en cours ».

PROJET

SYSTÈME

DISK/USB

MASTERING

SAMPLING

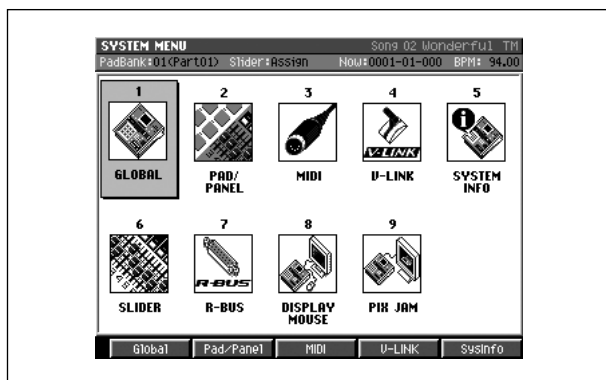
IMPORT

EFFETS

MIXAGE

## Page SYSTEM MENU

Cette page permet d'effectuer les paramètres système du MV-8800.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [SYSTEM]

### Description des zones

- 1 GLOBAL**  
Appelle la page GLOBAL (p. 173).
- 2 PAD/PANEL**  
Appelle la page PAD (p. 174) ou PANEL (p. 175).
- 3 MIDI**  
Appelle la page MIDI (p. 177).
- 4 V-LINK**  
Appelle la page V-LINK (P. 179).
- 5 SYSTEM INFO**  
Appelle la page SYSTEM INFORMATION (P. 181).
- 6 SLIDER**  
Appelle la page ASSIGNABLE SLIDER (p. 182).
- 7 R-BUS**  
Appelle la page R-BUS (p. 183).
- 8 DISPLAY/MOUSE**  
Appelle la page DISPLAY/MOUSE (p. 184).
- 9 PIX JAM**  
Appelle la page PIX JAM (p. 185).

### Touches de fonction (F)

#### MEMO

- La fonction de ces touches varie en fonction de la position du curseur.

#### ■ Quand le curseur est dans la rangée d'icônes du haut

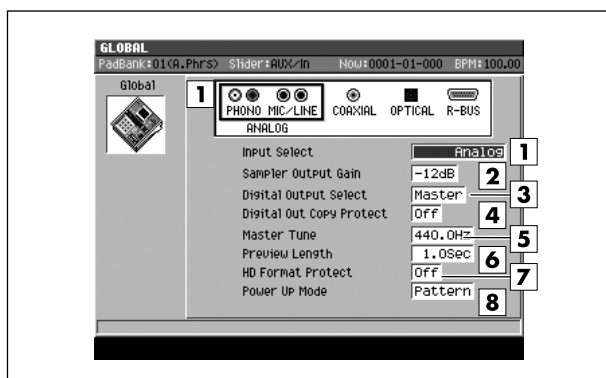
- **[F1](Global)**  
Appelle la page GLOBAL (p. 173).
- **[F2](Pad/Panel)**  
Appelle la page PAD (p. 174).
- **[F3](MIDI)**  
Appelle la page MIDI (p. 177).
- **[F4](V-LINK)**  
Appelle la page V-LINK (P. 179).
- **[F5](SysInfo)**  
Appelle la page SYSTEM INFORMATION (P. 181).

#### ■ Quand le curseur est dans la rangée d'icônes du bas

- **[F1](Slider)**  
Appelle la page ASSIGNABLE SLIDER (p. 182).
- **[F2](R-BUS)**  
Appelle la page R-BUS (p. 183).
- **[F3](Disp/Mouse)**  
Appelle la page DISPLAY/MOUSE (p. 184).
- **[F4](Pix Jam)**  
Appelle la page PIX JAM (p. 185).

## Page GLOBAL

Permet d'effectuer les réglages systèmes généraux du MV-8800.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [SYSTEM] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du haut → [F1](Global)

## Description des zones

### 1 Input Select (sélection de source)

Sélectionne la source destinée à l'échantillonnage.

Valeurs	Source d'échantillonnage
<b>Analog</b>	Entrée analogique stéréo)
Analog(L+R)	Entrée ANALOG INPUT (L et R réduits en mono)
Analog(L)	Entrée ANALOG INPUT (L seulement en mono)

### 2 Sampler Output Gain (gain de sortie)

Niveau de lecture du sample.

Valeurs : -12, -9, -6, -3, 0 dB

### 3 Digital Output Select (choix de sortie numérique)

Permet de choisir le bus affecté aux sorties numériques.

Valeurs	Signal de sortie
<b>Master</b>	Bus principal Master out.
MLT1/2	Bus multi 1/2.
:	:
MLT7/8	Bus multi 7/8.

### 4 Digital Out Copy Protect (protection anti-copie)

Permet d'installer une protection anti-copie numérique de deuxième génération du support que vous avez réalisé sur le MV-8800 vers, par exemple, un enregistreur MD ou équivalent.

Valeurs	Commentaire
<b>Off</b>	Le connecteur de sortie de l'appareil fournit un signal sans marquage numérique de protection.
<b>On</b>	Le connecteur de sortie de l'appareil fournit un signal avec marquage numérique de protection. Il ne sera pas possible de copier ces données par voie numérique vers un enregistreur MD ou un DAT.

### 5 Master Tune (accordage général)

Accordage général du MV-8800. La valeur affichée correspond à la fréquence du la 4.

Valeurs : 415.3–440.0–466.2

### MEMO

- Si un événement audio dont le paramètre BPM Sync est sur Off a été enregistré sur une piste audio, la modification du Master Tune changera le timing de lecture.

### 6 Preview Length (durée de préécoute)

Détermine la durée de la fonction de préécoute (PREVIEW [TO (→)] / [FROM(→)]) par pas de 0,1 seconde.

Valeurs : 0.1–1.0–10.0 sec

### 7 HD Format Protect (protection du disque en écriture)

Protège le disque dur contre le formatage. À la mise sous tension, cette protection est activée automatiquement).

Valeurs	Commentaire
<b>Off</b>	Le formatage du disque dur est possible.
<b>On</b>	Le formatage du disque dur est impossible. Activé à la mise sous tension.

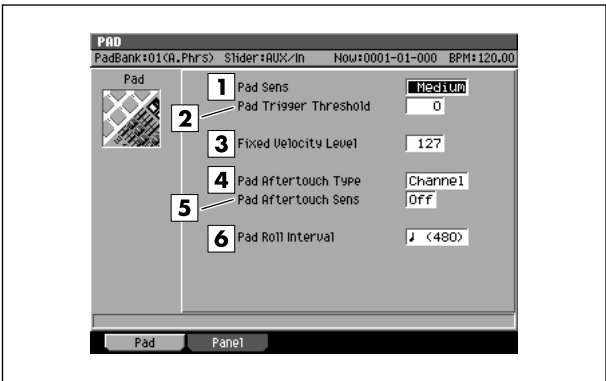
### 8 Power Up Mode (mode par défaut à la mise sous tension)

Détermine le mode de séquenceur actif par défaut à la mise sous tension.

Valeurs	Commentaire
<b>Song</b>	À la mise sous-tension le séquenceur est en mode Song (la page SONG apparaît).
<b>Pattern</b>	À la mise sous-tension le séquenceur est en mode Pattern (la page PATTERN apparaît).

Page PAD

Donne accès au paramétrage des pads.



■ Pour accéder à cette page :

- [SYSTEM] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du haut → [F2](Pad/Panel)

Description des zones

1 Pad Sens (sensibilité des pads)

Détermine la sensibilité des pads.

Valeurs	Commentaire
Light	Des frappes légères provoqueront des vélocités élevées.
Medium	Réglage intermédiaire entre Soft et Hard.
heavy	Seules des frappes fortes pourront produire des vélocités élevées. Cette option permet par conséquent une meilleure expressivité dans les vélocités faibles.

2 Pad Trigger Threshold (seuil de déclenchement)

Permet de choisir un seuil de déclenchement des pads. Si vous vous trouvez, par exemple en présence de déclenchements croisés intempestifs, où la frappe d'un pad déclenche également le pad voisin, vous pouvez relever le seuil pour qu'ils ne répondent qu'à des frappes plus fortes.

Valeurs : 0–15

3 Fixed Velocity Level (niveau de vélocité fixe)

Détermine le niveau de vélocité utilisé si l'option [FIXED VELOCITY] est activée.

Valeurs : 1–127

4 Pad Aftertouch Type (type d'aftertouch)

Permet de sélectionner le mode de fonctionnement de l'after-touch pour les pads: canal (affectation de l'effet d'un pad à l'ensemble des sons de la « part »), ou polyphonique, c'est-à-dire individuel pour chaque pad.

Valeurs	Commentaire
Channel	Aftertouch canal transmis.
Poly	Aftertouch polyphonique transmis.

5 Pad Aftertouch Sens (sensibilité de l'aftertouch)

Détermine la sensibilité de l'after-touch. Des valeurs plus faibles réduisent la sensibilité c'est-à-dire nécessiteront une pression plus forte pour obtenir un même effet de modulation d'after-touch. En position Off, l'after-touch est désactivé.

Valeurs : Off, 1–7

6 Pad Roll Interval (fréquence des roulements)

Détermine l'espacement entre les frappes des roulements de batteries quand vous utilisez cette fonction pour les pads.

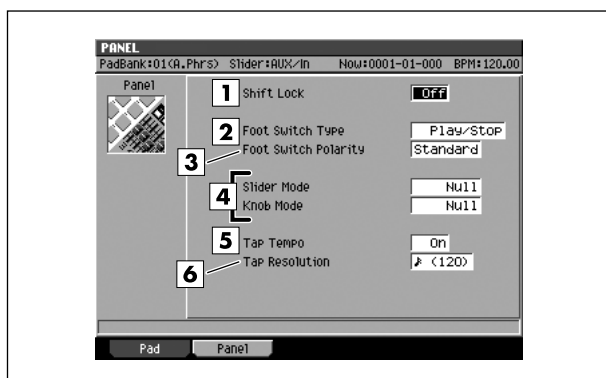
Valeurs : ♪ (30), ♪<sub>3</sub> (40), ♪ (60), ♪<sub>3</sub> (80), ♪ (120), ♪<sub>3</sub> (160), ♪ (240), ♪<sub>3</sub> (320), ♪ (480), ♪<sub>3</sub> (640), ♪ (960)

Touches de fonction (F)

- [F1](Pad)  
Appelle la page PAD (cette page).
- [F2](Panel)  
Appelle la page PANEL (p. 175).

## Page PANEL

Donne accès au paramétrage des boutons rotatifs, sélecteurs et curseurs de la surface de contrôle.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [SYSTEM] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du haut → [F2](Pad/Panel) → [F2](Panel)

## Description des zones

### 1 Shift Lock (verrouillage touche shift)

Détermine le fonctionnement du bouton Shift.

Valeurs	Commentaire
Off	La fonction Shift n'est active et le témoin [SHIFT] allumé que quand le bouton [SHIFT] est maintenu enfoncé.
On	La fonction Shift est activée après une pression sur [SHIFT], et le reste jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur [SHIFT].
Once	La fonction Shift est activée après une pression sur [SHIFT], et se désactivera après que vous ayez exécuté une fonction.

### 2 Foot Switch (pédale interrupteur)

Détermine la fonction attribuée à la pédale interrupteur (vendue séparément) (DP-2, BOSS FS-5U).

Valeurs	Commentaire
Play/Stop	Lecture/arrêt alternatifs à chaque pression sur la pédale.
Damper	La pédale sert au maintien du son comme sur un piano (control change numéro 64 (Hold)).
Punch I/O	Passage de lecture en enregistrement et inversement en punch-in manuel.
Tap Tempo	Permet de définir le tempo par frappes successives. * Paramètre Tap Tempo activé.
Marker Set	La pédale agit comme le bouton [MARKER SET]. Un marker est mis en place à chaque frappe du pied.
Marker Next	La pédale agit comme un bouton [SHIFT] + STEP [▶](MARKER). La position de lecture avance au marker suivant.
Marker Prev	La pédale agit comme un bouton [SHIFT] + STEP [◀](MARKER). La position de lecture revient au marker précédent.

Valeurs	Commentaire
Event Next	La pédale agit comme un bouton [SHIFT] + MEAS [▶▶](EVENT). La position de lecture avance à l'événement suivant.
Event Prev	La pédale agit comme un bouton [SHIFT] + MEAS [◀◀](EVENT). La position de lecture revient à l'événement précédent.

### 3 Foot Switch Polarity (polarité de la pédale)

Inverse la polarité de la pédale interrupteur.

Valeurs	Commentaire
Standard	Choisissez cette option pour une pédale Roland (sans sélecteur de polarité).
Reverse	Choisissez cette option pour une pédale fonctionnant dans le sens inverse de ce que vous espérez quand vous la pressez ou la relâchez.

### 4 Slider Mode / Knob Mode (positions curseurs / boutons rotatifs)

Quand vous changez de page ou effectuez certaines opérations, la position des curseurs et boutons rotatifs de la surface de contrôle peut ne plus correspondre aux valeurs en cours. Cette option permet de choisir la manière dont ces éléments reprendront le contrôle de leurs valeurs.

Valeurs	Commentaire
Null	La valeur restera inchangée tant que le curseur ou le bouton n'auront pas « rattrapé » la valeur en cours. Vous devez donc amener le contrôle sur cette valeur préalablement à toute action.
Jump	Dès que vous mobilisez le contrôle, le paramètre prend automatiquement la valeur correspondant à la position du curseur/bouton.
Relative	Le déplacement du contrôle provoque un changement relatif et proportionnel de la valeur.

### 5 Tap Tempo (détection de tempo automatique)

Active/désactive la fonction Tap Tempo au niveau du bouton [BPM/TAP].

Valeurs	Commentaire
Off	Fonction Tap Tempo non utilisée.
On	Le tempo est déduit automatiquement des intervalles entre les frappes sur le bouton [BPM/TAP].

### 6 Tap Resolution (résolution du Tap Tempo)

Détermine la résolution utilisée par la fonction Tap Tempo.

Valeurs	Commentaire
♪ (120)	Frappez [BPM/TAP] « à la double-croche » pour la valeur du tempo à paramétrer.
♪ (240)	Frappez [BPM/TAP] « à la croche » pour la valeur du tempo à paramétrer.
♩ (480)	Frappez [BPM/TAP] « à la noire » pour la valeur du tempo à paramétrer.

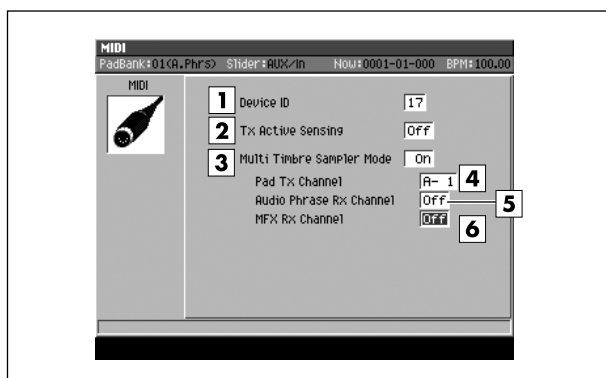
## Touches de fonction (F)

- **[F1](Pad)**  
Appelle la page PAD (p. 174).
- **[F2](Panel)**  
Appelle la page PANEL (cette page).



## Page MIDI

Permet de choisir certaines options MIDI.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [SYSTEM] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du haut → [F3](MIDI)

## Description des zones

### 1 Device ID (numéro d'identification)

Ce numéro sert à distinguer plusieurs unités MV-8800 éventuellement reliées dans une même chaîne MIDI. Pour que des messages système exclusif soient reçus et interprétés, les unités émettrice et réceptrice doivent être réglées sur le même device ID.

Valeurs : 1–32

#### MEMO

- La MV-8800 ne transmet pas de messages système exclusif. Par contre elle transmet les messages MTC (MIDI Time Code) et MMC (MIDI Machine Control).

### 2 Tx Active Sensing (émission de l'active sensing)

Détermine si les messages d'active sensing sont émis par le MV-8800 en MIDI OUT. Cette option permet à une unité réceptrice de vérifier en permanence la validité de la liaison MIDI.

Valeurs	Commentaire
Off	Active Sensing non transmis.
On	Active Sensing transmis.

### 3 Multi Timbre Sampler Mode (mode sampler multitimbral)

Détermine si le générateur de son du MV-8800 sera piloté par le séquenceur interne ou par les messages reçus en MIDI IN.

Valeurs	Commentaire
Off	Les données d'exécution des pads et du MIDI IN sont adressées au séquenceur.
On	Les données d'exécution des pads sont adressées en MIDI OUT. Les données reçues en MIDI IN sont adressées directement à la section instruments.

### 4 Pad Tx Channel (canal de transmission des pads)

Détermine la sortie MIDI et le canal sur lesquels les données d'exécution des pads sont transmises quand le mode Multi Timbre Sample est activé.

Valeurs	Commentaire
A-1	Messages transmis par la sortie MIDI A sur le canal 1.
:	:
A-16	Messages transmis par la sortie MIDI A sur le canal 16.
B-1	Messages transmis par la sortie MIDI B sur le canal 1.
:	:
B-16	Messages transmis par la sortie MIDI B sur le canal 16.
R-1	Messages transmis par la sortie R-BUS sur le canal 1.
:	:
R-16	Messages transmis par la sortie R-BUS sur le canal 16.

### 5 Audio Phrase Rx Channel (canal de réception des phrases audio)

Vous pouvez mettre en lecture des phrases audio sur réception de messages de notes depuis une unité MIDI externe. Ce paramètre vous permet de choisir le canal MIDI sur lequel ces messages seront reçus.

Valeurs	Commentaire
Off	Les messages de note MIDI ne déclenchent pas de phrases audio.
1–16	Les messages de note MIDI déclenchent les phrases audio sur le canal choisi.

## 6 MFX Rx Channel (canal de réception du multieffets)

Vous pouvez contrôler des paramètres du multieffets MFX (comme le pilotage de l'effet Analog modeling bass) par la réception de messages MIDI depuis une unité MIDI externe.

Ce paramètre vous permet de choisir le canal MIDI sur lequel ces messages seront reçus.

Valeurs	Commentaire
Off	Pas de contrôle du MFX par des messages MIDI.
1–16	Contrôle du MFX par des messages MIDI sur le canal spécifié.

- Les messages MIDI ci-après peuvent être reçus pour contrôler la fonction indiquée.

Message MIDI	Fonction
Contrôles (Control change) 16 à 18	Paramètres MFX affectés aux boutons C1 à C3

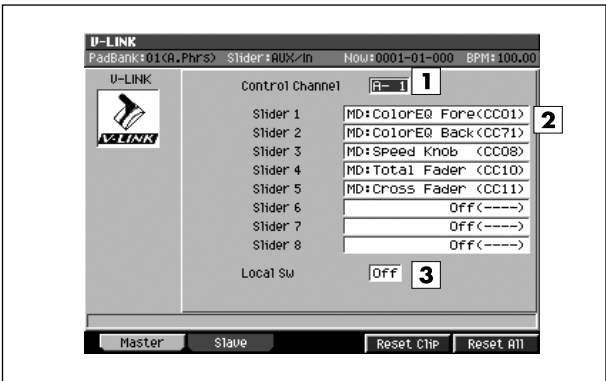
- Les messages ci-après sont valides si l'algorithme Analog modeling bass est sélectionné.

Message MIDI	Fonction
Note-on/off	Note on-off
Control change (n° 1)	Modulation
Pitch bend	Pitch bend

\* Si vous réglez les canaux MFX Rx Channel et Audio Phrase Rx Channel sur le même canal MIDI, le MFX Rx Channel ne sera pas pris en compte.

# Page V-LINK

Permet de paramétrer les fonctions V-LINK de l'appareil, qui permettent d'associer musique et vidéo.



■ Pour accéder à cette page :

- [SYSTEM] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du haut → [F4](V-LINK)
- [SHIFT] + [V-LINK]

## Description des zones

- 1

**Control Channel (canal de contrôle)**

Permet de choisir le canal MIDI utilisé pour le contrôle des effets color Cb/Cr, brightness, et video sur une unité V-LINK distante.

Valeurs : A-1–A-16, B-1–B-16, R-1–R-16
- 2

**Sliders 1 à 8**

Permet de définir l'effet vidéo contrôlé sur l'unité V-LINK distante par les curseurs 1 à 8.

Les paramètres portant le préfixe "MD:" sont les paramètres MD-P1.

Valeurs :

Off, Dissolve Time, Color Cb Ctrl, Color Cr Ctrl, Brightness Ctrl, VFX1 Ctrl, VFX2 Ctrl, VFX3 Ctrl, VFX4, Ctrl, Fade Ctrl, MD:ColorEQ Fore, MD:ColorEQ Back, MD:Speed Knob, MD:Total Fader, MD:Cross Fader, MD:Assign Knob, MD:Visual Knob, MD:Total Select, MD:FX Select, MD:Play Pos, MD:LoopStartPos, MD:LoopEndPos, MD:LayerModeSel
- 3

**Local Switch (contrôle local)**

Détermine si les pads du MV-8800 commandent directement ou non, en plus, le générateur de son interne.

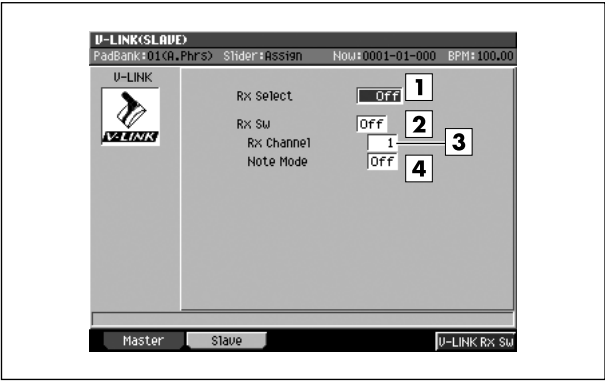
Valeurs	Commentaire
Off	Les pads ne pilotent pas directement le générateur de son interne ni ne permettent d'enregistrer votre prestation sur une piste.
On	Les pads pilotent directement le générateur de son interne et permettent d'enregistrer votre prestation sur une piste.

## Touches de fonction (F)

- [F1](Master)  
Appelle la page V-LINK (cette page).
- [F2](Slave)  
Appelle la page V-LINK (SLAVE) (p. 180).
- [F4](Reset Clip)  
Désactive les clips vidéo (noir uni).
- [F5](Reset All)  
L'effet appliqué à l'image est réinitialisé et les valeurs de luminosité, couleur etc. sont ramenées à leur valeur par défaut.

# Page V-LINK (SLAVE)

Permet d'effectuer les paramétrages pour qu'une unité V-LINK externe (maître) puisse diffuser une image via le connecteur VGA OUT du MV-8800.



■ Pour accéder à cette page :

- [SYSTEM] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du haut → [F4](V-LINK) → [F2](Slave)
- [SHIFT] + [V-LINK] → [F2](Slave)

## Description des zones

- 1

**Rx Select (connecteur de réception)**

Détermine le connecteur sur lequel les messages V-LINK ON d'une unité V-LINK externe (V-LINK master) seront reçus.

Valeurs : Off, MIDI, R-BUS
- 2

**Rx Sw (activation de la réception)**

Sélecteur on/off pour la fonction V-LINK slave. En principe commuté automatiquement sur réception des messages V-LINK ON et V-LINK OFF.

Valeurs : Off, On
- 3

**Rx Channel (canal de réception)**

Définit le canal MIDI sur lequel les messages V-LINK seront reçus.

Valeurs : 1–16, Off

4 Note Mode (messages de note)

Détermine si les images seront aussi appelées par la réception de messages de note.

Valeurs : Off, On

MEMO

- Le tableau ci-dessous décrit la relation entre la réception des messages de notes et les images appelées.

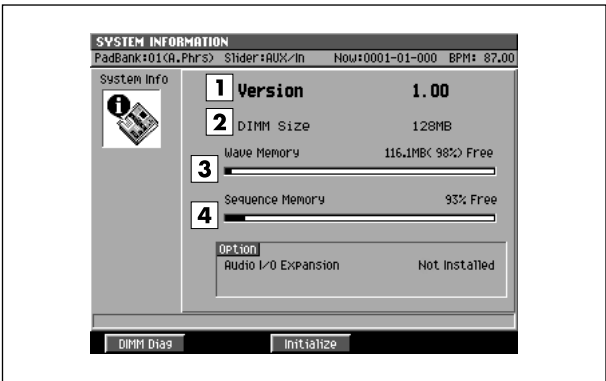
Message de note	Pad auquel une image est affectée
–20 (–G#0)	Pas d'appel.
21 (A 0)	1
22 (A#0)	2
:	:
36 (C 2)	16
37 (C#2)	1
38 (D 2)	2
:	:
52 (E 3)	16
:	:
127	11

## Touches de fonction (F)

- [F1](Master)  
Appelle la page V-LINK (p. 179).
- [F2](Slave)  
Appelle la page V-LINK (SLAVE) (cette page).
- [F5](V-LINK Rx Sw)  
Active/désactive le paramètre Rx Sw.

# Page SYSTEM INFORMATION

Permet de vérifier l'état du système du MV-8800.



■ Pour accéder à cette page :

- [SYSTEM] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du haut → [F5](SysInfo)

## Description des zones

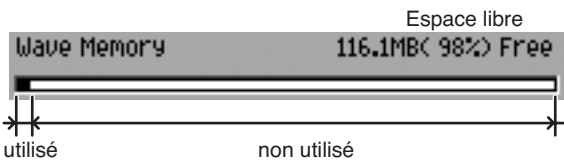
**1 Version**  
Affiche le numéro de la version système du MV-8800.

**2 DIMM Size (Mémoire installée)**  
Affiche la quantité de mémoire installée dans le MV-8800.

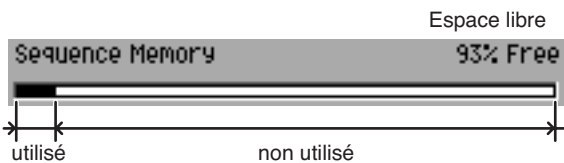
**MEMO**

- À la sortie d'usine, l'appareil est équipé de 128 Mod e mémoire DIMM.
- La mémoire DIMM gère les données de formes d'ondes et d'«events ».

**3 Wave Memory (capacité mémoire formes d'ondes)**  
Affiche la quantité de mémoire de formes d'ondes utilisée ou libre de manière graphique et numérique.



**4 Sequence Memory (capacité mémoire séquences)**  
Affiche la quantité de mémoire de séquence utilisée ou libre de manière graphique et numérique.



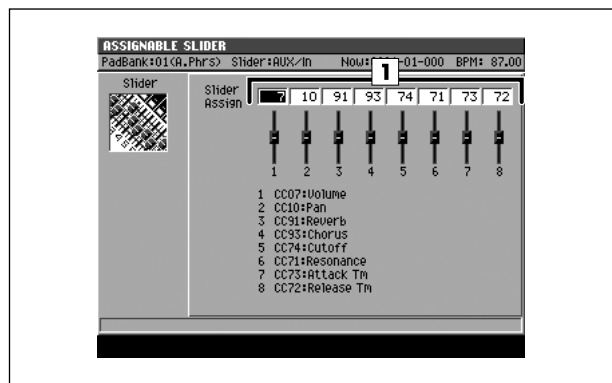
## Touches de fonction (F)

- **[F1](DIMM Diag)**  
Effectue un test des barrettes mémoires installées.  
Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi, p. 321.
- **[F3](Initialize)**  
Rappelle les valeurs d'usine pour les paramètres système du MV-8800. Le message de confirmation ci-après apparaît : «Initialize all system parameters, OK?».

Bouton	Commentaire
[F1](No)	Annulation sans initialisation.
[F5](Yes)	Initialisation des paramètres. Tous les paramètres systèmes sont ramenés à leurs valeurs par défaut.
[EXIT]	Annulation sans initialisation.

# Page ASSIGNABLE SLIDER

Permet de paramétrer les messages émis lors de la manipulation des curseurs de la surface de contrôle.



■ Pour accéder à cette page :

- [SYSTEM] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du bas → [F1](Slider)
- [SHIFT] + [ASSIGNABLE SLIDER]

MEMO

- Quand vous appuyez sur [ASSIGNABLE SLIDER] et que le témoin s'allume (fonction activée) vous êtes en mode ASSIGNABLE SLIDER (la manipulation des curseurs transmet des messages control changes).

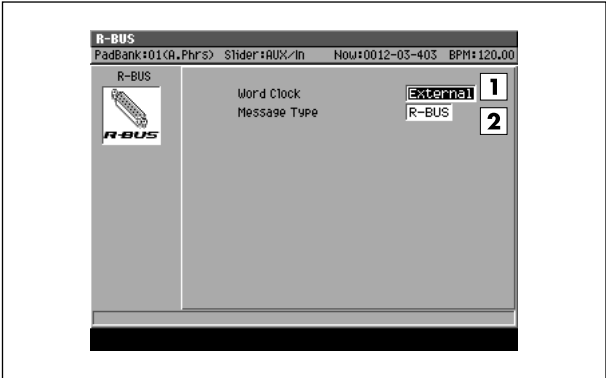
## Description des zones

**1 Control Number (numéros des contrôles)**  
Détermine le numéro de contrôle affecté à chaque curseur. Quand le témoin [ASSIGNABLE SLIDER] est allumé, la manipulation des curseurs émet les messages MIDI « control change » correspondants.

Slider	Range
Slider 1	0-7 (Volume)-119
Slider 2	0-10 (Panoramique)-119
Slider 3	0-91 (niveau Reverb Send)-119
Slider 4	0-93 (niveau Chorus Send)-119
Slider 5	0-74 (Fréquence de coupure)-119
Slider 6	0-71 (Résonance)-119
Slider 7	0-73 (Temps d'attaque)-119
Slider 8	0-72 (Temps d'atténuation)-119

# Page R-BUS

Permet d'accéder au paramétrage du R-BUS.



- Pour accéder à cette page :
- [SYSTEM] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du bas → [F2](R-BUS)

## Description des zones

- 1 Word Clock (horloge numérique)
- Détermine l'horloge maître dans une configuration associant le MV-8800 à une unité externe par une liaison R-BUS destinée au transfert d'audio numérique.

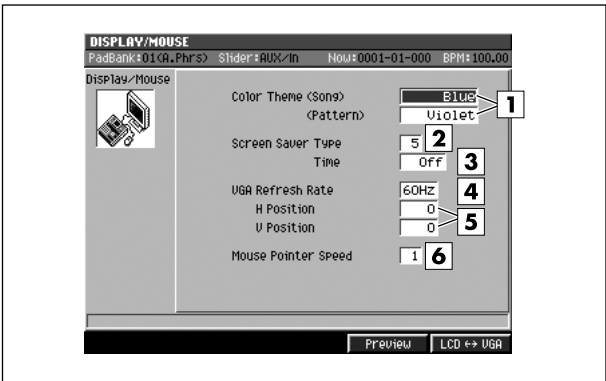
Valeurs	Commentaire
Internal	Le MV-8800 utilise son horloge numérique interne.
External	Le MV-8800 utilise le signal d'horloge fourni par l'unité branchée en R-BUS.

- 2 Types de messages
- Détermine le type de messages utilisés pour communiquer entre unités R-BUS quand le MV-8800 est branché sur une unité externe par R-BUS.

Unité R-BUS	Valeurs	Commentaire
Unité VS series (ou autre) avec connecteur R-BUS	R-BUS	Choisissez cette option si vous utilisez le R-BUS pour des transferts audionumériques et pour synchroniser les opérations avec une unité R-BUS utilisant le MMC ou le MTC.
MV-8800 DIF-AT24	MIDI	Choisissez cette option pour vous brancher sur un DIF-AT24 (vendu séparément) et pour utiliser les connecteurs MIDI IN/OUT du DIF-AT24, ou si vous reliez deux MV-8800 ensemble.

Page DISPLAY/MOUSE

Permet de paramétrer les écrans (incorporé et externe) et la souris.



Pour accéder à cette page :

- [SYSTEM] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du bas → [F3](Disp/Mouse)

Description des zones

1 Color Theme (thème coloré)

Permet de choisir le thème coloré affiché sur l'écran externe. Vous pouvez choisir une couleur différente pour les modes Song et Pattern.

Valeurs
Blue (par défaut pour le mode Song), Mint, Purple, Grass, Violet (par défaut pour le mode Pattern), Chocolate, Slate, Orchid, Tan, Magenta, MossGreen, Copper

2 Screen Saver Type (type de sauveur d'écran)

Permet de choisir le type de sauveur d'écran.

Valeurs : 1–6

3 Time (temporisation)

Règle le retard (en minutes) au lancement du sauveur d'écran.

En position Off, il ne se lancera pas.

Valeurs : Off, 1–5–60Min

4 VGA Refresh Rate (taux de rafraîchissement)

Détermine la fréquence de balayage vertical transmise à l'écran externe.

Valeurs : 60, 67, 72, 75 Hz

REMARQUE

- Si vous choisissez une fréquence de balayage incompatible avec votre écran externe, il ne pourra rien afficher et vous risquez en plus de l'endommager.

MEMO

- En fonction des valeurs choisies pour H Position et V Position, l'image affichée sur l'écran externe peut être distordue. Si cet écran permet de régler la position de l'image, vous devez commencer par utiliser ses fonctions propres avant d'utiliser celles du MV-8800.

5 H Position / V Position (position horizontale et verticale)

Règle la position de l'image affichée sur un écran externe.

Fréquence	Valeurs	
	Position H	Position V
60	-3–0–4	-14–0–14
67	-5–0–5	-21–0–22
72	-5–0–5	-18–0–19
75	-5–0–5	-8–0–9

6 Mouse Pointer Speed (déplacement souris)

Détermine la vitesse de déplacement du pointeur de la souris.

Valeurs : 1 (lente)–5–9 (rapide)

Touches de fonction (F)

• [F4](Preview)

Permet d'effectuer une prévisualisation de la sauvegarde d'écran choisie en ([2]).

Pour l'arrêter, appuyez sur n'importe quel bouton ou déplacez légèrement la souris.

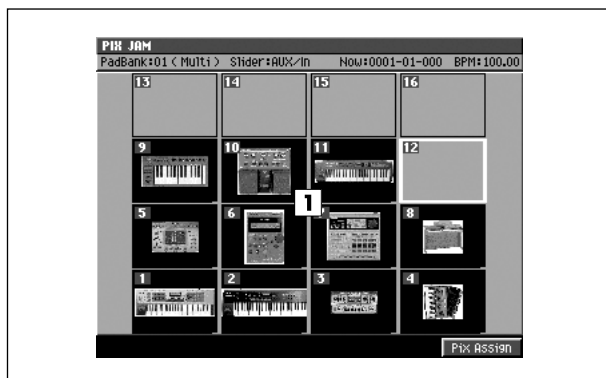
• [F5](LCD↔VGA)

Bascule l'affichage du MV-8800 d'un écran à l'autre (LCD/VGA).



## Page PIX JAM

Permet d'émettre des images sur la sortie VGA OUT en synchronisation avec vos actions sur les pads.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [SYSTEM] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du bas → [F4](Pix Jam)

## Description des zones

### 1 Pads

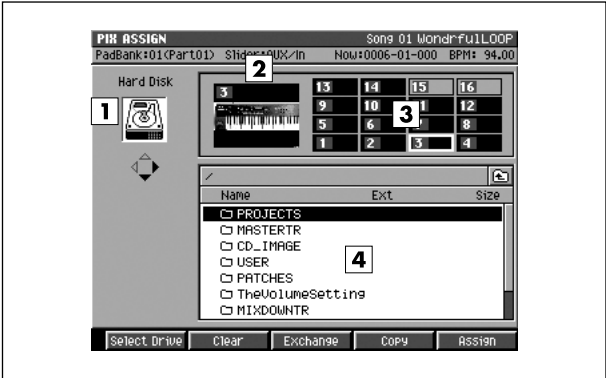
Cette zone présente des miniatures des images affectées aux pads.

## Touches de fonction (F)

- [F5](Pix Assign)  
Appelle la page PIX ASSIGN (p. 186).

# Page PIX ASSIGN

Permet d'affecter une image de votre choix à un pad.



■ Pour accéder à cette page :

- [SYSTEM] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du bas → [F4](Pix Jam) → [F5](Pix Assign)

## Description des zones

- 1 Volume en cours de sélection**  
Affiche le nom et l'icône du volume en cours de sélection.
- 2 Vignette**  
Réduction de l'image sélectionnée dans la page PIX JAM (p. 185).
- 3 Pads**  
Cadre présentant les différents numéros de pads sélectionnés dans la page PIX JAM (p. 185). Frappez sur le pad que vous voulez éditer pour le sélectionner.
- 4 Liste des fichiers graphiques**  
Vous pouvez sélectionner ici l'image que vous voulez affecter à un pad.

## Touches de fonction (F)

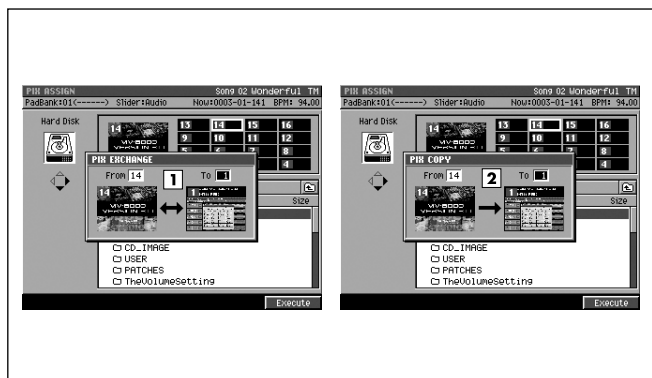
- **[F1](Select Drive)**  
Appelle le dialogue SELECT DRIVE (p. 6), dans lequel vous pouvez changer de volume pour sélectionner vos patches.
- **[F2](Clear)**  
Annule l'affectation de l'image au pad sélectionné. Un message de confirmation apparaît : «Assign Clear. Are you sure?».

	Commentaire
[F1](No)	Annule l'annulation.
[F5](Yes)	Supprime l'affectation d'image au pad.

- **[F3](Exchange)**  
Appelle le dialogue PIX EXCHANGE / PIX COPY (p. 187).
- **[F4](Copy)**  
Appelle le dialogue PIX EXCHANGE / PIX COPY (p. 187).
- **[F5](Assign)**  
Affecte l'image sélectionnée au pad.

## Dialogues PIX EXCHANGE / PIX COPY

Permet d'échanger des affectations d'images entre pads.



### ■ Pour accéder à cette page :

- PIX EXCHANGE  
[SYSTEM] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du bas → [F4](Pix Jam) → [F5](Pix Assign) → [F3](Exchange)
- PIX COPY  
[SYSTEM] → amenez le curseur dans la rangée d'icônes du bas → [F4](Pix Jam) → [F5](Pix Assign) → [F4](Copy)

### Description des zones

#### 1 From / To (de / vers)

Ces paramètres permettent de définir les numéros des pads dont vous voulez échanger l'affectation.

#### 2 From / To (de / vers)

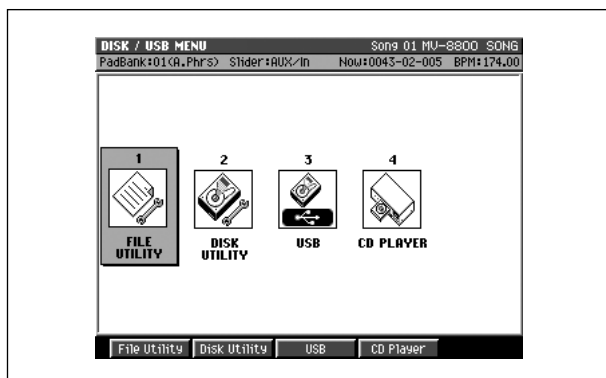
Utilisez le paramètre From pour choisir le pad contenant l'image source de la copie et le paramètre To pour choisir celui devant la recevoir (destination).

### Touches de fonction (F)

- [F5](Execute)  
Valide l'opération Pix Exchange ou Pix Copy.

## Page DISK/USB MENU

Affiche le menu des opérations liées au disque.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [DISK/USB]

### Description des zones

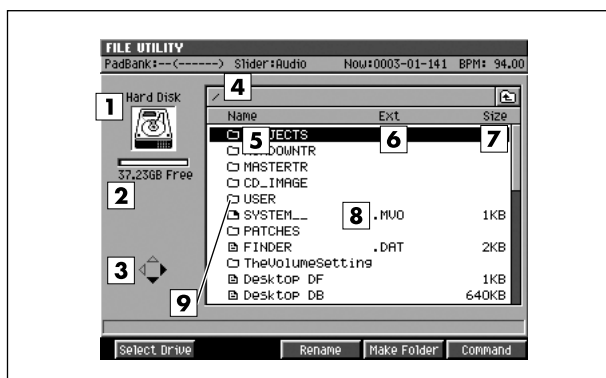
- 1 FILE UTILITY**  
Appelle la page FILE UTILITY (p. 189).
- 2 DISK UTILITY**  
Appelle la page DISK UTILITY (p. 193).
- 3 USB**  
Appelle la page USB (p. 194).
- 4 CD PLAYER**  
Appelle la page CD PLAYER (p. 195).

### Touches de fonction (F)

- **[F1](File Utility)**  
Appelle la page FILE UTILITY (p. 189).
- **[F2](Disk Utility)**  
Appelle la page DISK UTILITY (p. 193).
- **[F3](USB)**  
Appelle la page USB (p. 194).
- **[F4](CD Player)**  
Appelle la page CD PLAYER (p. 195).

## Page FILE UTILITY

Permet de gérer les fichiers par copie, déplacement ou suppression.





### ■ Pour accéder à cette page :

- [DISK/USB] → [F1](File Utility)

## Description des zones

### 1 Volume en cours de sélection

Affiche l'icône du volume en cours.

Icône	Commentaire
	Disque dur
	CD-ROM, CD Audio CD

#### MEMO




- Le format CD-ROM ou AUDIO CD dépend du type de média inséré dans le lecteur CD-R/W.

### 2 Capacité mémoire

Affiche la mémoire totale et l'espace disponible sur le volume sélectionné.

### 3 Icône fléchée

Les touches fléchées peuvent servir à la navigation si elles apparaissent contrastées sur cet icône.






Icône	Commentaire
	Déplacement possible du curseur vers le haut et vers le bas.
	Déplacement possible du curseur vers le haut et vers le bas. La flèche droite accessible indique que vous vous trouvez sur un dossier (contrasté) et vous permet d'y accéder et d'en visualiser le contenu.
	Déplacement possible du curseur vers le haut et vers le bas. La flèche gauche accessible vous permet de remonter dans la hiérarchie au dossier « parent ».

### 4 Dossier en cours

Affiche le nom du dossier en cours de sélection.

### 5 Name (noms)

Affiche le nom du fichier sauvegardé. Il est précédé d'un des icônes ci-dessous, indiquant son type.

Icône	Commentaire
	Formes d'ondes (ex. : fichier WAV)
	Données de séquence (ex. : fichier MID)
	Sous-dossier
	Fichier MV-8800
	Type inconnu

### 6 Ext (extension)

Partie du nom du fichier utilisée pour indiquer son type.

Exemple d'extension	Commentaire
.WAV	Données de forme d'onde (au format de fichier Windows)
.MID	Données de séquence MIDI (SMF par exemple)

### 7 Size (taille)

Affiche la taille du fichier.

### 8 Liste des fichiers

Affiche la liste des fichiers sauvegardés sur le disque dur interne du MV-8800. Le fichier sélectionné par le curseur apparaît contrasté.

### 9 Sous-dossier

Structure permettant le regroupement de fichiers par thème ou catégorie. Pour visualiser le contenu d'un sous-dossier, amenez le curseur dessus et appuyez sur la flèche droite CURSOR [▶].

Pour remonter d'un sous-dossier au dossier « parent » appuyez sur CURSOR [◀].

### Touches de fonction (F)

- **[F1](Select Drive)**

Appelle le dialogue SELECT DRIVE (p. 6) permettant d'accéder à un autre volume.

- **[F3](Rename)**

Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet d'éditer le nom du fichier ou du dossier sélectionné par le curseur.

- **[F4](Make Folder)**

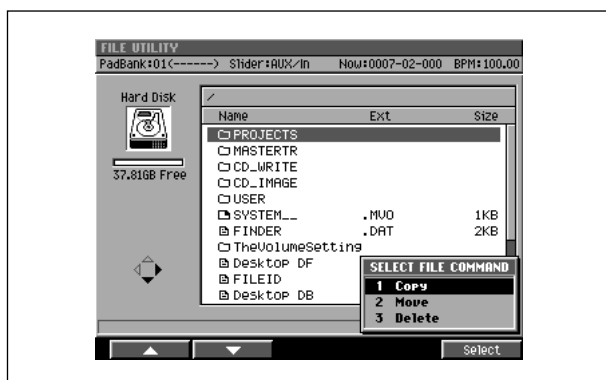
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet de créer un nouveau dossier au sein du dossier en cours.

- **[F5](Command)**

Appelle le dialogue SELECT FILE COMMAND (p. 191).

## Dialogue SELECT FILE COMMAND

Permet de sélectionner les commandes de gestion des fichiers.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [DISK/USB] → [F1](File Utility) → sélectionnez un fichier ou un dossier → [F5](Command)

## Description de chaque ligne

### 1 Copy

Appelle le dialogue SELECT DESTINATION (p. 192) qui permet de sélectionner le dossier de destination de la copie.

### 2 Move

Appelle le dialogue SELECT DESTINATION (p. 192) qui permet de sélectionner le dossier de destination du déplacement.

### 3 Delete

Supprime le fichier ou le dossier.

### REMARQUE

- Il n'existe aucun moyen de récupérer des données supprimées (sauf à repartir d'une sauvegarde antérieure). La société Roland ne saurait être tenue pour responsable d'une telle impossibilité à récupérer des données perdues ou de dommages induits.

### MEMO

- Si vous supprimez un dossier, un message de confirmation apparaît si ce dossier n'est pas vide et contient des fichiers. Pour supprimer ce dossier et les fichiers qu'il contient, appuyez sur [F5 (Yes)]. Pour annuler cette suppression, appuyez sur [F1 (No)].

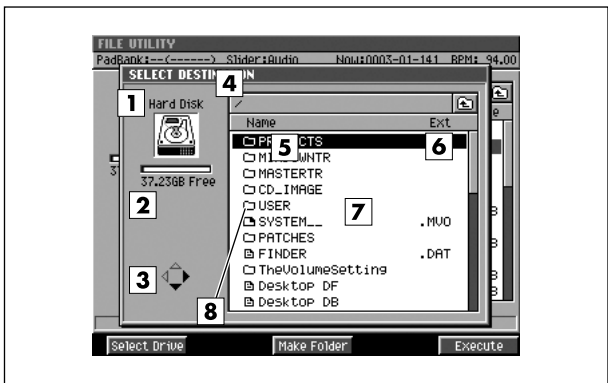
## Touches de fonction (F)

### • [F5](Select)

Valide la commande choisie dans le menu SELECT COMMAND.

# Dialogue SELECT DESTINATION

Permet de choisir le dossier de destination d'une copie ou d'un déplacement de fichier.



## ■ Pour accéder à cette page :

- [DISK/USB] → [F1](File Utility) → sélectionnez un fichier ou un dossier → [F5](Command) → sélectionnez « Copy » ou « Move » → [F5](Select)

## Description des zones

### 1 Volume en cours de sélection

Affiche l'icône du volume en cours.

### 2 Capacité mémoire

Affiche la mémoire totale et l'espace disponible sur le volume sélectionné.

### 3 Icône fléchée

Les touches fléchées peuvent servir à la navigation si elles apparaissent contrastées sur cet icône.

Icône	Commentaire
	Déplacement possible du curseur vers le haut et vers le bas.
	Déplacement possible du curseur vers le haut et vers le bas. La flèche droite accessible indique que vous vous trouvez sur un dossier (contrasté) et vous permet d'y accéder et d'en visualiser le contenu.
	Déplacement possible du curseur vers le haut et vers le bas. La flèche gauche accessible vous permet de remonter dans la hiérarchie au dossier « parent ».

### 4 Dossier en cours

Affiche le nom du dossier en cours de sélection. Les dossiers appartenant à des sous répertoires de la racine du volume sont indiqués par les symboles «/» (slash) appropriés.

### 5 Name

Affiche le nom du fichier sauvegardé. Il est précédé d'un des icônes ci-dessous, indiquant son type.

Icône	Commentaire
	Formes d'ondes (ex. : fichier WAV)
	Données de séquence (ex. : fichier MID)
	Sous-dossier
	Fichier MV-8800
	Type inconnu

### 6 Ext (extension)

Partie du nom du fichier utilisée pour indiquer son type.

### 7 Liste des fichiers

Affiche la liste des fichiers sauvegardés sur le disque dur interne du MV-8800. Le fichier sélectionné par le curseur apparaît contrasté.

### 8 Sous-dossier

Structure permettant le regroupement de fichiers par thème ou catégorie. Pour visualiser le contenu d'un sous-dossier, amenez le curseur dessus et appuyez sur la flèche droite CURSOR [▶].

Pour remonter d'un sous-dossier au dossier « parent » appuyez sur CURSOR [◀].

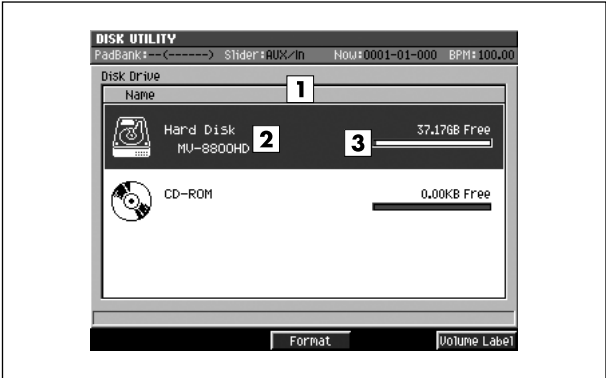
## Touches de fonction (F)

- [F1](Select Drive)  
Appelle le dialogue SELECT DRIVE (p. 6) permettant d'accéder à un autre volume de destination pour la copie ou le déplacement.
- [F3](Make Folder)  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet de créer un nouveau dossier au sein du dossier en cours.
- [F5](Execute)  
Valide la copie ou le déplacement du dossier sélectionné.



# Page DISK UTILITY



Permet d'accéder aux opérations de contrôle et de maintenance des disques.



- Pour accéder à cette page :
  - [DISK/USB] → [F2](Disk Utility)

## Description des zones

- 1 **Liste des volumes**  
Liste des volumes accessibles depuis le MV-8800. Celui qui est sélectionné apparaît contrasté.

Icône	Commentaire
	Disque dur
	CD-ROM, CD Audio

- 2 **Nom du volume**  
Affichage du nom du disque.
- 3 **Capacité mémoire**  
Affiche l'espace libre sur le disque.

## Touches de fonction (F)

- [F3](Format)  
Formatage du disque.  
Si vous formatez (effacez) un disque CD-RW, le message « Erase CD-RW » apparaît.

Touches de fonction (F)	Commentaire
[F1](No)	Annulation sans formatage.
[F3](Yes (Quick))	Effacement rapide du disque CD-RW.
[F5](Yes (Full))	Effacement complet du disque CD-RW.

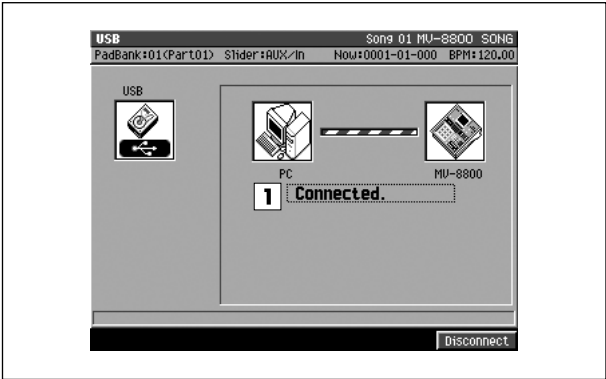
- [F5](Volume Label)  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) permettant d'attribuer un nom au disque.

### MEMO

- L'option [F5](VolumeLabel)n'est visible que si le volume en cours de sélection est le disque dur.

# Page USB

Permet de basculer le MV-8800 en mode USB permettant le transfert de données entre le disque dur interne et un ordinateur.



■ Pour accéder à cette page :

- [DISK/USB] → [F3](USB)

## Description des zones

1 Statut de communication

Affiche graphiquement le statut de communication entre l'ordinateur et le MV-8800.

Statut	Commentaire
	Déconnecté
	Connecté

### REMARQUE

- Le branchement ou le débranchement du câble USB ne doivent être faits qu'avec le MV-8800 hors-tension. Ne modifiez jamais vos connexions quand le mode USB est actif sous peine de dysfonctionnements divers.

### MEMO

- Le MV-8800 peut communiquer par USB avec les systèmes Windows Me/2000/XP ou ultérieurs, Mac OS 9.0.4 ou ultérieurs, Mac OS X 10.2 ou ultérieurs. Mais cette connexion peut aussi ne pas fonctionner en fonction du modèle d'ordinateur utilisé, même avec ces systèmes.

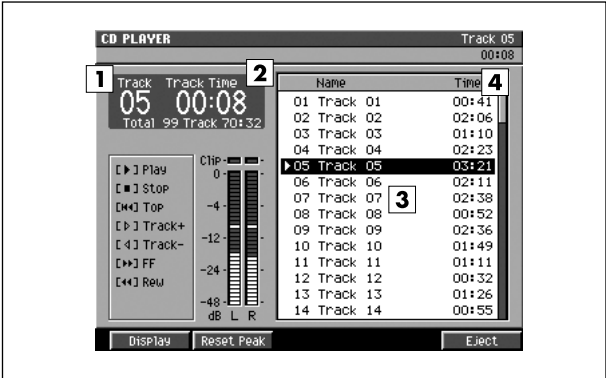
## Touches de fonction (F)

- [F5](Connect) / (Disconnect)

Si le MV-8800 n'est pas en communication avec l'ordinateur, cette touche affichera Connect; appuyez sur [F5 (Connect)] pour l'activer. Si le MV-8800 est en communication, il affichera Disconnect; appuyez alors sur [F5 (Disconnect)] pour vous déconnecter.

# Page CD PLAYER

Permet d'accéder à la lecture standard d'un CD audio.



■ Pour accéder à cette page :

- [DISK/USB] → [F4](CD Player)


## Description des zones

- 1 Track (piste)**  
Affiche la piste en cours de lecture.
- 2 Time (durée)**  
Affiche la durée écoulée pour la piste en cours.

**MEMO**

- [F1 (Display)] permet de choisir le format d'affichage des durées selon le tableau ci-dessous. La valeur par défaut est « Track Time »

Affichage	Format de durée
Track Time	Durée écoulée dans la piste en cours de lecture.
Total Time	Durée écoulée entre le début du CD et la position actuelle.
Track Remain	Durée restante jusqu'à la fin du CD.
Total Remain	Durée restante jusqu'à la fin de la piste en cours.

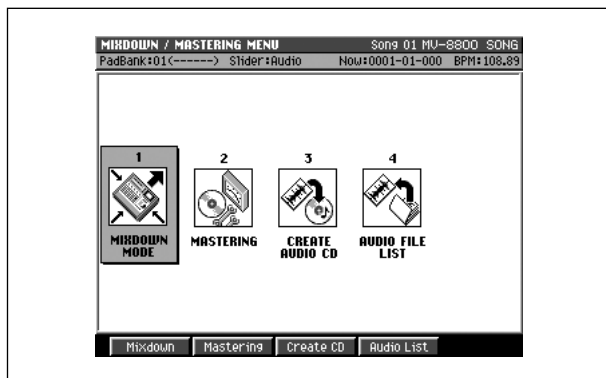
- 3 Durées des pistes**  
Affiche la durée de chaque piste.
- 4 Liste des pistes**  
Affiche les informations de pistes du CD. La piste sélectionnée par le curseur apparaît contrastée et le symbole  indique la piste en cours de lecture.

## Touches de fonction (F)

- [F1](Display)  
Modifie le format d'affichage des durées.
- [F2](Reset Peak)  
Réinitialise le maintien des crêtes.
- [F5](Eject)  
Permet d'ouvrir le tiroir du lecteur CD-R/RW.

## Page MIXDOWN / MASTERING MENU

Cette page permet de passer en mode mixage ou de sélectionner des opérations comme le mastering ou la création de CD audio.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [MASTERING]

### Description des zones

#### 1 MIXDOWN MODE

Active/désactive le mode mixdown. Un message de confirmation apparaît.

Bouton	Commentaire
[F1](No)	Si vous préférez ne pas entrer en mode de mixage, appuyez sur [F1 (No)] ou [EXIT].
[EXIT]	
[F5](Yes)	Pour passer en mode de mixage, appuyez sur [F5 (Yes)]. (affichage On quand le mode est désactivé et Off quand il est activé.

#### ■ Quand « Mixdown mode » est activé...

Chaque page d'écran affiche alors « \*\*: Mixdown Mode \*\*: ».



Le bouton « mixdown mode » s'allume sur l'écran VGA.

#### 2 MASTERING

Appelle le dialogue SELECT MASTERING SOURCE (p. 198).

#### 3 CREATE AUDIO CD

Appelle la page CUE SHEET (p. 206).

#### 4 AUDIO FILE LIST

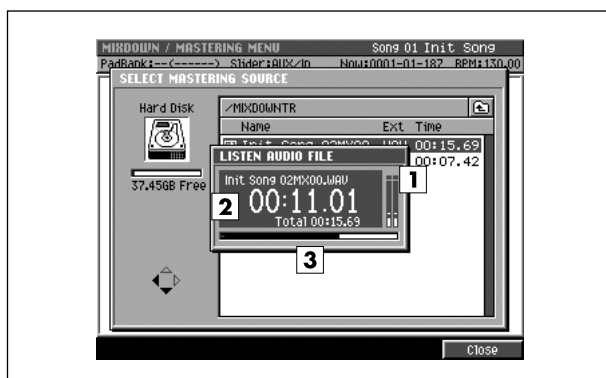
Appelle la page AUDIO FILE LIST (p. 208).

### Touches de fonction (F)

- [F1](Mixdown)  
Active/désactive le mode mixdown. Un message de confirmation apparaît.
- [F2](Mastering)  
Appelle le dialogue SELECT MASTERING SOURCE (p. 198).
- [F3](Create CD)  
Appelle la page CUE SHEET (p. 206).
- [F4](Audio List)  
Appelle la page AUDIO FILE LIST (p. 208).

## Dialogue LISTEN AUDIO FILE

Permet d'effectuer une écoute du fichier immédiatement après le mixage ou le mastering.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [MASTERING] → [F2](Mastering) → sélectionnez un fichier → [F1](Listen)
- [MASTERING] → [F4](Audio List) → sélectionnez un fichier → [F1](Listen)

### Description des zones

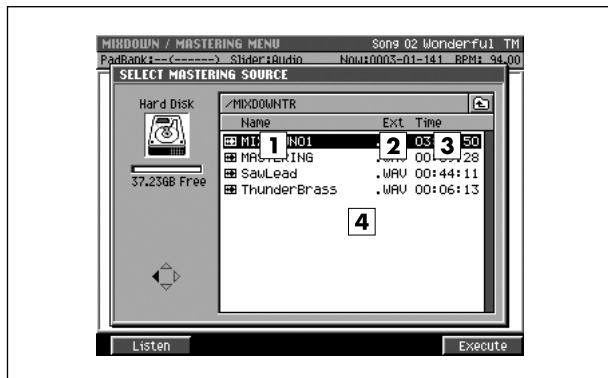
- 1 Bargraphe**  
Affiche le niveau de lecture du fichier audio (WAV).
- 2 Affichage temporel**  
Donne la position de lecture au sein du fichier audio (WAV).
- 3 Barre de progression**  
Donne une indication graphique de la position de lecture dans le fichier audio (WAV).

### Touches de fonction (F)

- [F5](Close)  
Arrête la lecture du fichier et referme le dialogue LISTEN AUDIO FILE (ce dialogue).

## Dialogues SELECT MASTERING SOURCE / SELECT AUDIO FILE

Permet de sélectionner des données audio (fichier WAV) à masteriser ou à utiliser pour réaliser un CD audio.



### ■ Pour accéder à cette page :

- SELECT MASTERING SOURCE  
[MASTERING] → [F2](Mastering)
- SELECT AUDIO FILE  
[MASTERING] → [F3](Create CD) → [F1](Insert)

### Description des zones

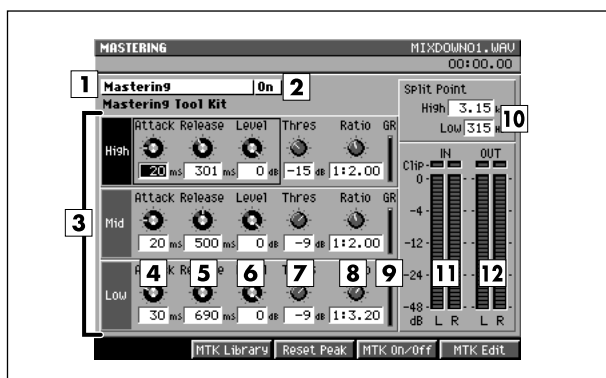
- 1 Name (nom)**  
Affiche les noms des fichiers de mixage ou de mastering présents sur le disque.
- 2 Ext (extension)**  
Partie du nom de fichier destinée à indiquer le type de ce fichier. Les fichiers de mastering comportent une extension .WAV.
- 3 Time (durée)**  
Indique la durée (la longueur) de chacun des fichiers audio.
- 4 Liste des fichiers audio**  
Affiche les fichiers audio stéréo ayant fait l'objet d'un mixage ou d'une masterisation. Le fichier sélectionné par le curseur apparaît contrasté.

### Touches de fonction (F)

- [F1](Listen)  
Appelle le dialogue LISTEN AUDIO FILE (p. 197).
- [F5](Execute)  
Sélectionne le fichier.

# Page MASTERING

Permet d'utiliser l'effet « mastering tool kit » pour créer un fichier audio « master » (WAV).



## ■ Pour accéder à cette page :

- [MASTERING] → [F2](Mastering) → sélectionnez un fichier → [F5](Execute)

## Description des zones

### 1 Mastering Tool Kit

Donne accès au paramétrage des effets de mastering.

#### MEMO

- Vous pouvez en fait paramétrer le compresseur du mastering tool kit. Pour le réglage des autres effets du kit (expandeur et égaliseur), utilisez la page MASTERING TOOL KIT EDIT (p. 202).

### 2 Statut du Mastering Tool Kit

Indique si le mastering toolkit est activé ou non. Utilisez la touche [F3 (MTK On/Off)] pour le modifier.

### 3 Division en bandes de fréquences

Le compresseur du Mastering tool kit permet de traiter séparément les aigus, les mediums et les graves.

Bandes	Commentaire
High	Paramétrage de la compression dans la bande des aigus
Mid	Paramétrage de la compression dans la bande des mediums
Low	Paramétrage de la compression dans la bande des graves

### 4 Attack (attaque)

Paramètre d'attaque du compresseur : détermine le temps entre le dépassement du seuil par le signal et le début de la compression.

Valeurs : 0–100 ms

#### MEMO

- Ce paramètre peut être réglé par le bouton C1.
- Comme des valeurs longues du paramètre Attack peuvent créer de la distorsion, une réserve de 6 dB a été prévue en sortie. Si besoin vous pouvez jouer sur le paramètre Level dans le bloc de mixage.

### 5 Release (atténuation)

Temps d'atténuation du compresseur : détermine le temps entre le retour du signal en dessous du seuil et l'arrêt de la compression.

Valeurs : 50–5000 ms

#### MEMO

- Ce paramètre peut être réglé par le bouton C2.

### 6 Level (niveau)

Détermine le niveau de sortie du compresseur.

Valeurs : -80–6 dB

#### MEMO

- Ce paramètre peut être réglé par le bouton C3.

### 7 Threshold (seuil)

Détermine le seuil de déclenchement de la compression.

Valeurs : -24–0 dB

### 8 Ratio

Détermine le ratio de compression (signal source / signal en sortie) appliqué par l'effet. C'est la proportion de la réduction du signal en sortie quand le niveau d'entrée dépasse le seuil.

Valeurs : 1:1.00–1:16.0, 1:INF

### 9 GR (affichage de la réduction de gain)

Indique l'amplitude d'action de la compression.

### **10 High Split / Low Split (fréquences de coupure)**

Détermine les fréquences de partage entre les bandes de fréquences: Low Split pour la limite entre graves et mediums et High Split pour la limite entre mediums et aigus.

Paramètre	Valeurs
High Split	1.6–16.0 kHz
Low Split	20–800 Hz

### **11 In (visualisation du niveau d'entrée)**

Indique le niveau du signal source entrant dans le compresseur.

### **12 Out (visualisation du niveau de sortie)**

Indique le niveau de sortie du compresseur.

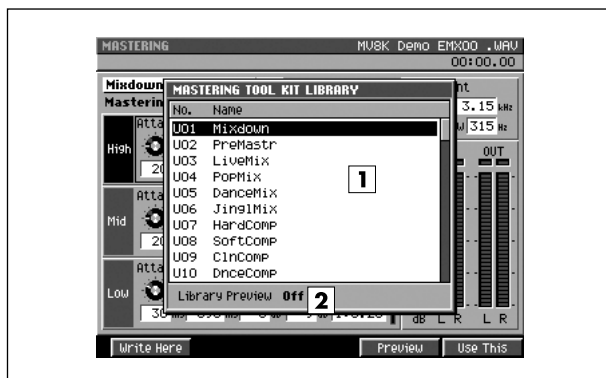
## **Touches de fonction (F)**

- **[F2](MTK Library)**  
Appelle le dialogue MASTERING TOOL KIT LIBRARY (p. 201).
- **[F3](Reset Peak)**  
Réinitialise le maintien des crêtes des bargraphes.
- **[F4](MTK On/Off)**  
Sélecteur principal de l'effet Mastering tool kit. La zone **2** (Mastering status) affiche le statut de ce sélecteur.
- **[F5](MTK Edit)**  
Appelle la page MASTERING TOOL KIT EDIT (p. 202).



# Dialogue MASTERING TOOL KIT LIBRARY

Permet de sauvegarder et rappeler les paramètres du Mastering tool kit.



## Pour accéder à cette page :

- [MASTERING] → [F2](Mastering) → sélectionnez un fichier → [F5](Execute) → [F2](MTK Library)

## Description des zones

### 1 Liste des fichiers de la bibliothèque (library)

Cette fenêtre affiche les fichiers de paramétrage du Mastering Tool Kit sauvegardés dans la bibliothèque. Celui qui se trouve sélectionné par le curseur apparaît contrasté.

No.	Bibliothèque
U01–U50	User library (écriture autorisée)
P01–P21	Preset library (lecture seule)

### 2 Library Preview (préécoute)

Active temporairement les paramètres du fichier de réglage présent à la position du curseur dans la bibliothèque. Si vous appuyez alors sur [PLAY (▶)] vous pouvez écouter votre morceau avec ces paramètres.

## Touches de fonction (F)

### • [F1](Write Here)

Sauvegarde les paramètres actuels du mastering tool kit dans la liste à la position du curseur. Affiche un message de confirmation.

Touche F	Commentaire
[F1](No)	Annule l'opération.
[F5](Yes)	Ajoute ces nouveaux réglages à la bibliothèque.

### REMARQUE

- Si cet emplacement contient déjà des données, celles-ci seront effacées.

### • [F4](Preview)

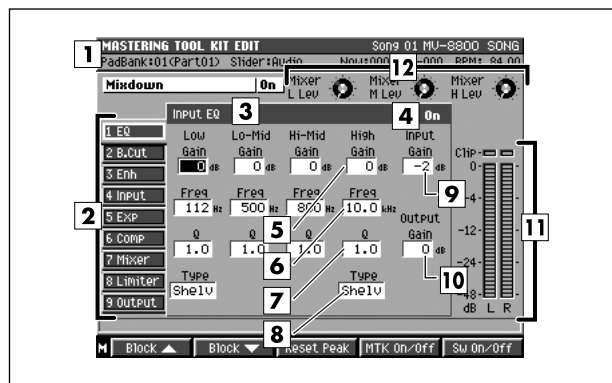
Active la préécoute.

### • [F5](Use This)

Rappelle le fichier de réglages mastering tool kit sélectionné par la position du curseur en mémoire vive. Ses réglages seront alors utilisés par l'effet en permanence.

# Page MASTERING TOOL KIT EDIT

Permet d'éditer tous les paramètres de l'effet Mastering tool kit.



- Pour accéder à cette page :
  - [MASTERING] → [F2](Mastering) → sélectionnez un fichier → [F5](Execute) → [F5](MTK Edit)

## Description des zones

- 1 Mastering Tool Kit**  
Donne accès aux paramétrages des effets de mastering.
- 2 Structure hiérarchique des effets**  
Présente les différents blocs constituant le mastering tool kit. Le bloc en cours d'édition est signalé par le curseur. Utilisez les touches de fonction [F1](Block ▲) et [F2](Block ▼) pour passer d'un bloc à l'autre.
- 3 Block name (EQ) (nom du bloc)**  
Indique le nom du bloc d'effet en cours de sélection.
- 4 Activation**  
Permet l'activation/désactivation du bloc d'égalisation. Utilisez [F5](Sw On/Off) pour activer/désactiver.  
Valeurs : Off, On
- 11 Niveau de sortie**  
Affiche le volume global après passage par l'effet Mastering tool kit.
- 12 Contrôles rotatifs**  
Vous pouvez affecter des paramètres spécifiques à ces boutons pour les contrôler en temps réel. L'affectation se fait dans le dialogue KNOB ASSIGN (p. 234).

### Input EQ

Ce cadre permet d'agir sur le timbre du son.

- 5 G (gain)**  
Détermine le niveau de renforcement/coupeure de chaque bande de fréquences (Low/Low-Mid/Hi-Mid/High).  
Valeurs : -12–12 dB

- 6 F (fréquence)**  
Détermine la valeur centrale de la bande de fréquences (Low/Low-Mid/Hi-Mid/High) traitée.

Paramètre	Plage d'action
Low	20–2000 Hz
Low-Mid	20–8000 Hz
Hi-Mid	20–8000 Hz
High	1.4–20.0 kHz

- 7 Q (facteur Q)**  
Détermine la largeur de chacune des bandes de fréquences (Low/Low-Mid/Hi-Mid/High).  
Valeurs : 0.3–16.0

- 8 Type**  
Détermine le type d'égalisation appliqué aux bandes Low et High.

Paramètre	Valeurs
Shelving	Type Shelving
Peaking	Type Peaking

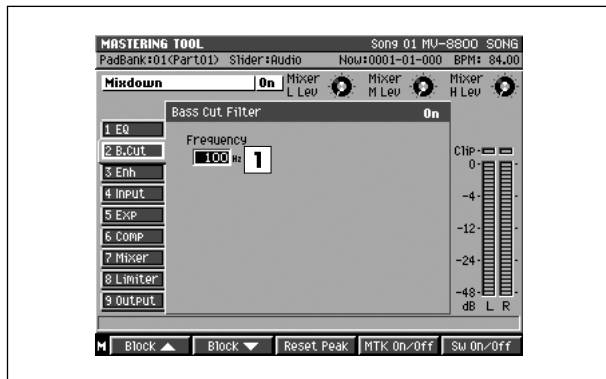
- MEMO**
  - Le facteur Q est sans effet sur les bandes de type Shelving (plateau).

- 9 Input Gain (gain d'entrée)**  
Règle le volume général avant entrée dans l'égaliseur.  
Valeurs : -24–12 dB

- 10 Output Gain (gain de sortie)**  
Règle le volume général après passage dans l'égaliseur.  
Valeurs : -24–12 dB

## Bass Cut Filter

Cette sous-section permet de supprimer certaines fréquences graves indésirables de type bruits de « pop ».



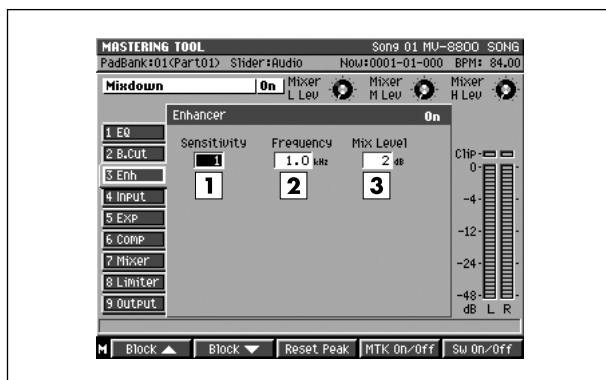
### 1 Frequency (fréquence)

Détermine la fréquence en dessous de laquelle les composantes de basses fréquences indésirables seront filtrées.

Valeurs : Thru, 20–2000 Hz

## Enhancer

Ajoute un caractère incisif et brillant au son.



### 1 Sensitivity (sensibilité)

Détermine l'ampleur de l'effet enhancer.

Valeurs : 0–100

### 2 Frequency (fréquence)

Détermine la fréquence à laquelle l'enhancer commence à agir.

Valeurs : 1.00–10.0 kHz

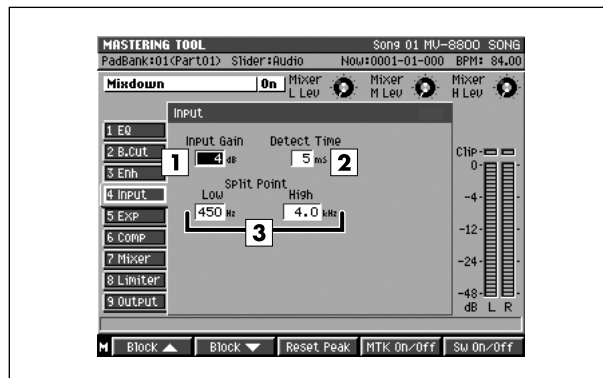
### 3 Mix Level (niveau de mix)

Règle le volume du son traité par l'enhancer.

Valeurs : -24–12 dB

## Input

Cette partie divise le signal source en bandes de fréquences graves, mediums et aiguës.



### 1 Input Gain (gain d'entrée)

Règle le volume avant que le signal accède à l'expandeur ou au compresseur.

Valeurs : -24–12 dB

### 2 Detect Time (temps de détection)

Retarde le signal source entrant dans l'expandeur ou le compresseur.

Valeurs : 0–10 ms

### MEMO

- Avec un compresseur traditionnel il existe un léger retard entre la détection du passage au-dessus du seuil et la suppression de la crête. Dans cet algorithme, le son incident n'est utilisé que pour la détection du niveau et le traitement se fait sur un signal légèrement retardé pour éviter cet inconvénient. Le paramètre Detect Time détermine ce retard nécessaire au traitement. Il entraîne une différence temporelle entre l'entrée et la sortie du signal audio et vous devez être très attentif à ne pas l'utiliser inconsiderément en dehors d'un contexte de mastering (en particulier en cas d'insertion de voie!).

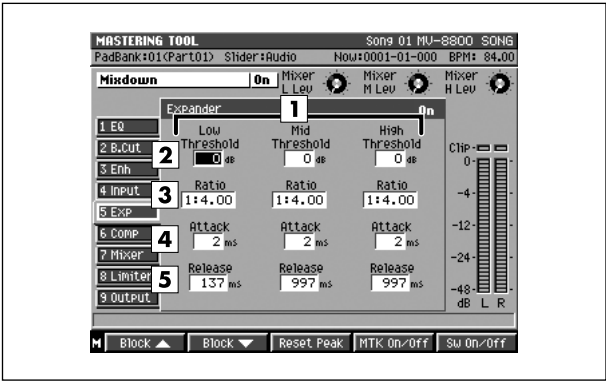
### 3 Low Split / High Split (fréquences de coupure)

Détermine les fréquences de partage entre les bandes de fréquences : Low Split pour la limite entre graves et mediums et High Split pour la limite entre mediums et aiguës.

Paramètre	Plage d'action
Low Split	20–800 Hz
High Split	1.6–16.0 kHz

Expander

Augmente la plage dynamique.



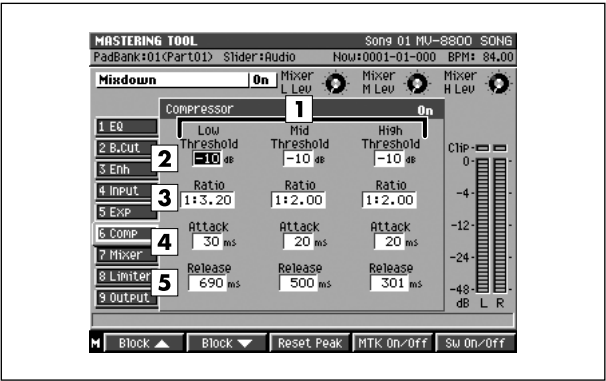
- 1 **Division en bandes de fréquences**  
L'expandeur du Mastering tool kit permet de traiter séparément les aigus, les mediums et les graves.

Bande	Commentaire
High	Paramétrage de l'expandeur dans la bande des aigus
Mid	Paramétrage de l'expandeur dans la bande des mediums
Low	Paramétrage de l'expandeur dans la bande des graves

- 2 **Threshold (seuil)**  
Détermine le seuil de déclenchement de l'expansion.  
Valeurs : -80–0 dB
- 3 **Ratio**  
Détermine la proportion (entre signal source et signal de sortie) dans laquelle l'expandeur augmentera l'amplitude dynamique. C'est la proportion dans laquelle le signal de sortie sera réduit quand le niveau d'entrée passe en dessous du seuil.  
Valeurs : 1:1.00–1:16.0, 1:INF
- 5 **Attack (attaque)**  
Paramètre d'attaque de l'expandeur: détermine le temps entre le dépassement du seuil par le signal et le début de l'expansion.  
Valeurs : 0–100 ms
- 5 **Release (atténuation)**  
Paramètre d'atténuation de l'expandeur: détermine le temps entre le retour du signal au-dessus du seuil et l'arrêt de l'expansion.  
Valeurs : 50–5000 ms

Compressor

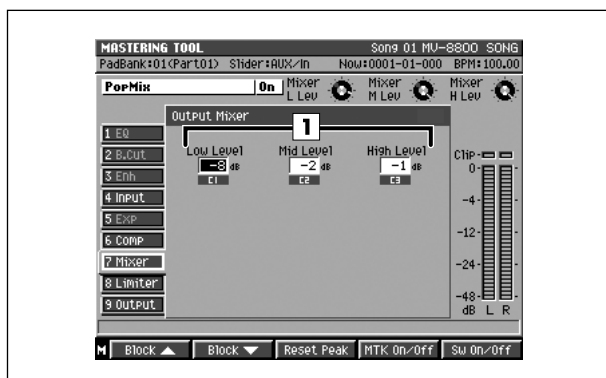
Cet effet réduit le niveau de sortie quand le niveau d'entrée excède un seuil défini.



- 1 **Division en bandes de fréquences**  
Le compresseur du Mastering tool kit permet de traiter séparément les aigus, les mediums et les graves.
- | Bande | Commentaire   |
|-------|---|
| High  | Paramétrage de la compression dans la bande des aigus   |
| Mid   | Paramétrage de la compression dans la bande des mediums |
| Low   | Paramétrage de la compression dans la bande des graves  |
- 2 **Threshold (seuil)**  
Détermine le seuil de déclenchement de la compression.  
Valeurs : -24–0 dB
- 3 **Ratio**  
Détermine le ratio de compression (signal source / signal en sortie) appliqué par l'effet. C'est la proportion de la réduction du signal en sortie quand le niveau d'entrée dépasse le seuil.  
Valeurs : 1:1.00–1:16.0, 1:INF
- 4 **Attack (attaque)**  
Paramètre d'attaque du compresseur: détermine le temps entre le dépassement du seuil par le signal et le début de la compression.  
Valeurs : 0–100 ms
- 5 **Release (atténuation)**  
Temps d'atténuation du compresseur: détermine le temps entre le retour du signal en dessous du seuil et l'arrêt de la compression.  
Valeurs : 50–5000 ms

## Output Mixer

Règle le volume de chacune des bandes de fréquence.



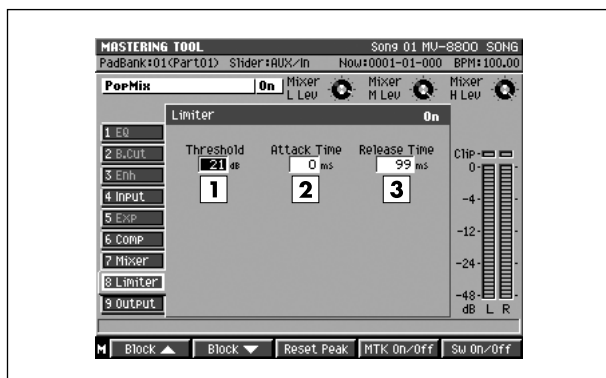
### 1 Level (niveaux)

Règle le niveau de chaque bande de fréquences (Low/Mid/High) après passage dans l'expandeur et le compresseur.

Valeurs : -80–6 dB

## Limiter

Réduit les crêtes de fort niveau pour éviter la distorsion.



### 1 Threshold (seuil)

Détermine le niveau à partir duquel le limiteur commence à agir.

Valeurs : -24–0 dB

### 2 Attack (attaque)

Détermine le temps entre le dépassement du seuil par le signal et le début d'action du limiteur.

Valeurs : 0–100 ms

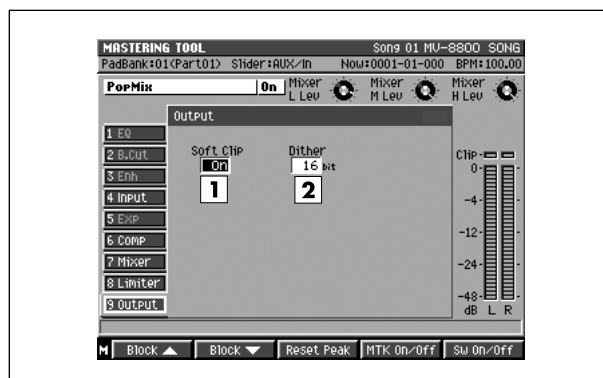
### 3 Release (atténuation)

Détermine le temps entre le retour du signal en dessous du seuil et l'arrêt de l'action du limiteur.

Valeurs : 50–5000 ms

## Output

Permet d'effectuer des paramétrages généraux de sortie.



### 1 Soft Clip

Réduit la distorsion quand l'expandeur ou le compresseur sont utilisés avec des valeurs extrêmes. Valeurs : Off, On

### 2 Dither

Atténue la transition lors de la disparition du son.

Valeurs : Off, 24–8 bit

## Touches de fonction (F) et menu

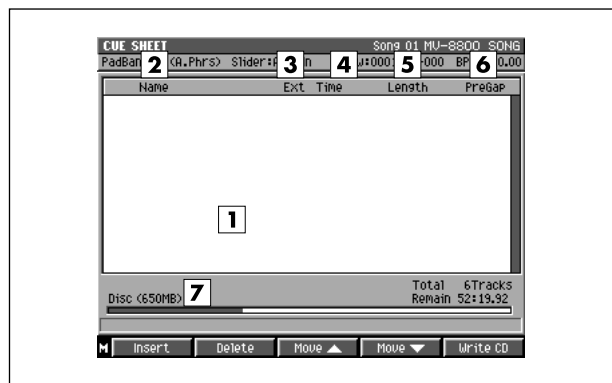
- **[F1](Block▲)**  
Déplace le curseur vers le haut dans la liste des blocs.
- **[F2](Block▼)**  
Déplace le curseur vers le bas dans la liste des blocs.
- **[F3](Reset Peak)**  
Réinitialise le maintien des crêtes des bargraphes.
- **[F4](MTK On/Off)**  
Interrupteur général de l'effet Mastering tool kit. Le statut On/Off est affiché dans la zone (1).
- **[F5](Sw On/Off)**  
Active/désactive le bloc en cours de sélection. Le statut On/Off est affiché dans le bloc.
- **[MENU]**  
Appelle le dialogue MENU.

## Éléments des menus

- 1 Knob Assign**  
Appelle le dialogue KNOB ASSIGN (p. 234).
- 2 MTK Library**  
Appelle le dialogue MASTERING TOOL KIT LIBRARY (p. 201).
- 3 Edit MTK Name**  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3).

# Page CUE SHEET

Permet de définir dans quel ordre les fichiers audio seront gravés sur le disque CD-R/RW.



- Pour accéder à cette page :
  - [MASTERING] → [F3](Create CD)

## Description des zones

- 1 **Cue sheet (liste des morceaux)**  
Affiche les morceaux dans l'ordre dans lequel vous souhaitez les graver sur le disque CD-R/RW.
- 2 **Name (noms)**  
Affiche les noms des fichiers audio à graver sur le disque CD-R/RW.
- 3 **Ext (extension)**  
Partie du nom du fichier utilisée pour indiquer son type. Les fichiers de mastering comportent tous une extension .WAV.
- 4 **Time (valeurs temporelles)**  
Affiche les valeurs en temps absolu depuis le début du disque CD-R/RW à graver.
- 5 **Lengt (durées)**  
Indique la durée de chacun des fichiers audio.
- 6 **PreGap**  
Indique la durée des pauses entre les morceaux.
- 7 **Taille cumulée des fichiers à graver**  
Indique le cumul des fichiers à graver sur le disque CD-R/RW.

- [F2](Delete)  
Supprime un fichier audio de la liste « cue sheet » (le fichier sélectionné (contrasté) par le curseur). Le message de confirmation « Delete file from Cue Sheet. Are you sure? » apparaît.

Touche F	Commentaire
[F1](No)	Annulation sans suppression.
[F5](Yes)	Suppression du fichier audio de la liste Cue.

### MEMO

- La suppression de la liste « cue sheet » n'affecte pas le fichier lui-même sur le disque dur.
- [F3](Move▲)  
Échange le fichier contrasté à la position du curseur dans la liste « cue sheet » avec le fichier au-dessus de lui.
- [F4](Move▼)  
Échange le fichier contrasté à la position du curseur dans la liste « cue sheet » avec le fichier en dessous de lui.
- [F5] (Write CD)  
Lance la gravure du CD. Le message de confirmation « Write CD. Are you sure? » apparaît.

Touche F	Commentaire
[F1](No)	Annulation avant gravure.
[F5](Yes)	Gravure du disque CD-R/RW.

- [MENU]  
Appelle le dialogue MENU.

## Touches de fonction (F) et menu

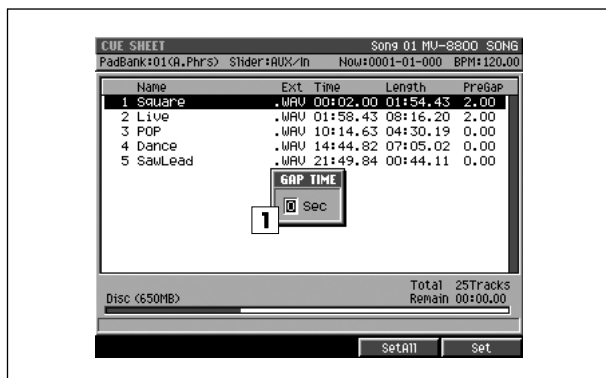
- [F1](Insert)  
Appelle le dialogue SELECT AUDIO FILE (p. 198), qui permet de choisir les fichiers audio à graver sur le CD et de les ajouter la liste cue à la position du curseur (les suivants sont repoussés vers le bas).

## Éléments des menus

- 1 **Gap Time**  
Appelle le dialogue GAP TIME (p. 207).

# Dialogue GAP TIME

Permet de choisir la valeur des pauses entre les plages du CD audio à graver.



## ■ Pour accéder à cette page :

- [MASTERING] → [F3](Create CD) → [MENU] → sélectionnez « Gap Time » → [F5](Select)

## Description des zones

### 1 Gap Time

Détermine le temps de pause précédant chaque plage sur le CD audio.

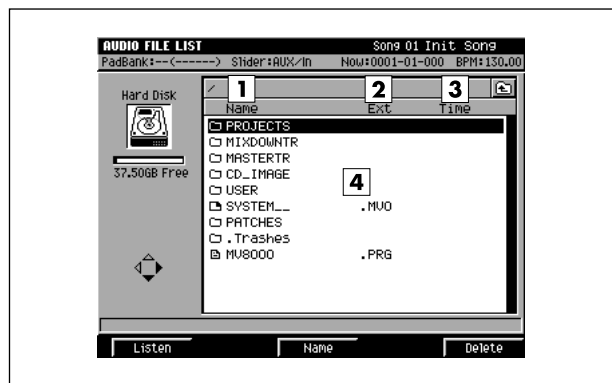
Valeurs : 0–2–4 sec

## Touches de fonction (F)

- [F4](SetAll)  
Tous les fichiers prennent la valeur de pause (gap time) choisie.
- [F5](Set)  
Le fichier repéré par le curseur prend la valeur de pause (gap time) choisie.

# Page AUDIO FILE LIST

Permet d'effectuer une lecture du fichier, de le renommer ou de le supprimer.



- Pour accéder à cette page :
  - [MASTERING] → [F4](Audio List)

## Description des zones

- 1 **Name (nom)**  
Affiche les noms des fichiers audio (résultant de mixage ou de masterisation).
- 2 **Ext (extension)**  
Partie du nom du fichier utilisée pour indiquer son type. Les fichiers de l'AUDIO FILE LIST comportent tous une extension .WAV.
- 3 **Time (durée)**  
Indique la durée de chacun des fichiers audio.
- 4 **Liste des fichiers audio**  
Affiche la liste des fichiers audio résultant d'un mixage ou d'une masterisation. Le fichier repéré par le curseur apparaît contrasté.

## Touches de fonction (F)

- [F1](Listen)  
Appelle le dialogue LISTEN AUDIO FILE (p. 197).
- [F3](Name)  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet d'attribuer un nom au fichier audio.
- [F5](Delete)  
Supprime le fichier repéré par le curseur. Le message de confirmation « Delete File. Are you sure? » apparaît.

Touche F	Commentaire
[F1](No)	Annulation sans suppression.
[F5](Yes)	Suppression du fichier.

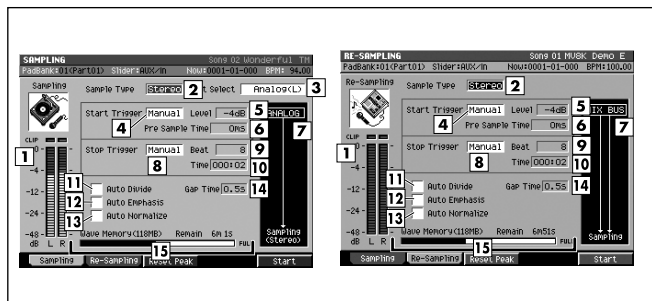
### MEMO

- Vous ne pouvez pas utiliser la fonction Undo (Mode d'emploi, p. 166) pour récupérer un fichier supprimé.



## Pages SAMPLING / RE-SAMPLING

Permet d'échantillonner ou ré-échantillonner (sampling / re-sampling).



### ■ Pour accéder à cette page :

- Sampling  
[SAMPLING]
- Re-sampling  
[SAMPLING] → [F2](Re-Sampling)

## Description des zones

### 1 Bargraphe

Indique le niveau du signal entrant. Si vous échantillonnez, ajustez-le pour que les variations se fassent dans une plage de -12 à 0 dB.

#### MEMO

- La distorsion apparaît quand l'affichage atteint 0 dB (témoin de crête allumé).

### 2 Sample Type (type d'échantillonnage)

Détermine le nombre de canaux utilisés.

Valeurs	Commentaire
Stereo	Stéréo (deux canaux)
Mono	Mono (un canal)

### 3 Input Select (sélection de source)

Indique la source échantillonnée.

Valeurs	Sampling source
Analog	Entrée analogique (stéréo)
Analog(L+R)	Entrée ANALOG INPUT jack (canaux L et R mixés en mono)
Analog(L)	Entrée ANALOG INPUT (canal L seulement, en mono)

### 4 Start Trigger (déclenchement)

Détermine la manière dont le sampling est lancé.

Valeurs	Commentaire
Manual	Démarrage manuel.
Level	Détection d'une variation du niveau d'entrée.
Pad	Frappe sur un pad.
Play	Lancement de la lecture du séquenceur.

### 5 Level (niveau)

Permet de choisir un niveau de déclenchement si vous utilisez l'option de déclenchement « level ».

Valeurs : 1–6

#### MEMO

- Le paramètre Level n'est utilisé que si Start Trigger = Level.

### 6 Pre Sample Time (temps de pré-échantillonnage)

Détermine le temps de sampling supplémentaire capturé avant le démarrage effectif du sampling.

Valeurs : 0, 20, 40, 80, 160, 320, 640, 1000 ms

### 7 Routing (adressage)

Indique la source échantillonnée.

Valeurs	Commentaire
ANALOG	Entrée analogique (MIC/LINE ou PHONO)
MIX BUS	En cas de Re-Sampling

#### MEMO

- Pour ré-échantillonner, appuyez sur [F2](Re-Sampling).

### 8 Stop Trigger (détection de l'arrêt)

Détermine la circonstance entraînant l'arrêt du sampling.

Valeurs	Commentaire
Manual	Arrêt manuel.
Beat	Arrêt après un nombre de temps définis par le paramètre Length.
Time	Arrêt après une durée définie par le paramètre Length.

## 9 Beat

Détermine la durée (en temps) après laquelle l'échantillonnage s'arrête si le paramètre Stop Trigger est réglé sur Beat.

Valeurs : 1–8–20000

### MEMO

- La valeur Beat n'est utilisée que si Stop Trigger=Beat ou Time.

## 10 Time

Détermine la durée (en minutes et secondes) après laquelle l'échantillonnage s'arrête si le paramètre Stop Trigger est réglé sur Time.

Valeurs : 00m02s–100m00s

### MEMO

- La valeur Time n'est utilisée que si Stop Trigger=Beat ou Time.
- La valeur maximum du paramètre Length dépend de la mémoire d'échantillonnage disponible.

## 11 Auto Divide (division automatique)

La fonction Auto Divide détecte les silences au sein du sample et le divise automatiquement en samples multiples sur ces points.

Valeurs : Off, On

## 12 Auto Emphasis (emphasis automatique)

Effectue un pré-emphasis automatique après l'échantillonnage.

Valeurs : Off, On

## 13 Auto Normalize (normalisation automatique)

Effectue une normalisation automatique après l'échantillonnage.

Valeurs : Off, On

## 14 Gap Time (détection des silences)

Quand Auto Divide=On, ce paramètre définit la durée des régions de silence à détecter.

Valeurs : 0.5, 1.0, 1.5, 2.0 sec

### MEMO

- Le paramètre Gap Time n'est utilisé que si Auto Divide=On.

## 15 Wave Memory (capacité mémoire)

Indique la taille des données stockées en mémoire DIMM, graphiquement et de manière numérique.

## Touches de fonction (F)

### • [F1](Sampling)

Échantillonne une source audio externe. La page SAMPLING apparaît.

### • [F2](Re-Sampling)

Échantillonne une source audio interne. La page RESAMPLING apparaît.

### • [F3](Reset Peak)

Réinitialise le maintien des crêtes au niveau des bargraphes.

### • [F5](Start)

Lance l'échantillonnage.

Si Start Trigger=Manual, il démarre immédiatement. Dans les autres cas, il suivra la logique des conditions définies par le paramètre Start Trigger.

## ● Si Start Trigger = Level/Play/Pad



### • [F1] (Cancel)

Annule l'échantillonnage.

### • [F5](Start)

Lancement manuel du sampling. Le message « Now Sampling... » apparaît.

## ● Si Start Trigger=Manual, ou pendant le sampling



### • [F1] (Cancel)

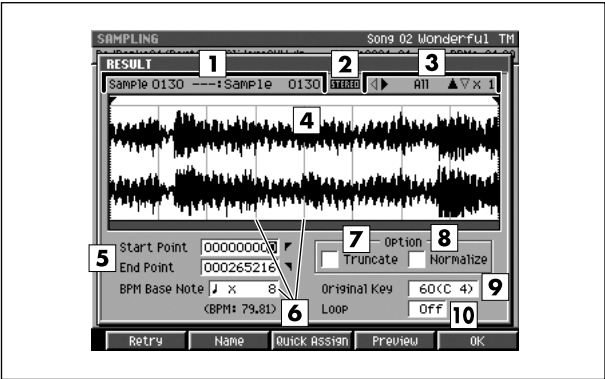
Annule l'échantillonnage.

### • [F5](Stop)

Arrête l'échantillonnage. Le dialogue RESULT (p. 211) apparaît.

Dialogue RESULT

Affiche le résultat du sampling ou de l'import. Il permet d'éditer l'échantillon et de l'affecter à une phrase audio ou à un patch.



Pour accéder à cette page :

- [SAMPLING] → [F1](Sampling) ou [F2](Re-Sampling) → [F5](Start) (début sampling) → [F5](Stop) (arrêt sampling)
- [IMPORT] → sélectionnez un fichier → [F5](Import)

Description des zones

- 1 Nom du sample**  
Affiche le nom du sample.
- 2 Nombre de canaux**  
Affiche le nombre de canaux utilisés par le sample (Mono/Stereo).
- 3 Niveau de zoom**  
Indique le niveau d'agrandissement/réduction de la visualisation dans la fenêtre.
- 4 Affichage graphique**  
Affiche la forme d'onde échantillonnée.
- 5 Start Point / End Point (points de début/fin)**  
Définit les points de départ et de fin de la lecture. La région comprise entre ces points est contrastée.
- 6 BPM Base Note (résolution des lignes de visualisation du tempo)**  
Provoque le dessin de lignes sur les temps et les mesures en superposition à l'affichage de l'échantillon.

Valeurs : ♩, ♪, ♫ (valeur initiale), ♫, ♫ / x 0-x 4-x 65535

**MEMO**

  - Le paramètre BPM Base Note n'est accessible que si vous sélectionnez [F3](AsgnToAPhrs) dans le message « Select Quick Assign ».
- 7 Truncate (troncature)**  
Supprime les portions inutilisées de l'échantillon, avant le début et après la fin de la lecture.

Valeurs : Off, On (✓)

**MEMO**

  - Si vous effectuez votre sauvegarde avec l'option Truncate désactivée (Off), le sample gardera ces portions excédentaires.

- 8 Normalize (normalisation)**  
Augmente globalement le niveau du sample sans excéder la limite maximum.

Valeurs : Off, On (✓)

**MEMO**

  - La normalisation augmente l'amplitude dynamique (la différence entre le niveau maximum et le niveau minimum), ce qui augmente aussi la précision dans l'édition de la forme d'onde.
- 9 Original Key (hauteur originale)**  
détermine la hauteur de note de référence. Quand vous jouez cette note, le sample est entendu à la même hauteur que lors de son enregistrement.

Valeurs : 0(C)–60(C 4)–127(G 9)
- 10 Loop (bouclage)**  
Détermine si un bouclage est prévu lors de la préécoute du sample. Si ce paramètre est activé quand vous affectez le sample à un partiel ou à une phrase audio, il sera utilisé en tant que bouclage par défaut.

Valeurs	Commentaire
Off	Le sample est lu du point Start au point End.
On	Le sample est lu en boucle entre les points Start et End.

### Touches de fonction (F)

- **[F1](Retry)**

Efface le sample affiché. Le message de confirmation « Retry sure? » apparaît.

Touche F	Commentaire
[F1](No)	Annule le recommencement.
[F5](Yes)	Supprime le sample et referme le dialogue RESULT.

- **[F2](Name)**

Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) qui permet de modifier le nom du sample.

- **[F3](Quick Assign)**

Provoque l'affichage du message Select Quick Assign (p. 213).

- **[F4](Preview)**

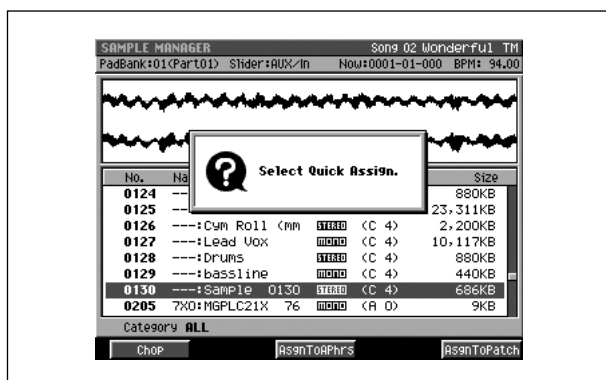
Permet d'effectuer une pré-écoute du sample contrasté par le curseur pendant le maintien de ce bouton enfoncé.

- **[F5](OK)**

Referme le dialogue RESULT (ce dialogue). Le sample est ajouté à la liste des samples.

## Message Select Quick Assign

Permet d'affecter un sample à un patch ou à une phrase audio.



### ■ Pour accéder à cette page :

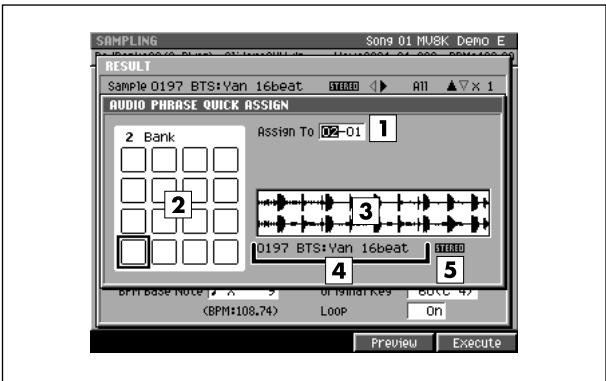
- [SAMPLING] → [F1](Sampling) → [F5](Start) (début sampling) → [F5](Stop) (arrêt sampling) → [F3](Quick Assign)
- [IMPORT] → sélectionnez un fichier → [F5](Import) → [F3](Quick Assign)
- [PROJECT] → placez le curseur dans la rangée d'icône du bas → [F3](SmplMgr) → [F1](Quick Assign) etc.

## Touches de fonction (F)

- [F1](Chop)  
Appelle le dialogue CHOP (p. 159).
- [F3](AsgnToPhrs)  
Appelle le dialogue AUDIO PHRASE QUICK ASSIGN (p. 214). Le sample est affecté en tant que phrase audio.
- [F5](AsgnToPatch)  
Appelle le dialogue PATCH QUICK ASSIGN (p. 216). Le sample est affecté en tant que partiel.

# Dialogue AUDIO PHRASE QUICK ASSIGN

Permet d'affecter un sample à une phrase audio.



- Pour accéder à cette page :
- [SAMPLING] → [F1](Sampling) → [F5](Start) (début sampling) → [F5](Stop) (arrêt sampling) → [F3](Quick Assign) → [F3](AsgnToAPhrs) etc.

## Description des zones

- 1 **Assign To (affectation vers)**  
Sélectionne la phrase audio à laquelle le sample va être affecté.  
Valeurs : 1-1–32-16

**MEMO**

- Vous pouvez aussi désigner un pad en tapant simplement dessus.

- 2 **Pads**  
Indique l'état des pads dans le bank en cours.

Affichage	Statut
	Une phrase audio est affectée à ce pad.
	Rien n'est affecté.
	Une phrase audio est affectée à ce pad sélectionné.

- 3 **Fenêtre de visualisation**  
Affiche les données échantillonnées (forme d'onde).
- 4 **Nom du sample**  
Affiche le nom du sample.
- 5 **Canaux**  
Affiche le nombre de canaux du sample (mono/stéréo).

## Touches de fonction (F)

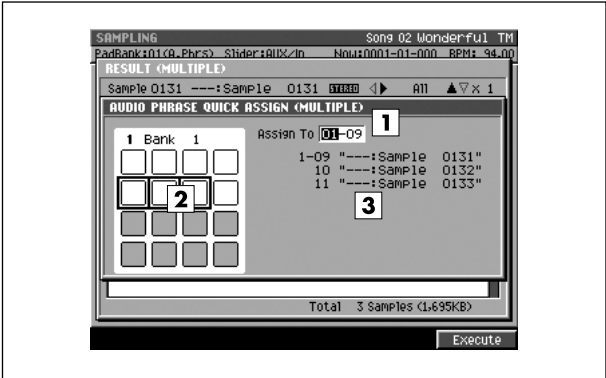
- [F4](Preview)  
Permet d'effectuer une pré-écoute du sample pendant l'appui sur cette touche [F4](Preview).
- [F5](Execute)  
Affecte le sample à la phrase audio choisie.

**MEMO**

- Lors de l'affectation automatique des samples, un message de confirmation apparaîtra si un pad comportant déjà une affectation de sample risque d'être effacé et remplacé.

# Dialogue AUDIO PHRASE QUICK ASSIGN (MULTIPLE)

Permet d'effectuer plusieurs affectations de samples aux phrases audio en une seule opération.



■ Pour accéder à cette page :

- [SAMPLING] → [F1](Sampling) → Activez le paramètre Auto Divide → [F5](Start) (début sampling) → [F5](Stop) (arrêt sampling) → [F3](Quick Assign) → [F3](AsgnToAPhrs) etc.

## Description des zones

1 Assign To (affectation vers)

Sélectionne la première phrase audio à laquelle le sample va être affecté.

Valeurs : 1-1-32-16

MEMO

- Vous pouvez aussi désigner un pad en tapant simplement dessus.

2 Pads

Indique l'état des pads dans le bank en cours.

Affichage	Statut
	Une phrase audio est affectée à ce pad.
	Rien n'est affecté.
	Une phrase audio est affectée à ce pad sélectionné.

3 Nom du sample

Affiche le nom du sample.

## Touches de fonction (F)

• [F5](Execute)

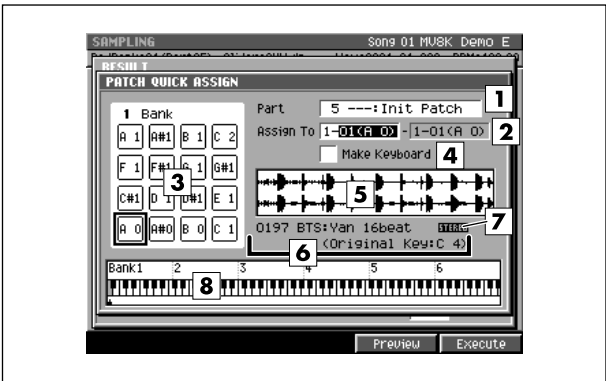
Affecte les samples aux phrases audio les uns après les autres en partant du pad désigné.

MEMO

- Lors de l'affectation automatique des samples, un message de confirmation apparaîtra si un pad comportant déjà une affectation de sample risque d'être effacé et remplacé.

# Dialogue PATCH QUICK ASSIGN

Permet d'affecter les données échantillonnées à un patch.



■ Pour accéder à cette page :

- [SAMPLING] → [F2](Re-sampling) → [F5](Start) (début sampling) → [F5](Stop) (arrêt sampling) → [F3](Quick Assign) → [F5](AsgnToPatch)

## Description des zones

- 1 Part (numéro de part)**  
Définit la part instrumentale à laquelle sera affectée le sample.  
Valeurs : 1–16
- 2 Assign To (affectation vers)**  
Si le paramètre Make Keyboard est validé, cette option sélectionne les pads (numéros de notes) auxquels les samples sont affectés. La valeur de gauche définit la note la plus grave et la valeur de droite la note la plus haute. La valeur centrale définit la hauteur tonale originale.  
Valeurs : 1-1 (A0)–(numéro de note vacant le plus bas)–6-16 (G#8)

**MEMO**

- Vous pouvez aussi désigner un pad en tapant simplement dessus. Si un son est déjà affecté à ce pad, il sera entendu.

- 3 Pads**  
Indique l'état des pads dans le bank en cours.

Affichage	Statut
	Un partiel est affecté à ce pad.
	Rien n'est affecté.
	Un partiel est affecté à ce pad sélectionné.

- 4 Make Keyboard (mapping clavier)**

Cochez cette case si vous voulez affecter le sample dans une gamme accordée (utilisant le suivi de touche).

Valeurs	Commentaire
Off	Affectation de type « kit rythmique » (non accordé).
On (✓)	Affectation de type « clavier » : les hauteurs changent en fonction du numéro de note.

**MEMO**

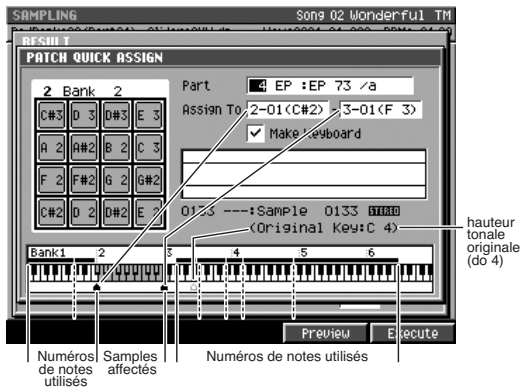
- Si vous ajoutez une marque de validation (✓) à la fonction Make Keyboard pour affecter le sample à plusieurs pads, ils appelleront tous en lecture le même partiel. Il en résulte que si vous éditez les paramètres de ce partiel, cette édition affectera le son de tous les pads concernés. Vous pouvez utiliser la page PATCH EDIT (SPLIT) (p. 124) pour visualiser les pads auxquels un même partiel est affecté.

- 5 Fenêtre de visualisation**  
Affiche les données échantillonnées (forme d'onde).
- 6 Nom du sample**  
Affiche le nom du sample.
- 7 Canaux**  
Affiche le nombre de canaux du sample (mono/stéréo).



## 8 Affichage du clavier

Indique la manière dont les différentes touches (numéros de notes) sont affectées.



## Touches de fonction (F)

### • [F4](Preview)

Permet d'effectuer une préécoute du sample affecté.

### • [F5](Execute)

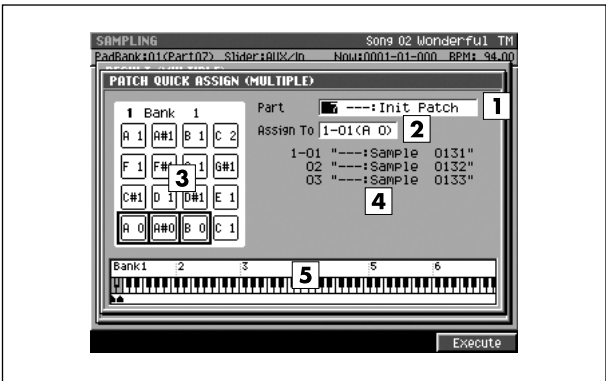
Affecte le sample au partiel désigné.

### MEMO

- Lors de l'affectation des samples, un message de confirmation apparaîtra si un pad comportant déjà une affectation de sample risque d'être effacé et remplacé.

# Dialogue PATCH QUICK ASSIGN (MULTIPLE)

Permet d'effectuer plusieurs affectations de samples à un patch en une seule opération.



■ Pour accéder à cette page :

- [SAMPLING] → [F1](Sampling) → Activez le paramètre Auto Divide → [F5](Start) (début sampling) → [F5](Stop) (arrêt sampling) → [F3](Quick Assign) → [F5](AsgnToPatch) etc.

## Description des zones

- 1 Part (numéro de part)**  
Définit la part instrumentale à laquelle sera affectée le premier sample.  
Valeurs : 1–16
- 2 Assign To (affectation vers)**  
Sélectionne le partiel (numéro de note) de la part instrumentale sélectionnée par le paramètre précédent auquel le sample va être affecté.  
Valeurs : 1-1 (A0)–(numéro de note vacant le plus bas)–6-16 (G#8)

**MEMO**

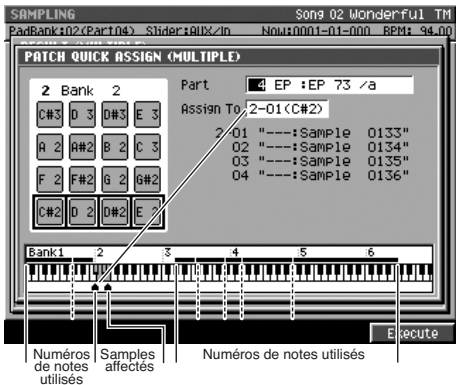
- Vous pouvez aussi désigner un pad en tapant simplement dessus. Si un son est déjà affecté à ce pad, il sera entendu.

- 3 Pads**  
Indique l'état des pads dans le bank en cours.

Affichage	Statut
	Un partiel est affecté à ce pad.
	Rien n'est affecté.
	Un partiel est affecté à ce pad sélectionné.

- 4 Nom du sample**  
Affiche le nom du sample.

- 5 Affichage du clavier**  
Indique la manière dont les différentes touches (numéros de notes) sont affectées.



## Touches de fonction (F)

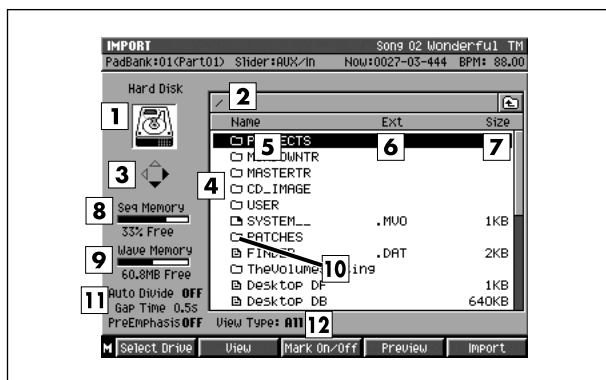
- [F5](Execute)  
Affecte les samples aux partiels les uns après les autres en partant du partiel désigné.

**MEMO**

- Lors de l'affectation des samples, un message de confirmation apparaîtra si un pad comportant déjà une affectation de sample risque d'être effacé et remplacé.

## Page IMPORT

Permet de sélectionner les fichiers musicaux que vous voulez charger.





### Pour accéder à cette page :

- [IMPORT]

### Description des zones

#### 1 Volume en cours de sélection

Affiche le volume sélectionné avec son icône.




Icône	Commentaire
	Disque dur
	CD-ROM ou CD audio

#### 2 Nom du dossier en cours

Affiche le nom du dossier en cours de sélection. Le symbole «/» sépare la racine du volume (niveau supérieur) et le nom du dossier.

#### 3 Icône fléchée

Les flèches de cet icône sont ou ne sont pas contrastées pour indiquer les options de navigations disponibles dans les dossiers.






Icône	Commentaire
	Déplacement possible du curseur vers le haut et vers le bas.
	Déplacement possible du curseur vers le haut et vers le bas, mais la flèche droite contrastée indique que vous vous trouvez sur un dossier (contrasté) et que vous pouvez appuyer sur cette flèche pour accéder à son contenu.
	Déplacement possible du curseur vers le haut et vers le bas, mais la flèche gauche contrastée indique que vous pouvez remonter dans la hiérarchie en appuyant dessus.

#### 4 Liste des fichiers

Affiche la liste des fichiers du volume en cours de sélection. Le fichier sélectionné est contrasté.

#### 5 Nom des fichiers

Présente le nom du fichier. L'icône associée indique son type.

Icône	Commentaire
	Formes d'ondes (WAV, par ex.)
	Séquence (MID, par ex.)
	Dossier
	Fichier MV-8800
	Type inconnu

#### 6 Ext (extension)

Partie du nom du fichier destinée à indiquer son type.

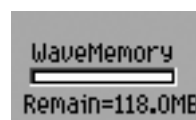
#### 7 Size (taille mémoire)

Indique la taille du fichier.

#### 8 Wave Memory (mémoire de formes d'ondes)

Affiche graphiquement l'utilisation de la mémoire interne disponible pour l'enregistrement ou le sampling.

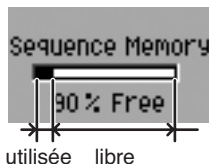
La mémoire libre est indiquée en Mo (MB).



## 9 Sequence Memory (mémoire de séquence)

Affiche graphiquement l'utilisation de la mémoire interne disponible pour l'enregistrement de données de Song ou de Patterns.

La mémoire libre est indiquée en pourcentage (%).



### MEMO

- Le système utilise en permanence environ 10 Mo de mémoire. De ce fait, la mémoire disponible restante sera toujours inférieure de cette valeur à la capacité mémoire installée.

## 10 Dossier

Structure permettant le regroupement de fichiers par thème ou catégorie. Pour visualiser le contenu d'un sous-dossier, amenez le curseur dessus et appuyez sur la flèche droite CURSOR [▶].

Pour remonter d'un sous-dossier au dossier « parent » appuyez sur CURSOR [◀].

## 11 Options d'import

Indique le statut des options sélectionnées pour l'import.

Vous pouvez choisir entre :

- Emphasis**  
L'import se fera avec un renforcement de la bande des hautes fréquences.
- Auto Divide**  
Lors de l'import, le fichier sera découpé en sections limitées par les zones de silence.

### MEMO

- Pour modifier les options d'import, appuyez sur [MENU], et choisissez « Import Options » (p. 220).

## 12 View Type (choix de visualisation)

Indique les restrictions d'affichage éventuelles.

View Type	Commentaire
All	Tous les fichiers sont présentés.
Sample	Seuls les fichiers importés en tant que samples sont affichés.
Patch	Seuls les fichiers importés en tant que patches sont affichés.
Song	Seuls les fichiers importés en tant que songs sont affichés.
Pix	Seuls les fichiers importés en tant qu'images sont affichés.

## Touches de fonction (F) et menu

- [F1](Select Drive)**  
Appelle le dialogue SELECT DRIVE (p. 6) qui permet d'accéder à un autre volume pour choisir des fichiers.
- [F2](View)**  
Appelle le dialogue VIEW FILE TYPE (p. 221)
- [F3](Mark On/Off)**  
Ajoute ou retire une marque de validation à un fichier.
- [F4](Preview)**  
Permet d'effectuer une pré-écoute du sample contrasté par le curseur. Pour arrêter cette lecture, appuyez à nouveau sur [F4](Stop).
- [F5](Import)**  
Importe le fichier sélectionné.
- [MENU]**  
Appelle le dialogue MENU.

## Éléments du menu

### 1 Import Options

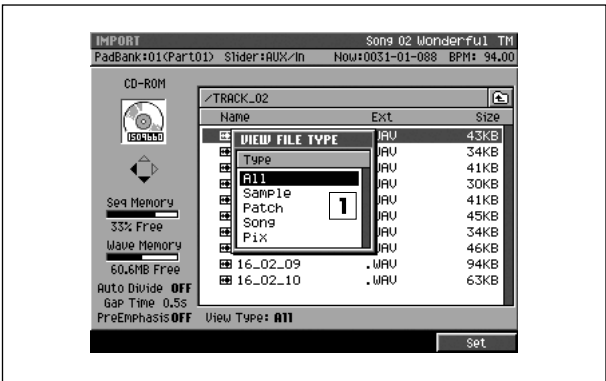
Appelle le dialogue IMPORT OPTIONS (p. 222) qui permet de choisir les options d'import des fichiers audio.

### 2 All Mark

Active ou retire le marquage pour tous les fichiers.

# Dialogue VIEW FILE TYPE

Permet d limiter le type des fichiers visibles dans la liste.



■ Pour accéder à cette page :

- [IMPORT] → [F2](View)

## Description des zones

1 Type

Restreint le type des fichiers visibles dans la liste.

Valeurs	Commentaire
All	Tous les fichiers sont visibles
Sample	Sont visibles les fichiers : <ul style="list-style-type: none"><li>• WAV</li><li>• AIFF</li><li>• AKAI MPC2000/2000XL sound (.SND)</li><li>• AKAI S1000 sample (.A1S)</li><li>• AKAI S3000 sample (.A3S)</li></ul>
Patch	Sont visibles les fichiers : <ul style="list-style-type: none"><li>• AKAI MPC2000/2000XL program (.PGM)</li><li>• AKAI S1000 program (.A1P)</li><li>• AKAI S3000 program (.A3P)</li><li>• MV-8800 patches (.MV0)</li></ul>
Song	Les fichiers Standard MIDI files (.MID) sont visibles.
Pix	Sont visibles les fichiers : <ul style="list-style-type: none"><li>• JPG (.JPG)</li><li>• Bitmap (.BMP)</li></ul>

## Touches de fonction (F)

- [F5](Set)

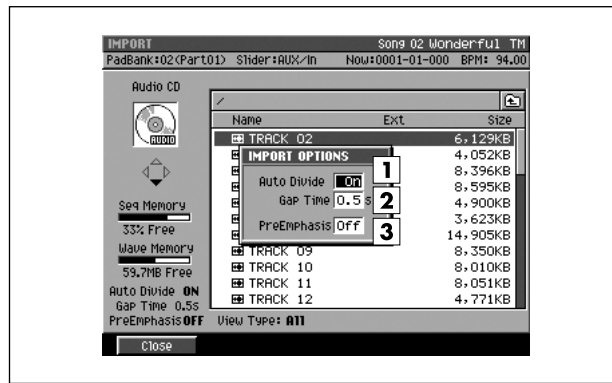
Referme le dialogue VIEW FILE TYPE et affiche les fichiers sélectionnés dans la liste des fichiers.

MEMO

- Les données Roland S-700 series (samples, partiels, patches) restent visibles quel que soit le choix effectué dans « Type ».

# Dialogue IMPORT OPTIONS

Permet de choisir comment les fonctions Emphasis et Auto divide sont gérées lors de l'import de fichiers audio.



■ Pour accéder à cette page :

- [IMPORT] → [MENU] → sélectionnez « Import Options » → [F5](Select)

## Description des zones

- 1

**Auto Divide (division automatique)**

La fonction Auto Divide détecte les « blancs » lors de l'échantillonnage et divise automatiquement l'enregistrement en une série d'échantillons sur ces points.
- 2

**Gap Time (détection de blancs)**

Quand la fonction Auto Divide=On, ce paramètre détermine la durée du silence provoquant la division automatique.

Valeurs : **0.5**, 1.0, 1.5, 2.0 sec
- 3

**Pre Emphasis**

Détermine si un traitement d'emphasis doit être appliqué au signal lors de l'import d'un fichier audio.

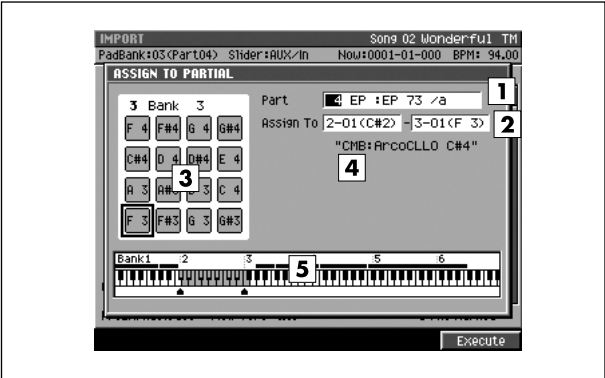
Affichage	Commentaire
Off	L'Emphasis n'est pas appliqué aux données importées.
On	L'Emphasis est appliqué aux données importées.

## Touches de fonction (F)

- [F1](Close)  
Referme le dialogue IMPORT OPTIONS (ce dialogue).

# Dialogue ASSIGN TO PARTIAL

Permet d'affecter les données d'un partiel S-700 series à un patch.



■ Pour accéder à cette page :

- [IMPORT] → sélectionnez un fichier de partiel S-700 series → [F5](Import)

## Description des zones

1 Part

Détermine la part instrumentale à laquelle vous affectez les données échantillonnées.  
Valeurs : 1–16

2 Assign To (affectation vers)

Cette fonction sélectionne le partiel (numéros de notes) au sein de la part instrumentale sélectionnée par Part Number à laquelle le sample est affecté. La valeur de gauche définit la note la plus basse et la valeur de droite la note la plus haute. La valeur centrale donne la hauteur originale.  
Valeurs : 1-01 (A0)–(numéro de note libre le plus bas)  
– 6-16 (G#8)

MEMO

- Vous pouvez aussi définir cette valeur en tapant directement sur un pad. Si un son lui est déjà affecté il sera joué.
- Si l'affectation concerne une série de pads (numéros de notes), ils jouent tous le même partiel, ce qui veut dire que si vous éditez les paramètres de ce partiel, cette édition s'appliquera à tous les pads utilisant ce partiel. La page PATCH EDIT (SPLIT) (p. 124) montre comment les partiels sont affectés aux pads.

3 Pads

Indique l'état des pads dans le bank en cours.

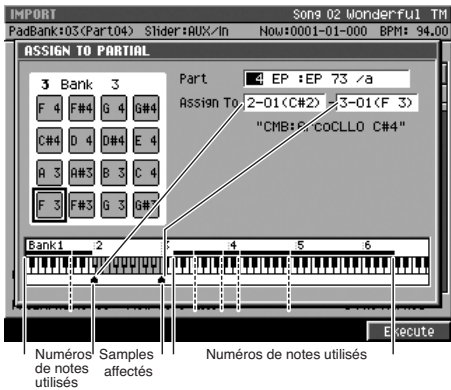
Affichage	Statut
	Un partiel est affecté à ce pad.
	Rien n'est affecté.
	Un partiel est affecté à ce pad sélectionné.

4 Nom du partiel

Affiche le nom du partiel à importer.

5 Keyboard

Indique la manière dont les numéros de notes sont utilisés.

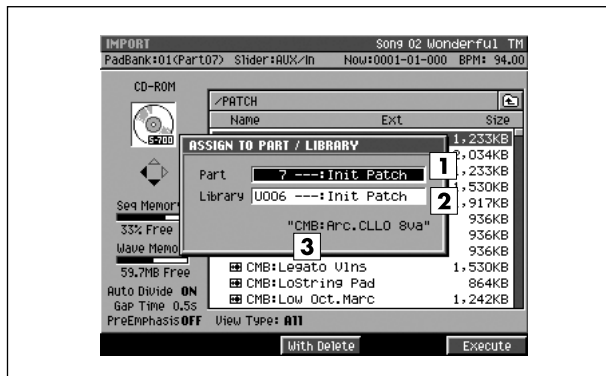


## Touches de fonction (F)

- [F5](Execute)  
Affecte le partiel.

## Dialogue ASSIGN TO PART / LIBRARY

Lors d'un import de patches, ce dialogue permet de choisir s'il sera importé en tant que part entière ou importé dans la bibliothèque (library).



### ■ Pour accéder à cette page :

- [IMPORT] → sélectionnez un fichier de patch → [F5](Import)

### Description des zones

- 1 Part**  
Détermine la part dans laquelle le patch sera importé.  
Valeurs : Off (pas importé), 1–16
- 2 Library (bibliothèque)**  
Détermine la bibliothèque (library) dans laquelle le patch sera importé.  
Valeurs : Off (pas importé), 1–128
- 3 Nom du patch**  
Affiche le nom du patch sélectionné pour l'import dans la page IMPORT (p. 219).

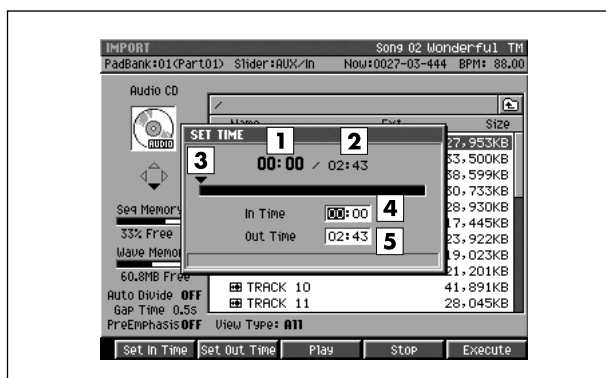
### Touches de fonction (F)

- **[F3](With Delete)**  
Si un patch est déjà présent dans l'emplacement mémoire choisi en bibliothèque, ce patch et les samples qui lui sont associés seront supprimés (Delete Patch) avant que l'import ne se fasse.  
Pour plus de détails sur cette opération, voir « Suppression d'un patch » (mode d'emploi, p. 101).
- **[F5](Execute)**  
Importe le patch dans l'emplacement désigné et referme le dialogue ASSIGN TO PART / LIBRARY (ce dialogue).



## Dialogue SET TIME

Permet d'importer une région définie au sein d'un CD audio.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [IMPORT] → sélectionnez une piste de CD → [F5](Import)

## Description des zones

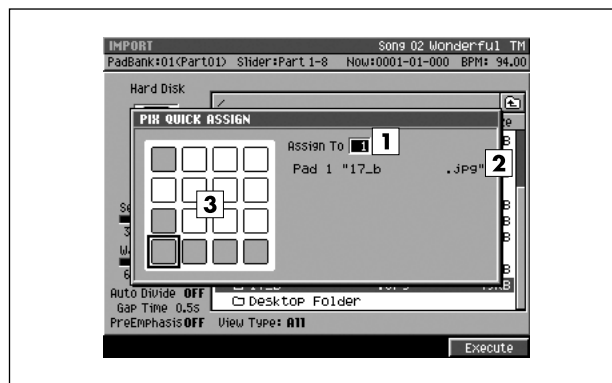
- 1 Position temporelle**  
Affiche la position temporelle de la piste à importer.
- 2 Durée de la piste**  
Affiche la durée totale de la piste à importer.
- 3 Position temporelle en cours**  
Indique la position au sein de la piste correspondant à la valeur temporelle indiquée en 1.
- 4 In Time (début)**  
Détermine la position du début d'import dans la piste choisie (en minutes et secondes).
- 5 Out Time (fin)**  
Détermine la position de la fin d'import dans la piste choisie (en minutes et secondes).

## Touches de fonction (F)

- **[F1](Set In Time)**  
Permet de choisir le point In Time à la volée pendant l'écoute du CD.
- **[F2](Set Out Time)**  
Permet de choisir le point Out Time à la volée pendant l'écoute du CD.
- **[F3](Play)**  
Permet d'effectuer une préécoute de la région comprise entre In Time et Out Time.
- **[F4](Stop)**  
Arrête la préécoute.
- **[F5](Execute)**  
Importe la région comprise entre In Time et Out Time, et ouvre le dialogue RESULT (p. 211).

# Dialogue PIX QUICK ASSIGN

Permet d'affecter un fichier image importé à un pad.



■ Pour accéder à cette page :

- [IMPORT] → sélectionnez un fichier image → [F5](Import)

## Description des zones

- 1 Assign To (affectation vers)**  
Détermine le pad auquel l'image sera affectée.  
Valeurs : 1–16
- 2 Nom du fichier**  
Affiche le nom du fichier image à importer.
- 3 Pads**  
Indique l'état d'affectation des pads.

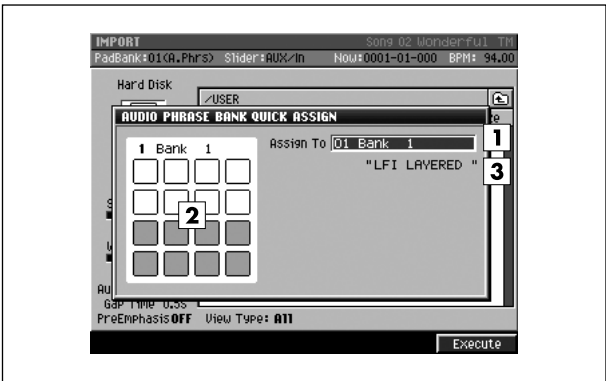
## Touches de fonction (F)

- [F5](Execute)  
Affecte l'image au pad défini par le paramètre Assign To.

Affichage	Statut
	Une image est affectée à ce pad.
	Rien n'est affecté à ce pad.
	Une image est affectée à ce pad sélectionné.

# Dialogue AUDIO PHRASE BANK QUICK ASSIGN

Permet d'affecter des phrases audio aux pads sous forme de banks.





■ Pour accéder à cette page :

- [IMPORT] → sélectionnez un fichier « Audio Phrase Bank » → [F5](Import)

## Description des zones

- 1 Assign To (affectation vers)**  
Détermine le numéro de bank vers lequel les phrases audio importées seront affectées.  
Valeurs : 1–32

- 2 Pads**  
Indique l'état d'affectation des pads du bank de pad sélectionné.

Affichage	Statut
	Une phrase audio est affectée à ce pad.
	Rien n'est affecté à ce pad.

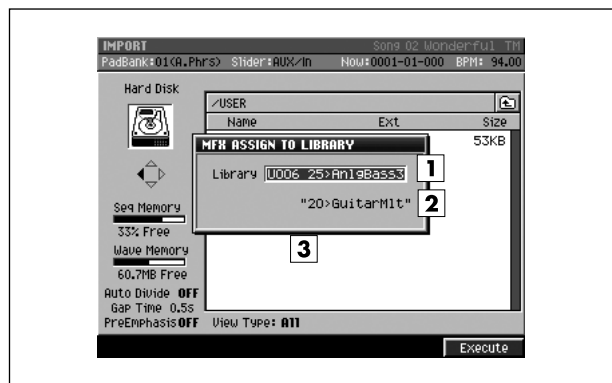
- 3 Nom de la bank de phrases audio**  
Affiche le nom de la bank de phrases audio à importer.

## Touches de fonction (F)

- [F5](Execute)  
Affecte les phrases audio aux pads de la bank définie par le paramètre Assign To.

# Dialogue EFFECTS ASSIGN TO LIBRARY

Permet d'affecter des paramètres d'effets importés à la bibliothèque d'effets (library).



■ Pour accéder à cette page :

- [IMPORT] → sélectionnez un fichier d'effets → [F5](Import)

MEMO

- Le nom du dialogue dépendra du type de fichier que vous importez.

Type d'effets	Nom du dialogue
MFX	MFX ASSIGN TO LIBRARY
Dly/Cho	DELAY/CHORUS ASSIGN TO LIBRARY
Reverb	REVERB ASSIGN TO LIBRARY

## Description des zones

1 Library (bibliothèque)

Détermine le numéro de l'emplacement mémoire (library) dans lequel les paramètres d'effets seront importés.

Effet	Valeurs
MFX	U001–U100
Dly/Cho	U01–U50
Reverb	U01–U50

2 Nom des paramètres d'effets

Affiche le nom du fichier d'effets sélectionnés dans la page IMPORT (p. 219).

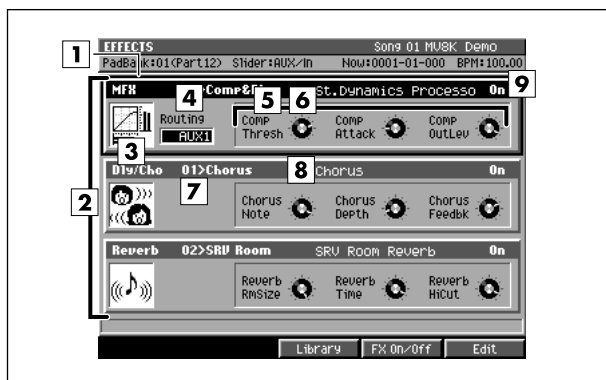
## Touches de fonction (F)

- [F5](Execute)

Importe les réglages d'effets dans l'emplacement désigné et referme le dialogue EFFECTS ASSIGN TO LIBRARY.

## Page EFFECTS

Permet de visualiser l'état du multi-effets et des effets delay/chorus et reverb.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [EFFECTS]

## Descriptions des zones

### 1 Curseur

La section (MFX, delay/chorus, reverb) sélectionnée par le curseur apparaît contrastée.

### 2 Section d'effets

Indique le type d'effet.

Affichage	Commentaire
MFX	Multi-effet
Dly/Cho	Delay/Chorus
Reverb	Reverb

### 3 Icône de l'algorithme

L'algorithme utilisé par chaque effet est indiqué par un icône spécifique.

### 4 Routing (affectation)

Détermine la manière dont le multi-effet MFX est inséré dans le mixage.

Valeurs	Commentaire
Off	MFX non utilisé.
Input	Bus d'entrée
AUX1-4	Bus AUX 1~4
Master	Bus Master out

#### MEMO

- Le choix de l'affectation n'est possible que pour le MFX.

### 5 Paramètres pilotés par les contrôles

Indique le nom des paramètres contrôlés par les boutons rotatifs. Trois paramètres sont ainsi affichés, correspondant aux boutons C1, C2, et C3.

### 6 Boutons rotatifs

Utilisez ces boutons pour agir sur les paramètres principaux de l'algorithme d'effet utilisé par chaque section.

#### MEMO

- Trois boutons sont présents dans chaque section, correspondant aux boutons rotatifs C1~ à C3 de la surface de contrôle. Pour y accéder, utilisez les touches fléchées (haut/bas) pour déplacer la zone contrastée sur la section d'effet appropriée.
- La fonction Knob Assign (p. 234) permet d'affecter librement un paramètre d'effet à un bouton.

### 7 Nom du patch d'effet

Indique le nom du patch.

### 8 Algorithme d'effet

Indique le nom de l'algorithme utilisé par chaque effet.

### 9 Statut de l'effet

Active/désactive chaque section d'effet.

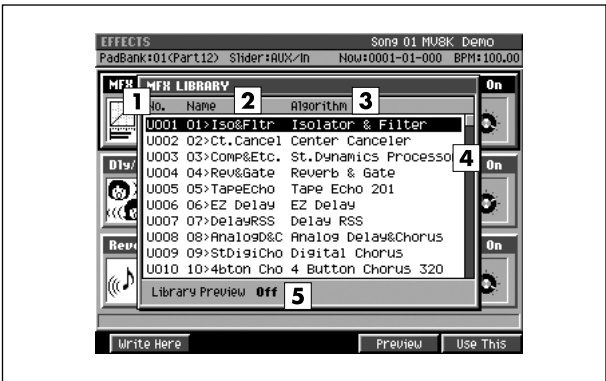
Valeurs	Commentaire
Off	Effet inactif.
On	Effet activé.

## Touches de fonction (F)

- [F3](Library)  
Appelle le dialogue EFFECT LIBRARY (p. 230).
- [F4](FX On/Off)  
Active/désactive l'effet en cours de sélection.
- [F5](Edit)  
Appelle le dialogue EFFECT EDIT (p. 231).

# Dialogue EFFECTS LIBRARY

Permet de sauvegarder et de rappeler des paramètres d'effets.



■ Pour accéder à cette page :

- [EFFECTS] → sélection de l'effet en cours → [F3](Library)



- Le nom du dialogue dépend du type de l'effet.

Effet en cours	Nom du dialogue
MFX	MFX LIBRARY
Dly/Cho	DELAY/CHORUS LIBRARY
Reverb	REVERB LIBRARY

## Descriptions des zones

- 1 No. (numéro de la bibliothèque d'effets)**  
Chaque bibliothèque d'effet consiste en une zone Preset non modifiable et une zone User (utilisateur) destinée à sauvegarder et rappeler vos réglages personnalisés.

Effet	U (User)	P (Preset)
MFX	U001–U100	P001–P034
Dly/Cho	U001–U050	P001–P002
Reverb	U001–U050	P001–P004



- La zone Preset est en lecture seule et ne peut pas recevoir de réglages personnalisés.

- 2 Name (nom)**  
Affiche le nom des paramètres d'effets.

- 3 Algorithm (algorithme)**  
Affiche l'algorithme en cours d'utilisation.

- 4 Barre de défilement**  
Donne une image approximative de la portion visible de la liste.

- 5 Library Preview (pré-écoute de l'effet)**  
Affiche « On » quand vous effectuez une pré-écoute de l'effet.

## Touches de fonction (F)

- **[F1](Write Here)**  
Sauvegarde la bibliothèque de réglages d'effets en cours à la position du curseur dans la liste.

Touches F	Commentaire
[F1](No)	Annule l'opération.
[F5](Yes)	Sauvegarde les paramètres d'effet.

- **[F4](Preview)**  
Active temporairement les réglages d'effets sélectionnés par le curseur, permettant d'effectuer une pré-écoute du résultat. L'écran affiche « Library Preview On » pendant que cette pré-écoute est active.

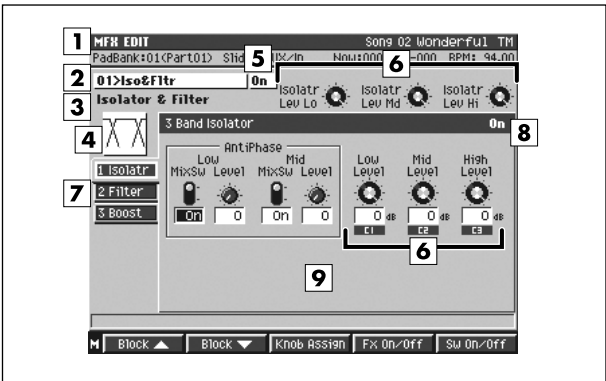
- **[F5](Use This)**  
Définit comme sélection d'effet « en cours » les paramètres contrastés par le curseur.



- Pour annuler la sélection effectuée dans le menu local et revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].

Page EFFECTS EDIT

Permet de réaliser une édition détaillée du multi-effet ou des effets delay/chorus et reverb.



Pour accéder à cette page :

- [EFFECTS] → [F5](Edit)

Descriptions des zones

1 Section d'effet

Indique le nom (le type) de la section d'effet que vous éditez.

Affichage	Commentaire
MFX EDIT	Page d'édition Multi-effet
DELAY/CHORUS EDIT	Page d'édition Delay/Chorus
REVERB EDIT	Page d'édition Reverb

2 Nom du patch d'effet

Indique le nom des paramètres d'effets en cours de sélection.

3 Nom de l'algorithme d'effet

Indique le nom de l'algorithme en cours de sélection.

☞ Pour plus de détails sur les effets et leurs algorithmes reportez-vous à la section « Liste des Algorithmes et patchs presets » Appendices, p. 14.

4 Icône de l'algorithme

Cet icône indique l'algorithme en cours de sélection.

5 Statut on/off de l'effet

Indique le statut de l'effet en cours de sélection

Valeurs	Commentaire
Off	Bypass, effet inactif.
On	Effet activé.

6 Boutons rotatifs

Utilisez ces boutons rotatifs pour agir sur les principaux paramètres de l'effet en cours de sélection.

MEMO

- Chaque bloc d'effet comporte plusieurs boutons rotatifs. Les indications C1, C2 et C3 repèrent ceux d'entre eux qui peuvent être manipulés directement par les boutons rotatifs C1 à C3 de la surface de contrôle.
- La fonction Knob Assign (p. 234) permet d'affecter à volonté n'importe quel paramètre d'effet à un de ces boutons.

7 Blocs d'effets

Chaque algorithme d'effet est constitué de plusieurs « blocs » d'effets. pour modifier les réglages d'un bloc en particulier, utilisez les touches [F1](Block ▲) ou [F2](Block ▼) pour le sélectionner.

☞ La liste d'onglets représentant les blocs d'effets permet de visualiser chacun d'eux. Pour plus de détails, reportez-vous à « Effect Block » (Appendices, p. 16).

8 Statut d'activation

Indique le statut de chaque bloc d'effet (effet individuel).

Valeurs	Commentaire
Off	Ce bloc d'effet n'est pas utilisé.
On	Le bloc d'effet est activé.

9 Paramètres du bloc d'effet

Cette section affiche les paramètres du bloc d'effet sélectionné. Pour plus de détails sur les paramètres affichés, reportez-vous à « Effect Block » (Appendices, p. 16).

### Touches de fonction (F) et menu

- **[F1](Block▲) / [F2](Block▼)**  
Permettent de changer de bloc d'effet.
- **[F3](Knob Assign)**  
Appelle le dialogue KNOB ASSIGN (p. 234).
- **[F4](FX On/Off)**  
Active/désactive l'effet en cours.
- **[F5](SW On/Off)**  
Active/désactive le bloc sélectionné.
- **[MENU]**  
Appelle le dialogue MENU.

### Éléments des menus

#### ● Page MFX EDIT

##### 1 MFX Library

Appelle le dialogue MFX LIBRARY (p. 230).

##### 2 Edit MFX Name

Appelle le dialogue EDIT MFX NAME (p. 3)

##### 3 Save MFX

Appelle le dialogue SAVE MFX (p. 233)

#### ● Page DELAY/CHORUS EDIT

##### 1 Dly/Cho Library

Appelle le dialogue Dly/Cho LIBRARY (p. 230).

##### 2 Edit Dly/Cho Name

Appelle le dialogue EDIT Dly/Cho NAME (p. 3)

##### 3 Save Dly/Cho

Appelle le dialogue SAVE Dly/Cho popup (p. 233)

#### ● Page REVERB EDIT

##### 1 Reverb Library

Appelle le dialogue REVERB LIBRARY (p. 230).

##### 2 Edit Reverb Name

Appelle le dialogue EDIT REVERB NAME (p. 3)

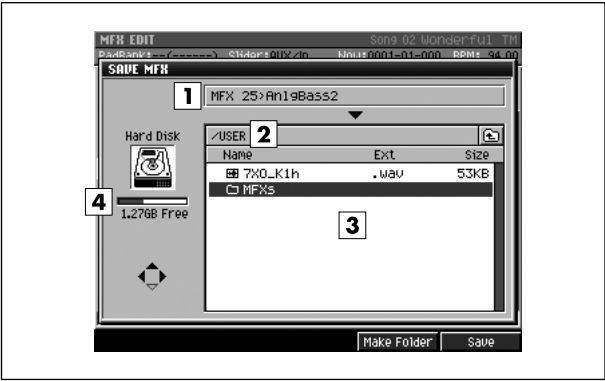
##### 3 Save Reverb

Appelle le dialogue SAVE REVERB (p. 233)



# Dialogue SAVE EFFECTS

Permet de sauvegarder vos réglages de multi-effets, delay/chorus et reverb en tant que fichier sur le disque dur.



■ Pour accéder à cette page :

- [EFFECTS] → [F5](Edit) → [MENU] → sélectionnez « Save MFX », « Save Dly/Cho », ou « Save Reverb » → [F5](Select)

MEMO

- Le nom du dialogue dépend du type de l'effet.

Effet en cours	Nom du dialogue
MFX	SAVE MFX
Dly/Cho	SAVE DELAY/CHORUS
Reverb	SAVE REVERB

## Descriptions des zones

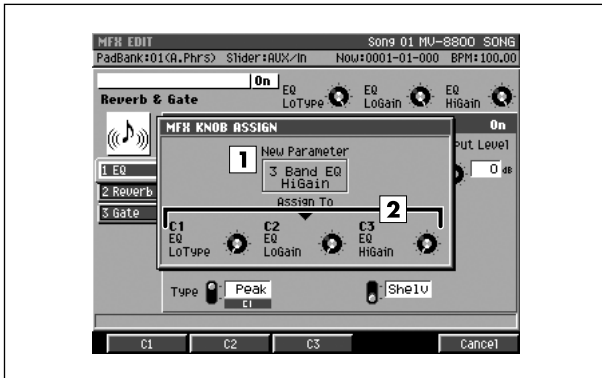
- 1 Nom des réglages d'effets**  
Affiche le nom du fichier de réglages d'effets à sauvegarder.
- 2 Nom du dossier en cours**  
Affiche le nom du dossier de destination pour la sauvegarde. Le symbole «/» sépare la racine du volume (niveau supérieur) et le nom du dossier.
- 3 Liste des fichiers**  
Affiche le nom des fichiers et des dossiers présents dans le dossier en cours de sélection.
- 4 Capacité mémoire**  
Affiche l'espace libre sur le disque.

■ Touches de fonction (F)

- **[F4](Make Folder)**  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) dans lequel vous pouvez créer un nouveau dossier dans le dossier en cours.
- **[F5](Save)**  
Sauvegarde les paramètres d'effets en tant que fichier sur le disque dur.  
Appelle le dialogue EDIT NAME (p. 3) dans lequel vous pouvez choisir un nom de fichier WAV ou AIFF.

## Dialogue KNOB ASSIGN

Permet d'affecter des paramètres d'effets aux boutons rotatifs C1 à C3 et de les utiliser pour agir directement sur ces paramètres.



### ■ Pour accéder à cette page :

- **[EFFECTS]** → sélection d'un effet en cours → **[F5](Edit)** → utilisez le curseur pour sélectionner le paramètre à affecter à un bouton → **[F3](Knob Assign)**
- **[MASTERING]** → **[F2](Mastering)** → sélectionnez les données audio (fichier WAV) à masteriser → **[F5](MTK Edit)** → **[F5](Sw On/Off)** → **[MENU]** → sélectionnez « Knob Assign » → **[F5](Select)**

### Descriptions des zones

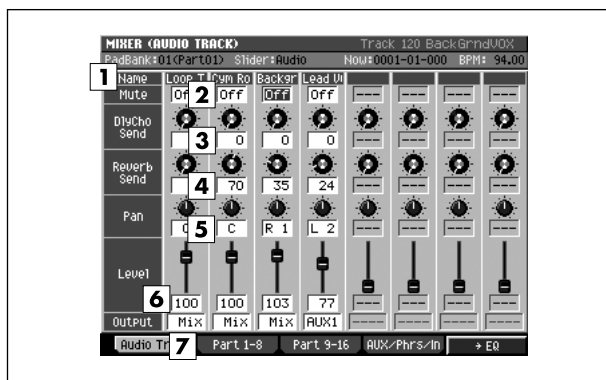
- 1 New parameter (bloc d'effet)**  
Indique le nom du bloc d'effet en cours d'édition.
- 2 Paramètre**  
Affiche les noms des paramètres d'effets affectés aux boutons rotatifs C1, C2, et C3.

### Touches de fonction (F)

- **[F1](C1) / [F2](C2) / [F3](C3)**  
Affectent le paramètre d'effet présent à la position du curseur au bouton rotatif correspondant.
- **[F5](Cancel)**  
Referme le dialogue KNOB ASSIGN.

## Page MIXER (AUDIO TRACK)

Cette page gère les paramètres de niveau, de panoramique et d'affectation de sortie des pistes audio.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [MIXER] → [F1](Audio Track)

## Description des zones

### 1 Name (nom)

Affiche le nom de la piste audio.

#### MEMO

- Seuls les cinq premiers caractères du nom sont affichés.

### 2 Mute

Permet de désactiver temporairement la piste.

Valeurs : Off, On

### 3 DlyCho Send (niveau de départ Delay/Chorus)

Détermine le niveau du signal adressé à l'effet delay/chorus.

Valeurs : 0–127

### 4 Reverb Send (niveau de départ Reverb)

Détermine le niveau du signal adressé à l'effet reverb.

Valeurs : 0–127

### 5 Pan (panoramique)

Détermine la position stéréo du signal dans le bus de sortie.

Valeurs : L63–0–R63

### 6 Level (niveau)

Détermine le volume de chaque piste.

Valeurs : 0–100–127

#### MEMO

- Vous pouvez utiliser les huit curseurs de la surface de contrôle pour ajuster ce paramètre Level.

### 7 Output (sortie)

Détermine l'affectation de sortie de chaque piste ou part..

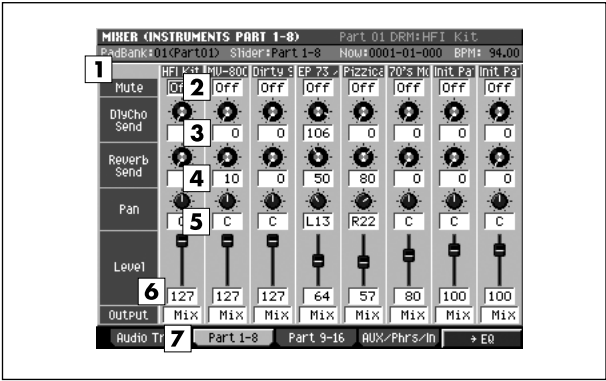
Valeurs	Commentaire
Mix	Adresse le son au bus de Mix. Le son sortira sur les connecteurs Master et Phones.
AUX1–AUX4	Adresse le son au bus AUX.
MLT1–MLT8	Adresse le son à un bus ANALOG MULTI OUTPUT (sortie mono).
M1/2–M7/8	Adresse le son à une paire de bus ANALOG MULTI OUTPUT (sortie stéréo).

## Touches de fonction (F)

- [F1](Audio Track)  
Appelle la page MIXER (AUDIO TRACK) (cette page).
- [F2](Part 1–8)  
Appelle les parts 1 à 8 de la page MIXER (INSTRUMENT PART) (p. 236).
- [F3](Part 9–16)  
Appelle les parts 9 à 16 de la page MIXER (INSTRUMENT PART) (p. 236).
- [F4](AUX/Phrs/In)  
Appelle la page MIXER (AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT) (p. 237).
- [F5](→ EQ)  
Appelle la page MIXER (AUDIO TRACK EQ) (P. 238).

Page MIXER (INSTRUMENT PART)

Cette page de mixage gère les paramètres de niveau, panoramique et d'affectation de sortie des parts instrumentales.



- Pour accéder à cette page :
  - [MIXER] → [F2](Part 1–8) or [F3](Part 9–16)

Description des zones

- 1 **Nom du Patch**

Affiche le nom du patch de la part sélectionnée.

**MEMO**

  - Seuls les cinq premiers caractères du nom sont affichés.
- 2 **Mute**

Permet de désactiver temporairement la piste.

Valeurs : **Off**, On
- 3 **DlyCho Send (niveau de départ Delay/Chorus)**

Détermine le niveau du signal adressé à l'effet delay/chorus.

Valeurs : **0**–127
- 4 **Reverb Send (niveau de départ Reverb)**

Détermine le niveau du signal adressé à l'effet reverb.

Valeurs : **0**–127
- 5 **Pan (panoramique)**

Détermine la position stéréo du signal dans le bus de sortie.

Valeurs : L63–**0**–R63
- 6 **Level (niveau)**

Détermine le volume de chaque part.

Valeurs : 0–**100**–127

**MEMO**

  - Vous pouvez utiliser les huit curseurs de la surface de contrôle pour ajuster ce paramètre Level.

- 7 **Output**

Détermine l'affectation de sortie de chaque part.

Valeurs	Commentaire
Prtl	Suit le paramétrage Output Assign du partiel (p. 125)
Mix	Adresse le son au bus de Mix. Le son sortira sur les connecteurs Master et Phones.
AUX1–AUX4	Adresse le son au bus AUX.
MLT1–MLT8	Adresse le son à un bus ANALOG MULTI OUTPUT (sortie mono).
M1/2–M7/8	Adresse le son à une paire de bus ANALOG MULTI OUTPUT (sortie stéréo).

Touches de fonction (F)

- **[F1](Audio Track)**

Appelle la page MIXER (AUDIO TRACK) (p. 235).
- **[F2](Part 1–8)**

Appelle les parts 1 à 8 de la page MIXER (INSTRUMENT PART) (cette page).
- **[F3](Part 9–16)**

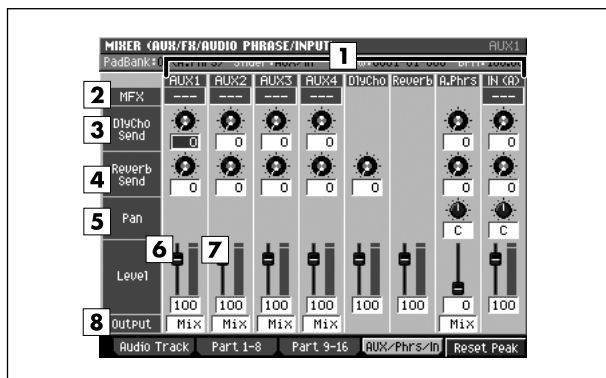
Appelle les parts 9 à 16 de la page MIXER (INSTRUMENT PART) (cette page).
- **[F4](AUX/Phrs/In)**

Appelle la page MIXER (AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT) (p. 237).
- **[F5](→EQ)**

Appelle la page MIXER (AUDIO TRACK EQ) (P. 238) pour les canaux 1–8 ou 9–16.

## Page MIXER (AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT)

Cette page est consacrée au mixage des bus auxiliaires (AUX), d'effets, d'entrées et des parts de phrases audio.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [MIXER] → [F4](AUX/Phrs/In)

## Description des zones

### 1 Name

Nom de chaque voie de mixage.

Affichage	Commentaire
AUX1–AUX4	Bus AUX
DlyCho	Bus Delay/Chorus
Reverb	Bus Reverb
A.Phrs	Phrase audio
In (A)	Entrée analogique

### 2 MFX (Multi-effet)

Un bus dans lequel un effet MFX est inséré s'affiche « MFX ».



- “---” indique qu’aucun effet MFX n’est inséré.

### 3 DlyCho Send (niveau de départ Delay/Chorus)

Détermine le niveau du signal adressé à l’effet delay/chorus.

Valeurs : 0–127

### 4 Reverb Send (niveau de départ Reverb)

Détermine le niveau du signal adressé à l’effet reverb.

Valeurs : 0–127

### 5 Pan (panoramique)

Détermine la position stéréo du signal dans le bus de sortie.

Valeurs : L63–0–R63

### 6 Level (niveau)

Détermine le volume de chaque part.

Valeurs : 0–100–127



- Vous pouvez utiliser les huit curseurs de la surface de contrôle pour ajuster ce paramètre Level.

### 7 Bargraphe

Affiche le niveau post-fader de chaque part.



- Le témoin supérieur du bargraphe s’allume à l’écrêtage (= 0 dB). Si cela se produit, réduisez le niveau.

### 8 Output

Détermine l’affectation de sortie pour les bus auxiliaires 1 à 4 et les phrases audio.

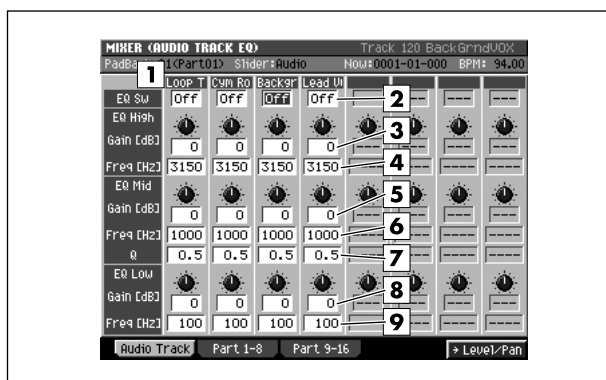
Valeurs	Commentaires
Off	Pas de sortie (bus AUX 1 à 4 seulement)
Mix	Adresse le son au bus de Mix. Le son sortira sur les connecteurs Master et Phones.
AUX1–AUX4	Adresse le son au bus AUX (phrases audio seulement).
MLT1–MLT8	Adresse le son à un bus ANALOG MULTI OUTPUT (sortie mono).
M1/2–M7/8	Adresse le son à une paire de bus ANALOG MULTI OUTPUT (sortie stéréo).

## Touches de fonction (F)

- **[F1](Audio Track)**  
Appelle la page MIXER (AUDIO TRACK) (p. 235).
- **[F2](Part 1–8)**  
Appelle les parts 1 à 8 de la page MIXER (INSTRUMENT PART) (p. 236).
- **[F3](Part 9–16)**  
Appelle les parts 9 à 16 de la page MIXER (INSTRUMENT PART) (p. 236).
- **[F4](AUX/Phrs/In)**  
Appelle la page MIXER (AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT) (cette page).
- **[F5](Reset Peak)**  
Réinitialise le maintien des crêtes du bargraphe.

## Page MIXER (AUDIO TRACK EQ)

Page d'égalisation des pistes audio permettant d'agir sur leur timbre.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [MIXER] → [F1](Audio Track) → [F5](→ EQ)

## Description des zones

### 1 Name (nom)

Affiche partiellement le nom de la piste audio.

### 2 EQ Sw (activation égaliseur)

Active/désactive l'égalisation pour chaque piste.

Valeurs : **Off**, On

### 3 EQ High Gain (gain égalisation des aigus)

Détermine le niveau de renforcement ou d'atténuation de la bande définie par EQ High Freq.

Valeurs : -15—**0**—15 [dB]

### 4 EQ High Freq (fréquence égalisation des aigus)

Détermine la fréquence à laquelle s'effectuera le renforcement ou l'atténuation.

Valeurs : 1000, 1120, 1250, 1400, 1600, 1800, 2000, 2240, 2500, 2800, **3150**, 3550, 4000, 4500, 5000, 5600, 6300, 7100, 8000, 9000, 10k [Hz]

### 5 EQ Mid Gain (gain égalisation des mediums)

Détermine le niveau de renforcement ou d'atténuation de la bande définie par EQ Mid Freq.

Valeurs : -15—**0**—15 [dB]

### 6 EQ Mid Freq (fréquence égalisation des mediums)

Détermine la fréquence à laquelle s'effectuera le renforcement ou l'atténuation.

Valeurs : 100, 112, 125, 140, 160, 180, 200, 224, 250, 280, 315, 355, 400, 450, 500, 560, 630, 710, 800, 900, **1000**, 1120, 1250, 1400, 1600, 1800, 2000, 2240, 2500, 2800, 3150, 3550, 4000, 4500, 5000, 5600, 6300, 7100, 8000, 9000, 10k [Hz]

### 7 EQ Mid Q (facteur Q des mediums)

Détermine la largeur de la bande de fréquence concernée dans les mediums. Les valeurs faibles augmentent la largeur et les valeurs élevées la réduisent.

Valeurs : **0.5**, 0.6, 0.7, 0.8, 0.9, 1.0, 1.1, 1.2, 1.4, 1.6, 1.8, 2.0, 2.2, 2.5, 2.8, 3.1, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, 5.6, 6.3, 7.1, 8.0, 9.0, 10.0, 11.2, 12.5, 14.0, 16.0

### 8 EQ Low Gain (gain égalisation des graves)

Détermine le niveau de renforcement ou d'atténuation de la bande définie par EQ Low Freq.

Valeurs : -15—**0**—15 [dB]

### 9 EQ Low Freq (fréquence égalisation des graves)

Détermine la fréquence à laquelle s'effectuera le renforcement ou l'atténuation.

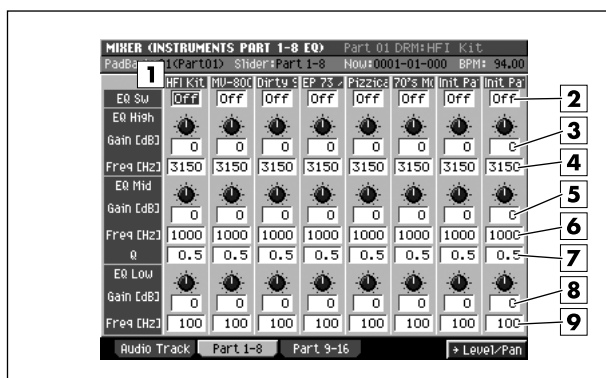
Valeurs : **100**, 112, 125, 140, 160, 180, 200, 224, 250, 280, 315, 355, 400, 450, 500, 560, 630, 710, 800, 900, 1000 [Hz]

## Touches de fonction (F)

- **[F1](Audio Track)**  
Appelle la page MIXER (AUDIO TRACK EQ) (cette page).
- **[F2](Part 1–8)**  
Appelle les parts 1 à 8 de la page MIXER (INSTRUMENT PART EQ) (p. 239).
- **[F3](Part 9–16)**  
Appelle les parts 9 à 16 de la page MIXER (INSTRUMENT PART EQ) (p. 239).
- **[F5](→ Level/Pan)**  
Appelle la page MIXER (AUDIO TRACK) (p. 235).

## Page MIXER (INSTRUMENT PART EQ)

Page d'égalisation des parts instrumentales permettant d'agir sur leur timbre.



### ■ Pour accéder à cette page :

- [MIXER] → [F2](Part 1–8) ou [F3](Part 9–16) → [F5](→ EQ)

## Description des zones

### 1 Nom du patch

Affiche le nom de la part sélectionnée.

#### MEMO

- Seuls les cinq premiers caractères du nom sont affichés.

### 2 EQ Sw (activation égaliseur)

Active/désactive l'égalisation pour chaque part.

### 3 EQ High Gain (gain égalisation des aigus)

Détermine le niveau de renforcement ou d'atténuation de la bande définie par EQ High Freq.

Valeurs : -15–0–15 [dB]

### 4 EQ High Freq (fréquence égalisation des aigus)

Détermine la fréquence à laquelle s'effectuera le renforcement ou l'atténuation.

Valeurs : 1000, 1120, 1250, 1400, 1600, 1800, 2000, 2240, 2500, 2800, **3150**, 3550, 4000, 4500, 5000, 5600, 6300, 7100, 8000, 9000, 10k [Hz]

### 5 EQ Mid Gain (gain égalisation des mediums)

Détermine le niveau de renforcement ou d'atténuation de la bande définie par EQ Mid Freq.

Valeurs : -15–0–15 [dB]

### 6 EQ Mid Freq (fréquence égalisation des mediums)

Détermine la fréquence à laquelle s'effectuera le renforcement ou l'atténuation.

Valeurs : 100, 112, 125, 140, 160, 180, 200, 224, 250, 280, 315, 355, 400, 450, 500, 560, 630, 710, 800, 900, **1000**, 1120, 1250, 1400, 1600, 1800, 2000, 2240, 2500, 2800, 3150, 3550, 4000, 4500, 5000, 5600, 6300, 7100, 8000, 9000, 10k [Hz]

### 7 EQ Mid Q (facteur Q des mediums)

Détermine la largeur de la bande de fréquence concernée dans les mediums. Les valeurs faibles augmentent la largeur et les valeurs élevées la réduisent.

Valeurs : **0.5**, 0.6, 0.7, 0.8, 0.9, 1.0, 1.1, 1.2, 1.4, 1.6, 1.8, 2.0, 2.2, 2.5, 2.8, 3.1, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, 5.6, 6.3, 7.1, 8.0, 9.0, 10.0, 11.2, 12.5, 14.0, 16.0

### 8 EQ Low Gain (gain égalisation des graves)

Détermine le niveau de renforcement ou d'atténuation de la bande définie par EQ Low Freq.

Valeurs : -15–0–15 [dB]

### 9 EQ Low Freq (fréquence égalisation des graves)

Détermine la fréquence à laquelle s'effectuera le renforcement ou l'atténuation.

Valeurs : **100**, 112, 125, 140, 160, 180, 200, 224, 250, 280, 315, 355, 400, 450, 500, 560, 630, 710, 800, 900, 1000 [Hz]

## Touches de fonction (F)

- [F1](Audio Track)  
Appelle la page MIXER (AUDIO TRACK EQ) (p. 238).
- [F2](Part 1–8)  
Appelle les parts 1 à 8 de la page MIXER (INSTRUMENT PART EQ) (cette page).
- [F3](Part 9–16)  
Appelle les parts 9 à 16 de la page MIXER (INSTRUMENT PART EQ) (cette page).
- [F5](→ Level/Pan)  
Appelle les pages 1 à 8 ou 9 à 16 de la page MIXER (INSTRUMENT PART) (p. 236).

# Index

## A

ADD AUDIO TRACKS .....	55
ADD MIDI TRACKS .....	54
ASSIGN TO PAD .....	100
ASSIGN TO PART / LIBRARY .....	224
ASSIGN TO PARTIAL .....	223
ASSIGNABLE SLIDER .....	182
AUDIO EVENT PARAMETER .....	28
AUDIO EVENT SAMPLE EDIT .....	29
AUDIO FILE LIST .....	208
AUDIO PHRASE SAMPLE EDIT .....	157
AUDIO PHRASE BANK QUICK ASSIGN .....	227
AUDIO PHRASE EDIT .....	155
AUDIO PHRASE QUICK ASSIGN (MULTIPLE) .....	215
AUDIO PHRASE QUICK ASSIGN .....	214
AUDIO PHRASE STEP REC .....	63
AUDIO PHRASES (LIST) .....	153
AUDIO PHRASES (PAD) .....	152
AUTO CHOP .....	160
AUTO PUNCH .....	49
AUTOMATIC ASSIGN TO PAD .....	108

## B

BACKUP PROJECT TO CD .....	170
BPM/TAP .....	70

## C

CD PLAYER .....	195
CHANGE CONTINUOUS DATA .....	68
CHANGE DURATION .....	40
CHANGE VELOCITY .....	39
CHOP .....	159
CHOP QUICK ASSIGN .....	161
COMMAND .....	7
COPY AS AUDIO PHRASE .....	45
COPY AS MIDI CLIP .....	44
COPY AS NEW PATTERN .....	105
COPY AS NEW SONG .....	87
COPY PART .....	151
COPY PATTERN .....	97
COPY&INSERT .....	37
COPY&PASTE .....	35
CREATE CONTINUOUS DATA .....	67
CREATE EVENT .....	25
CREATE NEW PROJECT .....	166
CREATE NEW SONG .....	83
CUE SHEET .....	206

## D

DATA THIN .....	42
DELAY/CHORUS EDIT .....	231
DELAY/CHORUS KNOB ASSIGN .....	234
DELAY/CHORUS LIBRARY .....	230
DELETE MEASURE .....	65
DELETE PROJECT .....	168
DELETE SONG .....	86
DELETE TRACKS .....	56
DISK UTILITY .....	193
DISK/USB MENU .....	188
DISPLAY/MOUSE .....	184
DRUM GRID .....	73

## E

EDIT AUDIO PHRASE NAME .....	3
EDIT COMMENT .....	80
EDIT DELAY / CHORUS NAME .....	3
EDIT FILE NAME .....	3

EDIT FOLDER NAME .....	3
EDIT LOCATOR NAME .....	3
EDIT MFX NAME .....	3
EDIT MIDI CLIP NAME .....	3
EDIT MTK NAME .....	3
EDIT PAD BANK NAME .....	3
EDIT PARTIAL NAME .....	3
EDIT PATCH NAME .....	3
EDIT PATTEN NAME .....	3
EDIT PROJECT NAME .....	3
EDIT REVERB NAME .....	3
EDIT SAMPLE NAME .....	3
EDIT SONG NAME .....	3
EDIT TRACK NAME .....	3
EDIT VOLUME LABEL .....	3
EFFECTS ASSIGN TO LIBRARY .....	228
EFFECTS .....	229
EMPHASIS .....	133
EVENT ERASE .....	61
EVENT LIST .....	23

## F

FADE IN .....	138
FADE OUT .....	139
FILE UTILITY .....	189

## G

GAP TIME .....	207
GLOBAL .....	173

## I

IMPORT OPTIONS .....	222
IMPORT .....	219
INSERT MEASURE .....	64
INSTRUMENTS .....	114

## J

JUMP .....	60
------------	----

## L

LISTEN AUDIO FILE .....	197
LOAD PATCH .....	150
LOAD PROJECT .....	164
LOAD SONG .....	89
LOCATOR .....	59
LOOP .....	48

## M

MARKER .....	57
MASTERING FILE NAME .....	3
MASTERING .....	199
MASTERING TOOL KIT EDIT .....	202
MASTERING TOOL KIT LIBRARY .....	201
MENU .....	7
MERGE TRACKS .....	69
METRONOME .....	22
MFX EDIT .....	231
MFX KNOB ASSIGN .....	234
MFX LIBRARY .....	230
MIDI CLIP LIBRARY .....	46
MIDI FILTER .....	116
MIDI .....	177
MIXDOWN / MASTERING MENU .....	196
MIXDOWN FILE NAME .....	3
MIXER (AUDIO TRACK EQ) .....	238
MIXER (AUDIO TRACK) .....	235
MIXER (AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT) .....	237



MIXER (INSTRUMENT PART 1–8 EQ) .....	239
MIXER (INSTRUMENT PART 9–16 EQ) .....	239
MIXER (INSTRUMENT PART 1–8) .....	236
MIXER (INSTRUMENT PART 9–16) .....	236
MOVE AUDIO EVENT .....	113
MOVE PATTERN EVENT .....	113
MOVE .....	36
MUTE CONTROL TRACK .....	71

## N

NORMALIZE .....	134
-----------------	-----

## P

PAD BANKS .....	5
PAD .....	174
PANEL .....	175
PARTIAL EDIT (AMPLIFIER) .....	145
PARTIAL EDIT (FILTER) .....	143
PARTIAL EDIT (LFO) .....	147
PARTIAL EDIT (SMT) .....	141
PARTIAL EDIT .....	125
PASTE EVENT .....	26
PASTE MIDI CLIP .....	47
PASTE PATTERN .....	106
PATCH EDIT (CONTROL) .....	120
PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) .....	122
PATCH EDIT (SPLIT) .....	124
PATCH EDIT .....	118
PATCH LIBRARY .....	117
PATCH QUICK ASSIGN (MULTIPLE) .....	218
PATCH QUICK ASSIGN .....	216
PATTERN EVENT PARAMETR .....	112
PATTERN LIST .....	96
PATTERN PARAMETER .....	99
PATTERN PLAY .....	98
PATTERN RECORDING PARAMETER (AUDIO) .....	103
PATTERN RECORDING PARAMETER (MIDI) .....	101
PATTERN .....	91
PATTERN STEP REC .....	110
PATTERN SYNC .....	94
PIANO ROLL EDIT .....	30
PIX ASSIGN .....	186
PIX COPY .....	187
PIX EXCHANGE .....	187
PIX JAM .....	185
PIX QUICK ASSIGN .....	226
PROJECT MENU .....	162
PUT PATTERN .....	111

## Q

QUANTIZE .....	38
----------------	----

## R

R-BUS .....	183
RECORDING FILTER .....	18
RECORDING PARAMETER (AUDIO) .....	19
RECORDING PARAMETER (MIDI) .....	16
RECORDING PARAMETER (MUTE CONTROL) .....	21
RECORDING PARAMETER (PATTERN) .....	20
RECORDING PARAMETER (for the drum grid) .....	74
RECOVER PROJECT FROM CD .....	171
RE-SAMPLING .....	209
RESULT .....	211
REVERB EDIT .....	231
REVERB KNOB ASSIGN .....	234
REVERB LIBRARY .....	230

## S

SAMPLE EDIT .....	128
SAMPLE LIST .....	130
SAMPLE MANAGER .....	169
SAMPLE PARAMETER .....	131
SAMPLING .....	209
SAVE AS NEW PROJECT .....	165
SAVE AUDIO PHRASE BANK .....	154
SAVE DELAY/CHORUS .....	233
SAVE MFX .....	233
SAVE PATCH .....	149
SAVE PATTERN AS SMF .....	109
SAVE REVERB .....	233
SAVE SAMPLE AS AIFF .....	140
SAVE SAMPLE AS WAV .....	140
SAVE SONG AS SMF .....	88
SELECT AUDIO FILE .....	198
SELECT CATEGORY .....	4
SELECT DESTINATION .....	192
SELECT DRIVE .....	6
SELECT FILE COMMAND .....	191
SELECT MASTERING SOURCE .....	198
SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND .....	33
Select Quick Assign message .....	213
SELECT SAMPLE EDIT COMMAND .....	132
SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND .....	34
SELECT SONG .....	85
SELECT SOURCE PROJECT .....	167
SEQUENCE EDIT .....	31
SET MONO .....	137
SET PROJECT PROTECTION .....	163
SET TIME .....	225
SHIFT TIMING .....	41
SONG LIST .....	90
SONG MENU .....	78
SONG PARAMETER .....	79
SONG .....	8
SPLIT NOTES .....	66
STEP REC .....	62
STEP TIME .....	58
SYNC .....	81
SYS-EX .....	27
SYSTEM INFORMATION .....	181
SYSTEM MENU .....	172

## T

TEMPO TRACK .....	52
TIME STRETCH .....	135
TRACK LIST (OUTPUT) .....	50
TRACK LIST (PLAY QUANTIZE) .....	51
TRACK MUTE .....	75
TRACK MUTE SETUP .....	77
TRACK PARAMETER (for a MIDI track) .....	11
TRACK PARAMETER (for a Pattern track) .....	15
TRACK PARAMETER (for an Audio track) .....	14
TRACK REMAP .....	107
TRACK SELECT .....	72
TRACK SOLO .....	76
TRANPOSE .....	43
TRUNCATE .....	136

## U

USB .....	194
-----------	-----

## V

VIEW FILE TYPE .....	221
VIEW FILTER .....	53
V-LINK (SLAVE) .....	180
V-LINK .....	179

**...MEMO....**





\* 0 4 3 4 8 4 1 2 - 0 2 \*

04348412

06-11-2GA

# MV-8800

## PRODUCTION STUDIO

---

## Appendices

---

### Sommaire

Dysfonctionnements .....	3
Messages d'erreur .....	10
Raccourcis claviers .....	11
Glossaire .....	12
Patchs presets et liste des algorithmes .....	14
Block d'effets .....	16
À propos du MIDI .....	65
Implémentation MIDI .....	66
Caractéristiques .....	76
Schéma synoptique du mixage	



Copyright © 2006 ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. La reproduction de tout ou partie de ce document sous quelque forme que ce soit est strictement interdite sans l'accord préalable de ROLAND CORPORATION.

Site internet Roland International : <http://www.Roland.com>



Si l'appareil ne fonctionne pas comme il le devrait, commencez par examiner la liste ci-après. Si vous n'y trouvez pas la solution à votre problème, adressez-vous au centre de maintenance agréé Roland le plus proche.

## ■ Problèmes liés à l'alimentation

Problème	Cause possible
Mise sous tension impossible	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le cordon d'alimentation du MV-8800 est-il convenablement branché sur une prise secteur alimentée et sur le connecteur d'alimentation du MV-8800 ?</b></li> </ul>

## ■ Problèmes liés au son

Problème	Cause possible
Pas de son / Volume trop faible	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le branchement des câbles audio est-il conforme ?</b></li> <li>● <b>Un câble audio n'est-il pas défectueux ?</b></li> <li>● <b>L'ampli et/ou le système d'écoute est-il bien sous tension ? Leur volume n'est-il pas trop bas ?</b></li> <li>● <b>Le volume n'a-t-il pas été réduit au niveau des boutons rotatifs MASTER ou PHONES ?</b></li> </ul>
Les frappes sur les pads ne déclenchent aucun son	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le mode d'échantillonnage multi-timbre n'est-il pas activé ?</b>  → Si ce mode est activé, le générateur de son interne est inactif.  Pour pouvoir piloter des sons à partir des pads, accédez à la page MIDI (pages d'écran, p. 177) et activez le mode Multi Timbre Sampler.</li> <li>● <b>Pas de son après avoir demandé la création d'un nouveau projet</b>  → À la création d'un nouveau projet, le déclenchement de son ne sera pas possible tant que vous n'aurez pas copié les instruments, phrases audio ou patterns que vous voulez utiliser dans ce projet.  Lors de cette création, utilisez la page CREATE NEW PROJECT (Pages d'écran, p. 166) pour paramétrer convenablement l'option Copy From Current Project.  Pour pouvoir jouer de nouveaux sons, commencez par les rendre opérationnels.  ☞ page IMPORT (Pages d'écran, p. 219), page SAMPLING (Pages d'écran, p. 209)</li> <li>● <b>Un des pads ne produit aucun son</b>  → Utilisez le dialogue PAD BANKS (Pages d'écran, p. 5) pour vérifier si un son (partiel, phrase audio ou pattern) est bien affecté à ce pads et à d'autres banks de pads.  Pour effectuer une nouvelle affectation de son, effectuez les paramétrages nécessaires : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Affectation d'un partiel  ☞ dialogue PATCH QUICK ASSIGN (Pages d'écran, p. 216)</li> <li>• Affectation d'une phrase audio  ☞ dialogue AUDIO PHRASE QUICK ASSIGN (Pages d'écran, p. 214)</li> <li>• Affectation d'un pattern  ☞ dialogue ASSIGN TO PAD (Pages d'écran, p. 100)</li> </ul> </li> <li>● <b>Le volume n'a-t-il pas été réduit au niveau des boutons rotatifs MASTER ou PHONES ?</b></li> <li>● <b>La valeur de vitesse fixe n'a-t-elle pas été choisie trop bas ?</b>  → Si le témoin [FIXED VELOCITY] est allumé, le son sera joué à la vitesse déterminée par le paramètre Fixed Velocity Level dans la page PAD (Pages d'écran, p. 174), quelle que soit la force de la frappe sur le pad.</li> <li>● <b>Les données d'exécution de la piste ont-elles une affectation de sortie adéquate ?</b>  → Dans la page SONG ou PATTERN, les sons pilotés par les pads sont déterminés par le type de la piste en cours de sélection.  Dans le dialogue TRACK PARAMETER (Pages d'écran, p. 11 à 15), réglez le paramètre Output Assign ou MIDI sur le numéro de Part ou le canal MIDI que vous voulez voir piloté par cette piste.</li> </ul>

### ■ Problèmes liés au son (suite)

Problème	Cause possible
Une des Parts d'un instrument est muette ou présente un volume trop faible	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le Patch approprié est-il bien chargé dans cette Part ?</b> → Dans la page INSTRUMENTS (Pages d'écran, p. 114) vérifiez la valeur de Patch.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Cette Part n'a-t-elle pas été mutée ?</b> → Dans la page MIXER (INSTRUMENTS PART) (Pages d'écran, p. 236), désactivez le Mute.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le volume de cette Part n'est-il pas trop faible ?</b> → Dans la page MIXER (INSTRUMENTS PART) (Pages d'écran, p. 236), augmentez Level.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>L'affectation de sortie de cette Part est-elle appropriée ?</b> → Dans la page MIXER (INSTRUMENTS PART) (Pages d'écran, p. 236), vérifiez la valeur du paramètre Output. Si vous voulez que le son soit affecté aux sorties générales (master), choisissez Mix.</li> </ul>
Un des partiels est muet ou présente un volume trop faible	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le volume de ce partiel n'est-il pas trop faible ?</b> → Dans la page PARTIAL EDIT (Pages d'écran, p. 125), augmentez le paramètre Level.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>L'affectation de sortie du partiel est-elle adéquate ?</b> → Dans la page PARTIAL EDIT (Pages d'écran, p. 125), vérifiez la valeur du paramètre Output Assign. Si vous voulez que le son soit affecté aux sorties générales (master), choisissez Mix.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le sélecteur SMT n'est-il pas en position Off ?</b> → Dans la page PARTIAL EDIT (SMT) (Pages d'écran, p. 141), mettez Sw sur On.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le volume SMT n'est-il pas trop faible ?</b> → Dans la page PARTIAL EDIT (SMT) (Pages d'écran, p. 141), augmentez le paramètre Level.</li> </ul>
Une des phrases audio est muette ou présente un volume trop faible	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le volume de cette phrase audio n'est-il pas trop faible ?</b> → Dans la page AUDIO PHRASE EDIT (Pages d'écran, p. 155), augmentez le paramètre Level.</li> </ul>
Une des pistes audio est muette ou présente un volume trop faible	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Cette piste audio n'est-elle pas mutée ?</b> → Dans la page MIXER (AUDIO TRACK) (Pages d'écran, p. 235), mettez le Mute sur Off.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le volume de cette piste audio n'est-il pas trop faible ?</b> → Dans la page MIXER (AUDIO TRACK) (Pages d'écran, p. 235), augmentez le paramètre Level.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>L'affectation de sortie de cette piste audio est-elle adéquate ?</b> → Dans la page MIXER (AUDIO TRACK) (Pages d'écran, p. 235), vérifiez la valeur du paramètre Output. Si vous voulez que le son soit affecté aux sorties générales (master), choisissez Mix.</li> </ul>
Le son est interrompu	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Avez-vous provoqué le déclenchement de plus de 64 notes simultanées ?</b> → Dans la page PARTIAL EDIT (SMT) (Pages d'écran, p. 141), utilisez le paramètre SMT des partiels pour mettre Sw sur Off pour les samples que vous n'utilisez pas. → Dans la page INSTRUMENTS (Pages d'écran, p. 114), réglez convenablement le paramètre de réserve de polyphonie VoRsv pour les Parts qui ne doivent pas être interrompues.</li> </ul>
Le volume de l'unité branchée sur les entrées ANALOG INPUT (MIC/LINE ou PHONO) est trop faible	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>N'utilisez-vous pas un câble audio comportant une résistance ?</b> → N'utilisez que des câbles ne comportant pas de résistance (comme ceux de la série PCS Roland).</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>La sensibilité d'entrée n'a-t-elle pas été trop réduite au niveau du bouton rotatif SENS ?</b></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le niveau d'entrée sur la console n'est-il pas trop faible ?</b> → Dans la page MIXER (AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT) (Pages d'écran, p. 237), augmentez le paramètre Level.</li> </ul>
Impossible d'accéder au son d'une unité branchée sur l'entrée ANALOG INPUT (PHONO)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Une autre unité n'est-elle pas branchée sur les entrées ANALOG INPUT (MIC/LINE) ?</b> → Si des câbles sont branchés sur ANALOG INPUT (MIC/LINE) le son des unités branchées sur ANALOG INPUT (PHONO) est automatiquement coupé. Pour y accéder, vous devez libérer les entrées ANALOG INPUT (MIC/LINE).</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>La sélection de source d'entrée de la console est-elle adéquate ?</b> → Dans la page GLOBAL (Pages d'écran, p. 173), réglez Input Select sur Analog.</li> </ul>



## ■ Problèmes liés au son (suite)

Problème	Cause possible
Le son est distordu	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>N'utilisez-vous pas un effet de distorsion ?</b> → Dans la page EFFECTS (Pages d'écran, p. 229), vérifiez le paramétrage MFX (multieffet).</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le volume d'une des Parts n'est-il pas trop élevé ?</b> → Dans la page MIXER (INSTRUMENTS PART) (Pages d'écran, p. 236), réduisez Level.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le volume d'une des pistes audio n'est-il pas trop élevé ?</b> → Dans la page MIXER (AUDIO TRACK) (Pages d'écran, p. 235), réduisez Level.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le bouton rotatif MASTER n'est-il pas à un niveau excessif ?</b></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>La distorsion apparaît-elle quand un grand nombre de notes sont jouées simultanément ?</b> → Si le volume général de la lecture d'échantillon est élevé, de la distorsion peut apparaître lors de la lecture d'un grand nombre de notes simultanées. Dans la page GLOBAL (Pages d'écran, p. 173), réduisez Sampler Output Gain.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>La distorsion persiste-t-elle quand vous réduisez le niveau de sortie de la console ?</b> → Il est possible que ce son ait été enregistré avec de la distorsion, éventuellement de manière involontaire (niveau d'entrée trop élevé à l'enregistrement). Il n'y a alors pas d'autre solution que de le réenregistrer.</li> </ul>
Le son est désaccordé	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>L'accordage général du MV-8800 est-il correct ?</b> → Dans la page GLOBAL (Pages d'écran, p. 173), vérifiez le paramètre Master Tune.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le désaccordage porte-t-il sur un patch spécifique ?</b> → Dans la page PATCH EDIT (Pages d'écran, p. 118), vérifiez les paramètres Coarse et Fine.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le désaccordage porte-t-il sur un partiel spécifique ?</b> → Dans la page PARTIAL EDIT (Pages d'écran, p. 125), vérifiez les paramètres Pitch Coarse et Pitch Fine. → Dans la page PARTIAL EDIT (SMT) (Pages d'écran, p. 141), vérifiez les paramètres Pitch KF, Tune Coarse, et Tune Fine.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>N'avez-vous pas modifié la hauteur de lecture d'une des phrases audio ?</b> → Dans la page AUDIO PHRASE EDIT (Pages d'écran, p. 155), vérifiez les paramètres Coarse Tune et Fine Tune.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>N'avez-vous pas modifié la hauteur de lecture d'un des audio events ?</b> → Dans le dialogue AUDIO EVENT PARAMETER (Pages d'écran, p. 28), vérifiez les paramètres Coarse Tune et Fine Tune.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le désaccordage ne peut-il provenir de la réception d'un message de Pitch-bend de la part d'une unité MIDI externe ?</b></li> </ul>
Quand vous montez la gamme en legato sur le clavier, la variation de hauteur du son ne va pas jusqu'au bout	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le sample que vous utilisez pour ce legato a atteint la limite de hauteur à laquelle il peut être joué.</b> → Dans la page PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) (Pages d'écran, p. 122), mettez la fonction Legato Retrigger sur On.</li> </ul>
Un partiel constitué de deux sample ou plus ne sonne pas comme une seule note quand vous montez la gamme en legato sur le clavier	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Les samples respectifs ont atteint la limite de hauteur à laquelle ils peuvent être joués.</b> → Dans la page PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) (Pages d'écran, p. 122), mettez la fonction Legato Retrigger sur On.</li> </ul>
Dans les parties aiguës du clavier, la hauteur du son est incorrecte ou du bruit apparaît	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le sample a atteint la limite de hauteur à laquelle il peut être joué.</b> → Ce problème apparaît dans des tessitures qui ne devraient pas être utilisées normalement. Ce n'est pas un dysfonctionnement.</li> </ul>

### ■ Problèmes liés aux effets

Problème	Cause possible
Un effet est inactif	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Cet effet est-il désactivé ?</b> → Dans la page EFFECTS (Pages d'écran, p. 229), activez l'effet que vous voulez utiliser.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Les divers paramètres de l'effet sont-ils appropriés ?</b> → Vérifiez ces paramètres dans la page EFFECTS EDIT (Pages d'écran, p. 231).</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le niveau d'envoi du signal de chaque Part ou piste audio n'est-il pas trop bas ?</b> → Dans chaque page MIXER vérifiez les valeurs de DlyCho Send ou Reverb Send. <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Page MIXER (AUDIO TRACK) (Pages d'écran, p. 235)</li> <li>Page MIXER (INSTRUMENTS PART) (Pages d'écran, p. 236)</li> <li>Page MIXER (AUX/FX/AUDIO PHRASES/INPUT) (Pages d'écran, p. 237)</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le routage du multi-effets MFX est-il adéquat ?</b> → Dans la page EFFECTS (Pages d'écran, p. 229), vérifiez le paramètre Routing.</li> </ul>

### ■ Problèmes liés à l'échantillonnage (sampling)

Problème	Cause possible
Échantillonnage impossible	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Reste-t-il assez d'espace libre en mémoire ?</b> → Vérifiez le statut Wave Memory. <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Pages SAMPLING (Pages d'écran, p. 209) et RESAMPLING (Pages d'écran, p. 209)</li> </ul> </li> <li>→ Si certains samples sont inutiles, supprimez-les. <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Page SAMPLE MANAGER (Pages d'écran, p. 169)</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Avez-vous effectué les paramétrages appropriés pour lancer le sampling ?</b> → Dans la page SAMPLING (Pages d'écran, p. 209), vérifiez le paramètre Start Trigger.</li> </ul>
Arrêt prématuré de l'échantillonnage	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Êtes-vous arrivés en limite de mémoire ?</b> → Vérifiez le statut Wave Memory. <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Pages SAMPLING (Pages d'écran, p. 209) et RESAMPLING (Pages d'écran, p. 209)</li> </ul> </li> <li>→ Si certains samples sont inutiles, supprimez-les. <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Page SAMPLE MANAGER (Pages d'écran, p. 169)</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Avez-vous paramétré un arrêt du sampling ?</b> → Dans la page SAMPLING (Pages d'écran, p. 209), vérifiez le paramètre Stop Trigger.</li> </ul>
Quand un sample est affecté à un partiel ou à une phrase audio et est mis en lecture, son volume est inférieur à celui de l'enregistrement original	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le volume général du sampler est réduit pour éviter l'apparition de distorsion en sortie, pouvant résulter du paramétrage du filtre (ou d'autres causes) quand un grand nombre de notes sont jouées simultanément.</b> → En fonction du son utilisé et/ou du nombre de notes simultanées susceptibles de lui être demandées, vous pouvez agir au sein de la page GLOBAL (Pages d'écran, p. 173) sur le paramètre Sampler Output Gain pour corriger cette situation.</li> </ul>
Le signal enregistré fait entendre du bruit ou de la distorsion	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>La sensibilité d'entrée est-elle réglée à un niveau approprié ?</b> → Utilisez le bouton rotatif SENS pour amener le bargraphe à évoluer dans une plage de -12 à 0 dB.</li> </ul>

## ■ Problèmes liés au séquenceur

Problème	Cause possible
Mise en lecture impossible	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le témoin [PLAY] est-il clignotant ?</b> → Dans la page SYNC (Pages d'écran, p. 81), vérifiez le paramètre Sync Mode.</li> </ul>
Modification du tempo impossible en cours de lecture	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>La piste de tempo n'est-elle pas activée ?</b> → Dans la page SONG PARAMETER (Pages d'écran, p. 79), mettez Tempo Track sur Off.</li> </ul>
Enregistrement impossible sur une piste MIDI	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Reste-t-il assez de place en mémoire de séquence ?</b> → Vérifiez le statut Sequence Memory. ☞ Pages SONG (Pages d'écran, p. 8) et PATTERN (Pages d'écran, p. 91) → Utilisez le dialogue DATA THIN (Pages d'écran, p. 42) pour extraire des données inutiles.</li> <li>● <b>Le mode Multi-Timbre Sampler Mode n'est-il pas activé ?</b> → Si le paramètre Multi-Timbre Sampler est activé, vous ne pouvez pas enregistrer de données dans le séquenceur. Accédez à la page MIDI (Pages d'écran, p. 177) et mettez Multi Timbre Sampler Mode sur Off.</li> </ul>
Enregistrement impossible sur une piste audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Reste-t-il assez de place en mémoire de formes d'ondes ?</b> → vérifiez le statut Remain. ☞ Pages SONG (Pages d'écran, p. 8) et PATTERN (Pages d'écran, p. 91) → Si certains samples sont inutilisés, supprimez-les. ☞ Page SAMPLE MANAGER (Pages d'écran, p. 169)</li> <li>● <b>Le mode d'enregistrement est-il le bon ?</b> → Dans le dialogue RECORDING PARAMETER (AUDIO) (Pages d'écran, p. 19), vérifiez le paramètre Rec Mode.</li> </ul>
Des données MIDI existantes ne sont pas affichées	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le filtre d'affichage est-il paramétré convenablement ?</b></li> <li>● <b>Dans les pages EVENT LIST ou PIANO ROLL EDIT, avez-vous bien sélectionné la piste à visualiser ?</b> → Définissez la piste en cours comme celle dont vous voulez visualiser les données MIDI.</li> </ul>
Changement de son inopiné	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Des changements de programme indésirables n'ont-ils pas été saisis ?</b> → Dans la page EVENT LIST (Pages d'écran, p. 23), supprimez ces changements de programme.</li> </ul>
Après mise en lecture, le son n'est plus entendu	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Des messages Control change n'ont-ils pas réduit le volume ?</b></li> <li>● <b>Utilisez-vous la piste de contrôle des mutes ?</b> → Dans le dialogue TRACK PARAMETER (Pages d'écran, p. 11 à 16), vérifiez le paramètre Mute Control de chaque piste. → Vérifiez le paramétrage Mute Control Track de chaque Song ou Pattern. ☞ Page SONG PARAMETER (Pages d'écran, p. 79) Dialogue PATTERN PARAMETER (Pages d'écran, p. 99)</li> </ul>
Notes retardées ou interrompues	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le nombre simultané de notes a-t-il dépassé 64 ?</b> → Essayez de réduire le nombre de notes simultanées. Selon leur structure, certains partiels peuvent utiliser jusqu'à 8 samples (quatre samples stéréo). Ils utilisent donc 8 notes de polyphonie pour chaque note jouée. Par ailleurs les sons à temps de relâchement prolongé peuvent continuer à utiliser de la puissance processeur même après que leur atténuation les ait rendus inaudibles. La polyphonie en termes de données peut donc différer du nombre de notes entendues.</li> <li>● <b>Utilisez-vous des sons comportant une utilisation significative du LFO ?</b> → Essayez d'utiliser d'autres sons. L'utilisation du LFO représente une charge importante pour le processeur du MV-8800, et peut affecter la précision de la mise en place des notes.</li> <li>● <b>Y a-t-il une accumulation de données sur le début des temps de la séquence ?</b> → Procédez à des décalages d'un ou deux ticks d'une partie des données pour qu'elles n'interviennent pas exactement au même moment. En saisie pas-à-pas ou même en enregistrement temps réel mais suivi d'une forte quantification des données, celles-ci peuvent se trouver rassemblées au début des temps. Le traitement de toutes ces demandes de lecture simultanées par le MV-8800 peut finir par créer des retards pour certaines notes.</li> </ul>

### ■ Problèmes liés au séquenceur (suite)

Problème	Cause possible
Notes retardées ou interrompues (suite)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Un changement de programme est-il présent à l'endroit où la lecture perd de sa précision ?</b> → Modifiez la position de ce changement de programme. Lors des changements de programme, une partie du temps processeur est nécessaire au changement des patches et peut provoquer des retards.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Un message système exclusif est-il présent à l'endroit où la lecture perd de sa précision ?</b> → Modifiez la position de ce message système exclusif. Certains messages système exclusif peuvent comporter un grand nombre de données et représentent une charge processeur importante sur le séquenceur et le générateur de son. Essayez de modifier la position du message ou d'utiliser un message Control change à la place (si la chose est possible).</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Un grand nombre de messages d'aftertouch sont-ils présents à l'endroit où la lecture perd de sa précision ?</b> → Modifiez la position des données. → Utilisez le dialogue DATA THIN (Pages d'écran, p. 42) pour effectuer une extraction discrète des données surnuméraires. Si certaines données sont inutiles, supprimez-les. Si vous enregistrez à partir d'un clavier MIDI qui transmet l'aftertouch, il est possible de provoquer l'émission de flux importants de données MIDI sans s'en rendre compte. De telles quantités peuvent créer une charge importante sur le séquenceur et le générateur de son.</li> </ul>

### ■ Problèmes liés au MIDI

Problème	Cause possible
Pas de son au niveau d'une unité MIDI externe reliée à l'appareil	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le câble MIDI est-il branché correctement ?</b></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le câble MIDI n'est-il pas endommagé ?</b> → Essayez d'utiliser un autre câble.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>L'affectation de sortie de la piste MIDI correspond-elle au canal de réception paramétré sur votre unité MIDI externe ?</b> → Dans le dialogue TRACK PARAMETER (Pages d'écran, p. 11), vérifiez le paramétrage MIDI.</li> </ul>
Le clavier MIDI relié à l'appareil ne fonctionne pas correctement	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>La fonction Soft Thru est-elle activée sur votre clavier MIDI ?</b> → Désactivez la fonction Soft Thru et rebranchez votre clavier MIDI.</li> </ul>
À la réception de messages de Pitch-bend par MIDI, la variation de hauteur du patch ne va pas jusqu'au bout	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Pour un des samples utilisé par un patch, n'avez-vous pas dépassé la limite haute de lecture de ce sample ?</b> → Dans la page PATCH EDIT (Pages d'écran, p. 118), agissez sur le paramètre Bend Range Up.</li> </ul>
Une unité MIDI externe n'arrive pas à se synchroniser sur les messages MIDI clock ou MTC transmis par le MV-8800	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le câble MIDI est-il branché correctement ?</b></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le câble MIDI n'est-il pas endommagé ?</b></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Avez-vous effectué les bons paramétrages pour la transmission MIDI clock ou MTC ?</b> → Dans la page SYNC (Pages d'écran, p. 81), vérifiez Sync Mode ou Frame Rate.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Avez-vous effectué les bons paramétrages sur votre unité MIDI externe pour qu'elle puisse se synchroniser sur un flux entrant MIDI clock ou MTC ?</b> → Vérifiez les réglages de synchronisation sur votre unité externe.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le séquenceur est-il bien placé en lecture ?</b> → Appuyez sur [SONG].</li> </ul>
Le MV-8800 n'arrive pas à se synchroniser sur les messages MIDI clock ou MTC reçus d'une unité MIDI externe	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le câble MIDI est-il branché correctement ?</b></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le câble MIDI n'est-il pas endommagé ?</b></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Avez-vous effectué les bons paramétrages sur le MV-8800 pour qu'il puisse se synchroniser sur un flux entrant MIDI clock ou MTC ?</b> → Dans la page SYNC (Pages d'écran, p. 81), vérifiez les paramétrages Sync Mode et Frame Rate.</li> </ul>

## ■ Problèmes liés au disque dur interne

Problème	Cause possible
Le contenu du projet n'est pas sauvegardé convenablement	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Avez-vous sauvegardé le projet ?</b> → Sauvegardez toutes les données nécessaires à votre morceau en tant que «Projet » sur le disque dur.</li> </ul>
Impossible de lire correctement les données présentes sur le disque dur	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Avez-vous bien utilisé la procédure « Shutdown » ?</b> → Veillez à sauvegarder votre travail puis à utiliser la procédure Shutdown pour effectuer un arrêt convenable du système avant mise hors-tension.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Avez-vous éteint l'appareil pendant que le disque dur était en cours d'utilisation ?</b></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Avez-vous soumis le disque dur à un choc ?</b> → Formatez le disque dur. 📖 Page DISK UTILITY (Pages d'écran, p. 193)</li> </ul>

## ■ Problèmes liés au lecteur CD-RW incorporé

Problème	Cause possible
Lecture du disque impossible	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Vous utilisez peut-être un disque CD-R ou CD-RW pas encore finalisé ?</b></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Ce disque est-il à un format compatible avec le MV-8800 ?</b> → Le MV-8800 peut lire les disques aux formats suivants : <ul style="list-style-type: none"> <li>• CD Audio</li> <li>• CD-ROM au format ISO9660 format</li> <li>• CD-ROM Roland S-700 series CD-ROM (bibliothèque)</li> <li>• CD-ROM AKAI MPC2000/2000XL CD-ROM (bibliothèque)</li> <li>• CD-ROM AKAI S1000/3000 (bibliothèque)</li> </ul> </li> </ul>
Un CD audio créé sur le MV-8800 ne peut pas être lu sur un lecteur CD traditionnel	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Utilisez-vous un disque CD-RW ?</b> → Les CD audio créés à partir d'un disque CD-RW peuvent ne pas être lisibles sur certains lecteurs CD traditionnel. Vous pouvez toutefois les lire à l'aide de la fonction CD Player du MV-8800.</li> </ul>
Écriture impossible sur un disque CD-R/RW	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Utilisez-vous bien un disque CD-R/RW vierge (vide) ?</b></li> </ul>

## ■ Autres problèmes

Problème	Cause possible
Des variations de la force de frappe sur les pads n'affectent pas le volume du son (la vitesse)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le témoin [FIXED VELOCITY] est-il allumé ?</b> → Appuyez à nouveau sur [FIXED VELOCITY] pour éteindre ce témoin.</li> </ul>
Vous déclenchez le même son, quel que soit le pad sur lequel vous appuyez	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le témoin [MULTILEVEL] est-il allumé ?</b> → Appuyez à nouveau sur [MULTILEVEL] pour éteindre ce témoin.</li> </ul>

# Messages d'erreur

<b>Can't create more audio track.</b>	Nouvelle création de piste audio impossible.
<b>Can't create more MIDI track.</b>	Nouvelle création de piste MIDI impossible.
<b>Can't delete current Song.</b>	Il n'est pas possible de supprimer le Song sur lequel vous êtes en train de travailler.
<b>Can't delete current Project.</b>	Il n'est pas possible de supprimer le projet sur lequel vous êtes en train de travailler.
<b>Can't delete last one track.</b>	Vous ne pouvez pas supprimer la dernière piste du Song.
<b>CD-R/RW disc full.</b>	Il n'y a plus assez de place sur le disque CD-R/RW (ajout de fichiers audio impossible).
<b>Cue Sheet is Full.</b>	Il n'est pas possible d'enregistrer plus de 99 Songs dans une Cue Sheet.
<b>Current Project is protected.</b>	Le projet sur lequel vous travaillez est protégé.
<b>Current Project is protected. Saving Project is not performed before.</b>	Le projet en cours ne peut être sauvegardé car il est protégé. Voulez-vous effectuer le chargement sans le sauvegarder préalablement ?
<b>Disk full.</b>	L'espace libre du disque est insuffisant. Enregistrement ou édition impossible.
<b>Disk not ready.</b>	Pas de disque dans le lecteur.
<b>File name duplicate.</b>	Ce nom de fichier est déjà utilisé. Édition impossible.
<b>File not found.</b>	Fichier inexistant.
<b>File read error.</b>	Fichier illisible.
<b>File write error.</b>	Le fichier ne peut pas être enregistré.
<b>Invalid file name.</b>	Nom de fichier invalide. Choisissez un nom conforme aux règles.
<b>MIDI buffer full.</b>	Le flux de données MIDI a dépassé les capacités de traitement de l'appareil.
<b>MIDI offline.</b>	Un problème est intervenu sur la connexion MIDI IN. Cela peut signifier un débranchement du câble pendant la transmission.
<b>Mixdown Mode.</b>	Le MV-8800 est en mode Mixdown.
<b>Marker memory full.</b>	Nouvelle création de Markers impossible.
<b>No space to add more MIDI Clips.</b>	Nouvelle création de Clips MIDI impossible.
<b>No more Song numbers.</b>	Nouvelle création de Song impossible.
<b>No more Sample numbers.</b>	Nouvelle mémorisation de samples (enregistrement) impossible.
<b>No region selected.</b>	Il n'y a pas de région d'édition sélectionnée.
<b>Operation Failed.</b>	Opération impossible à mener à bien pour une raison quelconque.
<b>Preview unsupported drive.</b>	La préécoute des données sur disquettes est impossible.
<b>Preview unsupported file.</b>	Préécoute du fichier impossible.
<b>Selected Project is too large.</b>	Le projet ne peut pas être chargé (mémoire insuffisante).
<b>Sequence memory full.</b>	Impossible de créer/éditer de nouvelles données de Song.
<b>Unformatted disk.</b>	Le disque est d'un type inconnu (qui ne peut pas être utilisé sur le MV-8800).
<b>Unknown disc.</b>	
<b>Unsupported file format.</b>	Le MV-8800 ne peut pas lire ce fichier.
<b>Wave memory full.</b>	Impossible d'enregistrer d'autres samples (mémoire de formes d'ondes saturée).
<b>Write Protected.</b>	Le disque est protégé en écriture.

# Raccourcis claviers

Un certain nombre d'opérations courantes sont accessibles par des combinaisons de touches ou l'utilisation d'un bouton en association avec la molette VALUE.

Raccourci	Commentaire
[SHIFT] + [SHUTDOWN]	Appelle le dialogue SAVE PROJECT
[SHIFT] + [V-LINK]	Appelle la page V-LINK (Pages d'écran, p. 179)
[SHIFT] + [AUTO PUNCH]	Appelle le dialogue AUTO PUNCH (Pages d'écran, p. 49)
[SHIFT] + [LOOP [ON]	Appelle le dialogue LOOP (Pages d'écran, p. 48)
[SHIFT] + [JUMP]	Appelle le dialogue JUMP (Pages d'écran, p. 60)
[SHIFT] + [ASSIGNABLE SLIDER]	Appelle la page ASSIGNABLE SLIDER (Pages d'écran, p. 182)
[SHIFT] + [ROLL]	Appelle le dialogue PAD ROLL INTERVAL
[SHIFT] + MEAS [▶▶]	Avance pas à pas d'un temps
[SHIFT] + MEAS [◀◀]	Reculer pas à pas d'un temps
[SHIFT] + VALUE	Incréméte / décrémente un paramètre par pas de dix
[JUMP] + VALUE	Modifie la position de lecture par pas de un tick
[SHIFT] + [INC]	Incréméte une valeur par pas de dix
[SHIFT] + [DEC]	Réduit une valeur par pas de dix
[JUMP] + CURSOR [▲]	Efface les données dans la plage choisie.
[JUMP] + CURSOR [▶]	Déplace les données dans la plage choisie.
[JUMP] + CURSOR [▼]	Colle les données à la position de lecture.
[JUMP] + CURSOR [◀]	Appelle le dialogue AUDIO EVENT PARAMETER (Pages d'écran, p. 28)
[SHIFT] + [EXIT]	Changement d'écran de travail (VGA/LCD).
[SHIFT] + [1]	Longueur du pas ♩ (30).
[SHIFT] + [2]	Longueur du pas ♪ (60).
[SHIFT] + [3]	Longueur du pas ♪♩ (80).
[SHIFT] + [4]	Longueur du pas ♪ (120).
[SHIFT] + [5]	Longueur du pas ♪♩ (160).
[SHIFT] + [6]	Longueur du pas ♪ (240).
[SHIFT] + [7]	Longueur du pas ♪♩ (320).
[SHIFT] + [8]	Longueur du pas ♪ (480).
[SHIFT] + [9]	Longueur du pas ♪ (960).



## **AKAI MPC 2000 (XL), S1000, S3000**

Les MPC2000, MPC2000XL, S1000 et S3000 AKAI sont des produits de Pro Audio Japan KK. Vous pouvez charger les sons créés pour ces appareils (fichiers .SND, .A1S, et .A3S).

## **Audio Phrase (phrase audio)**

Sample d'une certaine longueur. Les enregistrements de plusieurs mesures peuvent être utilisés tels qu'ils ont été enregistrés et répétés en boucles sur les séquenceurs.

## **Audio Track (pistes audio)**

Zone du séquenceur permettant le stockage de phrases audio et l'enregistrement direct de sources externes.

## **BPM (tempo)**

BPM est l'acronyme de Battements Par Minute et correspond au nombre de temps (généralement de noires) par minute. Équivalent du tempo (vitesse) d'un morceau.

## **CD-R**

Abréviation de **Compact Disc Recordable**. Système permettant la lecture et l'enregistrement des disques au même format que les CDs (CD-ROMs et CD audio). Un graveur CD-R ne permet que des gravures uniques. Toutefois, tant que les données n'ont pas été « finalisées » et que l'espace libre restant le permet, le CD-R peut permettre des additions ultérieures d'autres données en « sessions » successives.

## **CD-RW**

Abréviation de **Compact Disc ReWritable**. Système permettant la création de disques pouvant être lus au même format que les CDs (CD-ROMs et CD audio). Semblables aux CD-R, les CD-RW en diffèrent par le fait d'utiliser un graveur spécial qui leur permet d'être réutilisés un nombre indéterminé de fois.

## **Compresseur**

Effet permettant d'atténuer ou supprimer les fluctuations de volume. Quand le niveau du signal en entrée dépasse un certain seuil, le gain est réduit proportionnellement pour éviter toute saturation. Le même algorithme peut être utilisé en « limiteur » (effet supprimant instantanément toutes les crêtes).

De tous les effets présents dans ce système, seul le compresseur inclus dans l'effet « guitar multi » simule un compresseur compact pour guitare et fonctionne différemment d'un limiteur. (Il supprime les surcharges et égalise le volume de sortie en renforçant les signaux de bas niveau).

## **COSM**

Acronyme de **Composite Object Sound Modeling**. Il s'agit d'une « technologie qui combine plusieurs modèles sonores pour créer de nouveaux sons » et qui a été inaugurée par Roland dans son système V-guita rVG-8. Par exemple, les sons créés sur le VG-8 sont le résultat de divers modèles sonores (éléments) du micro, du corps de la guitare, de son ampli ou de son haut-parleur, etc.

## **Cue Sheet (liste de lecture)**

Données d'ordre et de positionnement des plages incluses dans les CD audio. Cet ordre de lecture sert lors de la fabrication des disques CD-R/RW.

## **Current Song (en cours de sélection)**

Le morceau (song) en cours d'enregistrement, en cours de lecture ou en cours d'édition est appelé « en cours » de sélection.

## **Current Track (piste en cours de sélection)**

La piste sélectionnée sur laquelle vous travaillez est dite « en cours ».

## **DIMM**

Mémoire incorporée au MV-8800. L'appareil est livré avec une barrette de 128 Mo. Vous pouvez étendre cette mémoire par l'achat d'autres barrettes (Mode d'emploi, p. 323) jusqu'à 512 Mo.

## **Dynamics (traitement de la dynamique)**

Effets analogues au compresseur mais inverses, destinés à augmenter l'amplitude des variations de volume. Ils sont utilisés pour réduire le bruit de fond lors d'enregistrements sur bande, ou pour augmenter l'amplitude dynamique d'un micro sans fil, par exemple. Les effets de traitement de la dynamique proposés dans ce système sont: Enhancer, Expander, Compressor, et Limiter.

## **DSP**

Abréviation de **Digital Signal Processing**. Technologie utilisant des processus de calcul dédiés pour traiter le signal audionumérique ou vidéo afin d'implémenter dans l'appareil des fonctionnalités de mixage, de filtre ou de processeur d'effet. Par extension, le sigle DSP est également utilisé pour se référer globalement à des appareils utilisant cette technologie.

## **Expander**

Effet permettant d'augmenter (d'un ratio défini) l'amplitude entre les niveaux faibles et forts, en rendant les signaux de bas niveau plus faibles et les signaux de haut niveau plus forts.

## **Frame**

Similaires aux « images » d'une bobine de film, les images fixes qui se succèdent rapidement pour créer une vidéo sont également appelées « frames ». Il s'en affiche environ 30 par secondes. Quand des enregistreurs direct-to-disc, des séquenceurs ou des équipements similaires sont synchronisés avec de la vidéo, il est généralement convenu que c'est à la vitesse d'1/30e de seconde.

## **IEC**

Les signaux qui sont transférés par les entrées/sorties numériques de cet appareil sont compatibles avec les formats IEC60958 et IEC958 (consumer).

## **Limiter**

Effet fonctionnant d'une manière analogue à celle d'un compresseur. Quand le signal dépasse un certain seuil, il réduit instantanément le gain pour limiter le niveau de sortie. Le degré de compression est défini par le ratio. En général, des ratios de 1:10 ou moins sont compris comme de la compression, par opposition au limiteur.

## **MIDI Track (piste MIDI)**

Section du séquenceur destiné au stockage de données MIDI.

## **MMC**

MMC est l'acronyme de **MIDI Machine Control**. Il s'agit d'un ensemble de règles permettant d'utiliser des messages MIDI système exclusif pour contrôler des unités d'enregistrement multiples à partir d'un seul appareil. Le MV-8800 est compatible avec le MMC. En plus des fonctions de lecture, d'arrêt, et d'avance rapide, vous pouvez également sélectionner les pistes pour l'enregistrement, etc.



**MTC**

MTC est l'acronyme de **MIDI Time Code**. Il s'agit d'un groupe de messages transmis et reçus entre unités MIDI pour synchroniser leur fonctionnement. À la différence des messages MIDI Clock, le MTC repose sur un temps absolu. Semblable au time code SMPTE, le MTC est compatible avec une grande variété de débits de frames. Si vous voulez pouvoir utiliser le MTC pour synchroniser les opérations de deux appareils, ils doivent être réglés sur le même débit de frames.

**Patch**

Les Patches sont les « sons » de l'appareil. Dans le MV-8800, ils peuvent être déclenchés de manière préprogrammée (par la mise en lecture du séquenceur) ou être joués à partir des pads.

**Partial (partiel)**

Fragments de sons constituant les patches. Les partiels sont des samples (échantillons ou formes d'ondes) traités de différentes manières par l'application de paramètres (hauteur de note etc.) et mis en lecture.

**Program File (programmes)**

Les fichiers de programme utilisés par les MPC2000, MPC2000XL, S1000 et S3000 AKAI correspondent aux patches utilisés par le MV-8800.

**PS/2 (souris)**

Souris pouvant être branchée sur les ordinateurs PS/2 créés par IBM aux États-Unis. Dans l'avenir, les utilisateurs pourront effectuer diverses tâches sur le MV-8800 à l'aide d'une souris PS/2.

**RSS**

RSS est l'acronyme de **Roland Sound Space**. Il s'agit d'un effet permettant de placer un son dans un espace tridimensionnel à partir d'un équipement stéréo traditionnel. Le son peut être positionné devant, à côté, au-dessus, en dessous et derrière l'auditeur.

**S-700 series**

Nom générique des séquenceurs S-750/770 et S-760 Roland.

**Sample (échantillon)**

Formes d'ondes (matériau sonore) dont le MV-8800 a besoin pour produire du son.

**Sampling (échantillonnage)**

Processus de capture (enregistrement) et chargement des sons à partir d'un sampler (échantillonneur).

**SCMS**

SCMS est l'acronyme de **Serial Copy Management System**. Il s'agit d'une fonction destinée à protéger les droits des détenteurs de copyrights en interdisant l'enregistrement par liaison numérique au-delà de deux générations. Quand des connexions numériques sont établies entre des enregistreurs numériques implémentant cette fonction, les données SCMS seront enregistrées en même temps que les données audio, et cet enregistrement ne pourra pas être réenregistré plus de deux fois par liaison numérique.

**Shutdown (procédure d'extinction)**

Pour pouvoir effectuer une mise hors tension en toute sécurité vous devez d'abord vérifier que votre performance a été enregistrée sur le disque dur et que les têtes de lecture ce dernier sont parkées. Cette procédure d'extinction s'appelle « shutdown ».

**SMF**

SMF est l'acronyme de Standard MIDI File, format standardisé des données de séquence MIDI.

**SMPTE (time code)**

Format de signal défini par l'association américaine SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) et utilisé pour synchroniser le fonctionnement d'unités audio ou vidéo. SMPTE définit un format numérique « heures-minutes-secondes-frames » destiné à indiquer la position temporelle de chaque image vidéo. Pour cette raison un certain nombre de débits de frames sont disponibles.

**SMT**

Acronyme de Sample Mix Table, association coordonnée de 1 à 4 samples équilibrés en niveaux, panoramiques et hauteur.

**Song (morceau)**

Données enregistrées contenant des informations (events - événements) d'exécution du MV-8800 dans le temps : sons instrumentaux et effets. Ces « données de séquence » sont mémorisées avec les Songs.

**TOC**

Acronyme de Table of Contents (sommaire). Zone d'en-tête du CD-R comportant des informations comme les durées des morceaux, les séquences, etc. Si le nombre de morceaux d'un disque et leurs durées peuvent s'afficher quand un CD est inséré dans un lecteur, c'est parce que ces données peuvent être lues automatiquement dans la TOC. Celle-ci s'enregistre différemment des données musicales, et offre principalement la capacité d'accéder au début de n'importe quel morceau e manière instantanée.

**USB**

L'Universal Serial Bus est une norme d'interface série utilisée sur le MV-8800 et qui lui permet d'être reconnu par un ordinateur ou un disque dur externe.

**Velocity (vélocité)**

C'est un des paramètres d'expression des sons, permettant de les faire évoluer en fonction de la force de frappe utilisée. Sur le MV-8800, il s'agit de la force de frappe sur les pads sensitifs ou de la force de frappe d'un clavier externe MIDI relié à l'appareil.

**VGA**

VGA est l'acronyme de Video Graphics Array. Bien qu'il se réfère initialement à un système d'affichage de 640 x 480 pixels en 16 couleurs développé par IBM aux États-Unis, le mode VGA-compatible développé par d'autres sociétés permet aujourd'hui d'afficher de nombreuses couleurs en haute résolution. Actuellement, le VGA ne correspond plus qu'à une indication de la résolution et plus à un système graphique.

# Patches presets et liste des algorithmes

## Liste des patches d'effets presets

### ■ Bibliothèque des presets multieffets (MFX)

Numéro biblioth.	Nom bibliothèque	Algorithme	Numéro biblioth.	Nom bibliothèque	Algorithme
P001	01>Iso&Filtr	Isolator & Filter	P023	23>MicModel	Mic.Modeling
P002	02>Ct.Cancel	Center Canceler	P024	24>Vocoder10	10 Band Vocoder
P003	03>Comp&Etc.	St.Dynamics Processor	P025	25>AnlgBass1	Analog Modeling Bass
P004	04>Rev&Gate	Reverb & Gate	P026	26>AnlgBass2	Analog Modeling Bass
P005	05>TapeEcho	Tape Echo 201	P027	27>AnlgBass3	Analog Modeling Bass
P006	06>EZ Delay	EZ Delay	P028	28>AnlgBass4	Analog Modeling Bass
P007	07>Delay RSS	Delay RSS	P029	29>AnlgBass5	Analog Modeling Bass
P008	08>AnalogD&C	Analog Delay & Chorus	P030	30>AnlgBass6	Analog Modeling Bass
P009	09>StDigiCho	Digital Chorus	P031	31>AnlgBass7	Analog Modeling Bass
P010	10>4bton Cho	4 Button Chorus 320	P032	32>AnlgBass8	Analog Modeling Bass
P011	11>Flange325	Vintage Flanger 325	P033	33>AnlgBass9	Analog Modeling Bass
P012	12>FlgBOSSx2	2 x BOSS Flanger	P034	34>AnlgBass10	Analog Modeling Bass
P013	13>Pitch-Sft	Stereo Pitch Shifter	P035	35>MAD COMP	St.Dynamics Processor
P014	14>80sPhaser	80s Phaser	P036	36>AIR Vocal	Vocal Multi
P015	15>2xAutoWah	Stereo Auto Wah	P037	37>AutoWah90	Stereo Auto Wah
P016	16>2xDistort	Stereo Distortion	P038	38>YOU MOVE!	Analog Delay&Chorus
P017	17>Records	Phonograph	P039	39>SPACY RSS	Delay RSS
P018	18>RadioTune	Radio Modeling	P040	40>FunkyBsWh	Stereo Auto Wah
P019	19>Lo-FiProc	Lo-Fi Processor	P041	41>GateRev09	Reverb & Gate
P020	20>GuitarMlt	Guitar Multi	P042	42>OLDSAMPLR	Lo-Fi Processor
P021	21>VocalMlt	Vocal Multi	P043	43>NICEPhase	80's Phaser
P022	22>VoTrans	Voice Transformer	P044	44>MPS WIDE	Stereo Pitch Shifter

### ■ Bibliothèque des presets Delay/Chorus

Numéro biblioth.	Nom bibliothèque	Algorithme	Numéro biblioth.	Nom bibliothèque	Algorithme
P01	01>Delay	Delay	P02	02>Chorus	Chorus

### ■ Bibliothèque des presets Reverb

Numéro biblioth.	Nom bibliothèque	Algorithme	Numéro biblioth.	Nom bibliothèque	Algorithme
P01	01>Reverb	Reverb	P03	03>SRV Hall	SRV Hall
P02	02>SRV Room	SRV Room	P04	04>SRV Plate	SRV Plate

### ■ Bibliothèque des presets Mastering Tool Kit

Numéro biblioth.	Nom bibliothèque	Algorithme	Numéro biblioth.	Nom bibliothèque	Algorithme
P01	Mixdown	Mastering Tool Kit	P14	RockBand	Mastering Tool Kit
P02	PreMastr	Mastering Tool Kit	P15	Orchestr	Mastering Tool Kit
P03	LiveMix	Mastering Tool Kit	P16	LoBoost	Mastering Tool Kit
P04	PopMix	Mastering Tool Kit	P17	Brighten	Mastering Tool Kit
P05	DanceMix	Mastering Tool Kit	P18	DJsVoice	Mastering Tool Kit
P06	JinglMix	Mastering Tool Kit	P19	PhoneVox	Mastering Tool Kit
P07	HardComp	Mastering Tool Kit	P20	Cassette	Mastering Tool Kit
P08	SoftComp	Mastering Tool Kit	P21	Phono	Mastering Tool Kit
P09	ClnComp	Mastering Tool Kit	P22	D4R-Set 1	Mastering Tool Kit
P10	DnceComp	Mastering Tool Kit	P23	D4R-Set 2	Mastering Tool Kit
P11	OrchComp	Mastering Tool Kit	P24	D4R-Set 3	Mastering Tool Kit
P12	VocalComp	Mastering Tool Kit	P25	D4R-Set 4	Mastering Tool Kit
P13	Acoustic	Mastering Tool Kit	P26	D4R-Set 5	Mastering Tool Kit

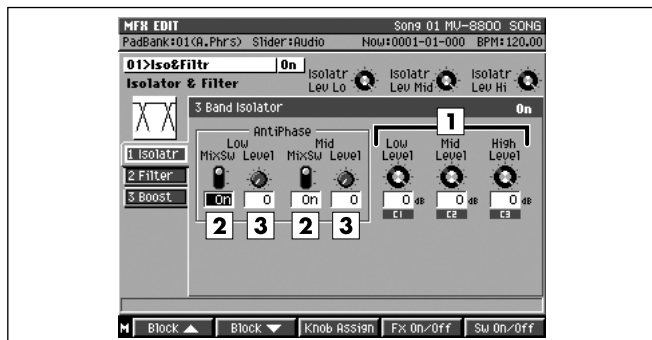
## Liste des algorithmes

	Algorithme	Bloc d'effets						
01	Isolator & Filter	3 Band Isolator	Filter	Low Booster				
02	Center Canceler	Center Canceler	3 Band EQ					
03	St.Dynamics Processor	Comp/Limiter	Enhancer	3 Band EQ	Noise Suppressor			
04	Reverb & Gate	3 Band EQ	Reverb + Gate					
05	Tape Echo 201	Tape Echo						
06	EZ Delay	EZ Delay						
07	Delay RSS	Delay RSS						
08	Analog Delay & Chorus	Analog Delay	Analog Chorus					
09	Digital Chorus	Digital Chorus						
10	4 Button Chorus 320	4 Button Chorus						
11	Vintage Flanger 325	Vintage Flanger						
12	2 x BOSS Flanger	Stereo Flanger						
13	Stereo Pitch Shifter	Stereo Pitch Shifter						
14	80s Phaser	Stereo Phaser						
15	Stereo Auto Wah	Stereo Auto Wah						
16	Stereo Distortion	Stereo Distortion	3 Band EQ	Noise Suppressor				
17	Phonograph	Phonograph						
18	Radio Modeling	Radio Modeling						
19	Lo-Fi Processor	Bit/Rate Down	Filter	Noise Suppressor				
20	Guitar Multi	Comp/Sustainer	Auto Wah	Drive	Guitar Amp	Noise Suppressor	Delay	Chorus/ Flanger
21	Vocal Multi	Noise Suppressor	Limiter/De-esser	Enhancer	3 Band EQ	Pitch Shifter	Delay	Chorus
22	Voice Transformer	Voice Transformer	3 Band EQ	Simple Delay				
23	Mic.Modeling	Mic Modeling Link	Mic Modeling (Ch A)	Mic Modeling (Ch B)				
24	10 Band Vocoder	Vocoder	Stereo Delay	Chorus				
25	Analog Modeling Bass	Synth Common	Synth LFO	Virtual VOC + Ring	Cirtual VCF	Virtual VCA	Delay	Chorus/ Flanger

## 01 Isolator & Filter

### Isolator (3 Band Isolator)

Cet effet sépare la source en trois bandes de fréquence High, Mid, et Low, et permet de les couper ou de les extraire.



#### 1 Low Level, Mid Level, High Level

Valeurs : -60 dB–4 dB

Ces paramètres permettent d'ajuster les niveaux des trois bandes de fréquences. À -60 dB, le son devient inaudible. 0 dB correspond à un niveau équivalent au niveau d'entrée.

#### 2 AntiPhase Low MixSw, AntiPhase Mid MixSw

Valeurs : Off, On

Ces paramètres permettent l'activation de la fonction anti-phase. Quand elle est activée, le signal d'un côté est inversé et ajouté au signal du côté opposé.

#### 3 AntiPhase Low Level, AntiPhase Mid Level

Valeurs : 0–100

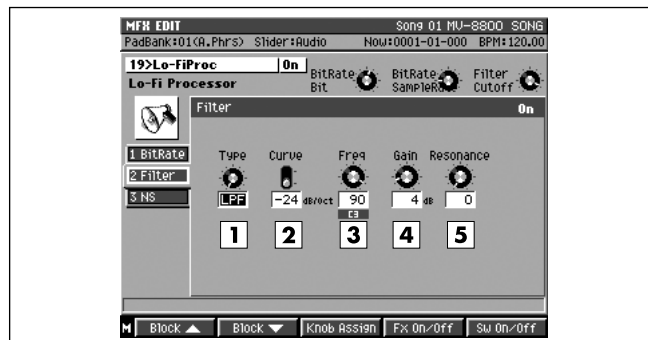
Réglage du niveau d'Anti-Phase pour les plages de fréquences graves et medium. Le réglage de niveau permet d'arriver à n'extraire qu'une partie spécifique du son (cela ne fonctionne qu'avec une source stéréo)

#### MEMO

- Dans cet algorithme, les fonctions des machines qui représentent la base du traitement du son par les artistes du remix et les DJ professionnels ont été minutieusement analysées et reproduites. Alors qu'avec des égaliseurs standards une partie du son atténué reste toujours audible, l'Isolator opère une coupure franche et totale. En l'activant et en le désactivant en temps réel vous pouvez obtenir l'apparition ou la disparition de composantes spécifiques du son.

### Filter

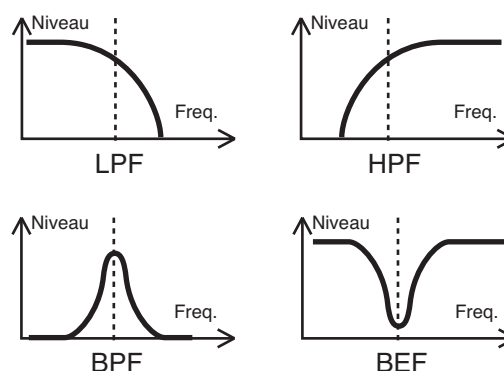
Les filtres vous permettent de modifier la réponse en fréquence du son incident et d'en modeler le timbre.



#### 1 Type

Détermine le type de filtre utilisé.

Valeurs	Commentaire
LPF	Filtre passe-bas. Laisse passer les fréquences en dessous de la fréquence de coupure.
BPF	Filtre passe-bande. Laisse passer les fréquences au voisinage de la fréquence de coupure.
HPF	Filtre passe-haut. Laisse passer les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure.
BEF	Filtre réjecteur de bande. Laisse passer les fréquences en dehors du voisinage de la fréquence de coupure.



#### 2 Curve

Valeurs : -12 dB/oct, -24 dB/oct

Ajuste l'atténuation du filtre (-24 dB / octave : brutale ; -12 dB / octave : douce).

#### 3 Freq (Cutoff Frequency)

Valeurs : 0–100

Réglage de la fréquence de coupure du filtre. Au minimum pour la bande de fréquence avec une valeur de 0, au maximum pour une valeur de 100.

**4 Gain**

Valeurs : 0–24 dB

Permet de compenser les variations de niveau entraînées par l'utilisation des filtres. La compensation augmente avec les valeurs et le volume de sortie fait de même.

**5 Résonance**

Valeurs : 0–100

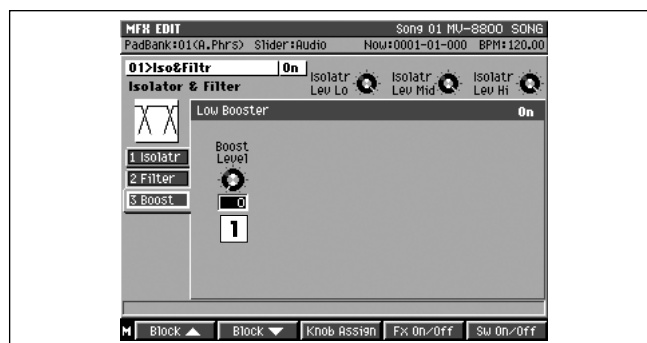
Ajuste le niveau de résonance. Les valeurs les plus élevées renforcent les fréquences proches de la fréquence de coupure et donnent un timbre caractéristique.

**NOTE**

- Si la résonance est trop élevée, le filtre peut entrer en oscillation et provoquer de la saturation. Faites attention à ne pas laisser apparaître de tels sons susceptibles d'endommager votre audition ou vos appareils.

**Boost (Low Booster)**

Permet d'augmenter significativement les extrêmes graves.

**1 Boost Level**

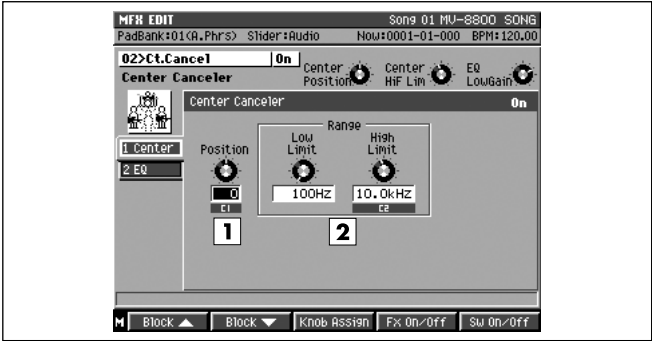
Valeurs : 0–100

Les valeurs les plus hautes donnent des graves plus amples (pour certains réglages d'isolator et de filtre, cet effet peut être difficile à percevoir)

02 Center Canceler

Center (Center Canceler)

Annule le son présent au centre du champ stéréo (comme une voix solo par exemple).



- 1

**Position (Cancel Position)**

Valeurs : -50–50

Permet un ajustement fin de la position de coupure. Modifiez la valeur jusqu'à ce que la coupure soit franche.
- 2

**Range**

Détermine les valeurs supérieures et inférieures de la bande de fréquence à couper. Quand la sélection est « Thru », les fréquences à couper ne sont pas limitées.

Valeurs	Commentaire
Low Limit	Thru, 20–2000 Hz
High Limit	1.0–20.0 kHz, Thru

MEMO

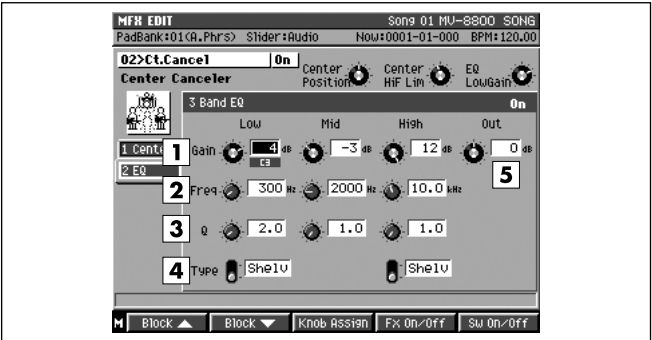
- Le résultat en sortie est mono. Bien que vous puissiez obtenir un effet similaire avec la fonction Anti-Phase dans l'algorithme 01 Isolator & Filter (p. 16), celui en diffère par la possibilité de définir des limites hautes et basses. Cette fonction est particulièrement efficace sur l'annulation des voix.

NOTE

- Cet effet est inactif si la source sonore est mono. Par ailleurs, même en stéréo, le résultat peut varier largement d'un enregistrement à l'autre en fonction des conditions dans lesquelles il a été réalisé.

EQ (3 Band EQ)

Cet égaliseur fonctionne sur trois bandes de fréquences : graves, mediums et aigus. Vous pouvez choisir ces fréquences et renforcer ou couper le gain pour chacune d'elles.



- 1

**Gain**

Règle le gain (renforcement ou coupure) de l'égaliseur.

Paramètre	Valeurs
Low Gain	-12–12 dB
Mid Gain	
High Gain	

- 2

**Freq**

Détermine la fréquence à renforcer ou à couper. Avec une forme d'égalisation de type « peaking », cela désigne la fréquence centrale de l'égalisation. Avec une forme de type « shelving » cela représente la fréquence de coupure du filtrage.

Paramètre	Valeurs
Low Freq	20–2000 Hz
Mid Freq	200–8000 Hz
High Freq	1.4–20.0 kHz

- 3

**Q**

Règle la largeur de la bande de fréquences à renforcer ou à couper. Plus la valeur est élevée et plus la bande est étroite (voir le paramètre "Type").

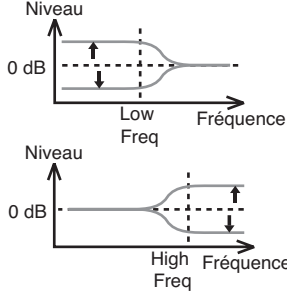
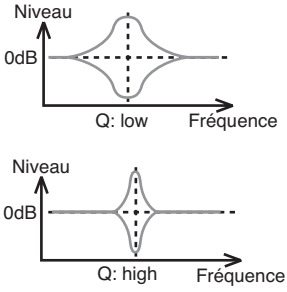
MEMO

- Paramètre inactif sur les égalisations de type « shelving ».

Paramètre	Valeurs
Low Q	0.3–16.0
Mid Q	
High Q	

#### 4 Type

Modifie les formes des courbes d'égalisation Low et High.

Valeurs	Commentaire
Shelv	<p>Type Shelving</p> 
Peak	<p>Type Peaking</p> 

#### 5 Out Level

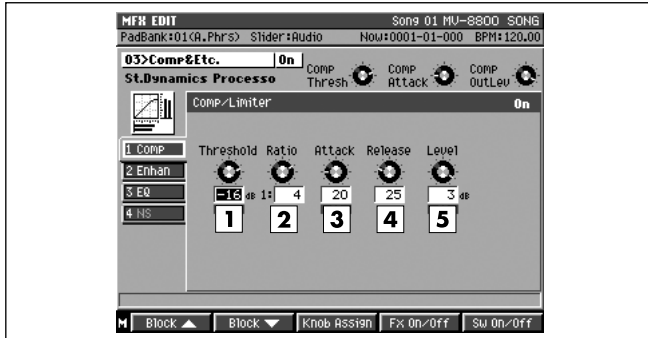
Valeurs: -12–12 dB

Détermine le niveau de sortie.

## 03 St. Dynamics Processor

### Comp (Comp/Limiter)

Cet effet peut fonctionner comme un compresseur (destiné à corriger les variations excessives de niveau en réduisant les niveaux élevés et en renforçant les niveaux plus faibles) ou comme un limiteur, évitant seulement au signal d'atteindre des niveaux trop élevés.



#### 1 Threshold

Valeurs : -60–0 dB

Détermine le niveau à partir duquel la compression démarre.

#### 2 Ratio

Valeurs : 1:1.5, 1:2, 1:4, 1:100

Détermine le rapport de compression entre le son « source » et le son « en sortie ».

#### 3 Attack

Valeurs : 0–100

Règle le temps de latence entre le dépassement du seuil de déclenchement et le début effectif de la compression.

#### 4 Release

Valeurs : 0–100

Règle l'amortissement de l'effet entre le passage du signal au-dessous du seuil de déclenchement et la disparition complète de la compression.

#### 5 Output Level

Valeurs : -60–12 dB

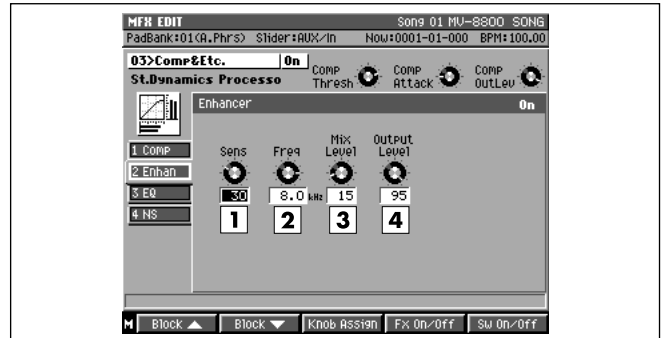
Règle le niveau de sortie.

#### MEMO

- Pour utiliser cet effet en limiteur, réglez le Ratio sur 100:1 avec un temps de release court. Quand le niveau dépasse le seuil, le son est alors supprimé instantanément.

### Enhan (Enhancer)

Cet effet traite les harmoniques dans le domaine des fréquences aiguës, renforçant la clarté du son et la définition du timbre.



#### 1 Sens

Valeurs : 0–100

Règle la sensibilité de l'Enhancer.

#### 2 Freq

Valeurs : 1.0–10.0 kHz

Règle la limite inférieure des fréquences affectées par le renforcement de l'enhancer.

#### 3 Mix Level

Valeurs : 0–100

Détermine la balance entre les harmoniques produites par l'enhancer et le son d'origine.

#### 4 Output Level

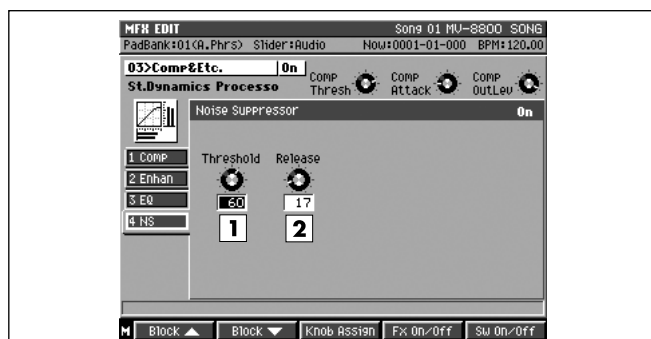
Valeurs : 0–100

Réglage du niveau de sortie.



## NS (Noise Suppressor)

Le supprimeur de bruit (noise suppressor) laisse le son original intact mais coupe le bruit de fond pendant les périodes de silence.



### 1 Threshold

Valeurs : 0–100

Règle le niveau de déclenchement en dessous duquel le supprimeur de bruit se met en action et coupe le signal résiduel. Choisissez une valeur élevée si le bruit est important, et une valeur plus faible s'il est plus modéré.

### 2 Release

Valeurs : 0–100

Ajuste le temps de transition entre l'activation du supprimeur de bruit et l'arrivée du volume à zéro.

#### MEMO

- Si le seuil est trop bas, l'effet ne marche pas. S'il est trop haut, des sons que vous souhaitez entendre peuvent se retrouver mutés. Si, enfin, le temps de Release est trop long, le bruit résiduel peut devenir audible, tandis que s'il est trop court le son peut devenir peu naturel. Effectuez vos réglages avec soin.

## ■ Autres blocs d'effets

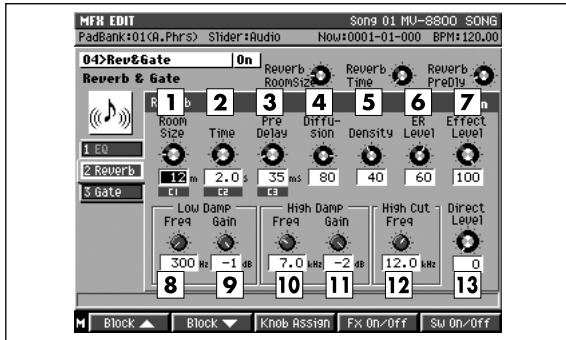


- EQ (3 Band EQ) (p. 18)

## 04 Reverb & Gate

### Reverb

Réverbération numérique de qualité supérieure. Ajoute au son des réverbérations donnant l'impression d'un grand espace sonore, salle de concert ou église.



#### 1 Room Size

Valeurs : 5–40 m

Détermine la taille de la pièce : un réglage de « 10 m » crée une réverb correspondant à une pièce de 10 m de large.

#### 2 Time

Valeurs : 0.1–32 sec

Règle le temps de réverbération en secondes.

#### 3 Pre Delay

Valeurs : 0–200 msec

Retard entre le son direct et l'apparition du son réverbéré. Indique en fait la distance par rapport à la source sonore.

#### 4 Diffusion

Valeurs : 0–100

Des valeurs élevées augmentent la sensation d'espace. Ce paramètre n'est efficace qu'avec des sources stéréo.

#### 5 Density

Valeurs : 0–100

Ce paramètre ajuste la densité du son qui atteint l'auditeur après un grand nombre de réflexions.

#### 6 ER Level

Valeurs : 0–100

Réglage du volume des réflexions courtes.

#### MEMO

- Les « Early reflections » sont en fait les réflexions directes du son sur les murs. Elles sont perceptibles au début du son réverbéré.

#### 7 Effect Level

Valeurs : 0–100

Règle le volume du son réverbéré. En le réduisant, vous le mélangez avec le son non traité.

#### 8 Low Damp Freq

Valeurs : 50–4000 Hz

Réglage de la limite haute de l'atténuation des basses fréquences par « Low Damp ». Cette fonction atténue les basses fréquences plus vite que les autres, ce qui donne une réverbération plus claire.

#### 9 Low Damp Gain

Valeurs : -36–0 dB

Réglage de l'importance du Low Damp.

#### 10 High Damp Freq

Valeurs : 1–20 kHz

Réglage de la limite basse de l'atténuation des basses fréquences par « High Damp ». Cette fonction atténue les hautes fréquences plus vite que les autres, ce qui donne une réverbération plus naturelle.

#### MEMO

- Dans la nature, les fréquences aiguës du son réverbéré s'atténuent plus vite que les autres.

#### 11 High Damp Gain

Valeurs : -36–0 dB

Réglage de l'importance du High Damp.

#### MEMO

- En combinant Low Damp et High Damp, vous indiquez des qualités de la pièce comme les matériaux de surface (ou leurs propriétés d'absorption)

#### 12 High Cut Freq

Valeurs : 0.2–20 kHz

Réglage de la fréquence à partir de laquelle agit le filtre passe-bas. Le filtrage ne concerne que le son réverbéré.

#### 13 Direct Level

Valeurs : 0–100

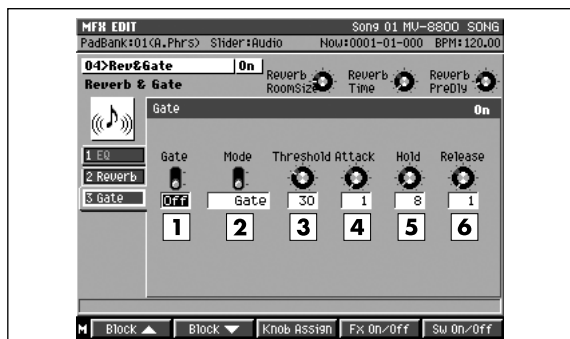
Règle le volume du son source.

#### MEMO

- Pour paramétrer facilement l'effet Gate et réaliser des effets de réverb spéciales, allongez les temps de réverbération. Dans ce cas, au lieu d'utiliser Low Damp et High Damp, agissez plutôt sur le paramètre High Cut frequency ou sur l'égalisation des étages précédents. Pour obtenir des réverbs incisives, choisissez des temps d'attaque et de relâchement très courts et ajustez le rythme avec le temps de maintien. Pour obtenir une réverb inversée, choisissez un temps d'attaque très long et un temps de relâchement court.

# Gate

Coupe le signal et permet de transformer la réverb en en gated reverb, reverse reverb, ducking reverb, ou autres effets spéciaux.



## 1 Gate (Gate Switch)

Valeurs : Off, On

Active/désactive l'effet « gate » qui coupe la sortie du son réverbéré en fonction du volume du son source.

### MEMO

- Le sélecteur du bloc d'effet (appuyez sur [F5] pour changer) est partagé avec le bloc Reverb. Si vous voulez ne désactiver que le Gate, mettez le paramètre Gate switch en position Off.

## 2 Mode

Valeurs	Commentaire
Gate	(Gate Reverb) Quand le son source descend en dessous d'un certain niveau, la « porte » se referme donnant une réverb interrompue.
Duck	(Ducking Reverb) Quand le volume source est suffisamment élevé, la porte se referme, donnant n un effet de type « plongée ». Il n'arrête la réverbération que quand le son est fort pour lui éviter de manquer de clarté.

## 3 Threshold

Valeurs : 0–100

Réglage du niveau standard provoquant l'ouverture ou la fermeture de la porte pour le son réverbéré.

## 4 Attack

Valeurs : 1–100

Réglage du temps entre le déclenchement et l'ouverture complète de la porte.

## 5 Hold

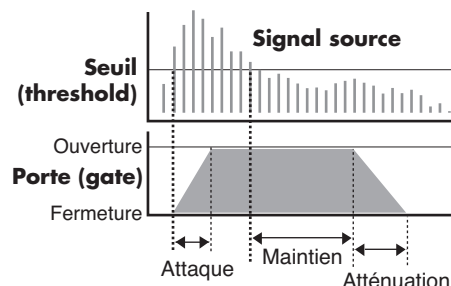
Valeurs : 1–100

Réglage du temps entre le passage sous le seuil de déclenchement et le début de la fermeture de la porte.

## 6 Release

Valeurs : 1–100

Réglage du temps entre la fin du temps de maintien et la coupure totale du son.



## ■ Autres blocs d'effets

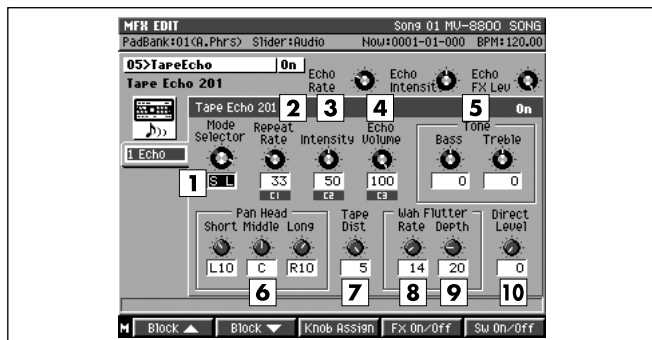


- EQ (3 Band EQ) (p. 18)

## 05 Tape Echo 201

### Echo (Tape Echo 201)

Modélise la partie « tape echo » du RE-201 Space Echo Roland.



#### 1 Mode Selector

Le RE-201 dispose de trois têtes de lecture permettant d'obtenir simultanément trois retards distincts (Short (= court), Medium et Long). Vous pouvez choisir avec le paramètre « mode » la combinaison de têtes utilisées : par exemple « ML » pour l'utilisation du delay moyen et du delay long

Valeurs	Têtes de lecture utilisées
S	Court
M	Moyen
L	Long
SM	Court et Moyen
ML	Moyen et Long
S L	Court et Long
SML	Toutes les têtes

#### 2 Repeat Rate

Valeurs : 0–100

Réglage de la vitesse virtuelle de la « bande ». Correspond au temps de retard dans les delay actuels. Plus la valeur est élevée et plus le retard est court.

#### 3 Intensity

Valeurs : 0–100

Règle le nombre de répétitions du son retardé. Ce paramètre est analogue au feedback (rétroaction) des delay actuels. Plus la valeur est élevée et plus le nombre de répétitions est grand.

#### 4 Echo Volume

Valeurs : 0–100

Règle le volume du son traité par l'écho. Réduisez cette valeur pour obtenir une balance avec le son non traité.

#### 5 Bass/Treble

Valeurs : -100–100

Réglages de tonalité du son traité. Dans les deux cas, la valeur 0 correspond à une absence de modification.

#### 6 Pan Head Short, Pan Head Middle, Pan Head Long

Valeurs : L63–R63

Position panoramique gauche-droite pour chacune des répétitions initiales du son. Ce paramètre n'était pas présent sur le RE-201 original.

#### 7 Tape Dist.

Valeurs : 0–5

Ajoute les éléments sonores caractéristiques de la distorsion provoquée par la bande. Ce changement est subtil et ne peut en principe être détecté qu'avec des appareils de mesure. Plus la valeur est élevée et plus la distorsion est intense.

#### 8 Wow/Flutter Rate

Valeurs : 0–100

Plus la valeur est élevée et plus la fréquence (rapidité) du pleurage augmente.

#### MEMO

- Le pleurage consiste en des variations de hauteur tonale provoquées par des irrégularités de la bande ou de son système d'entraînement. Ce « chevrottement » est plus rapide pour des valeurs de « rate » plus élevées.

#### 9 Wow/Flutter Depth

Valeurs : 0–100

Le pleurage est plus intense pour des valeurs de « depth » plus fortes.

#### 10 Direct Level

Valeurs : 0–100

Règle le volume du son source.

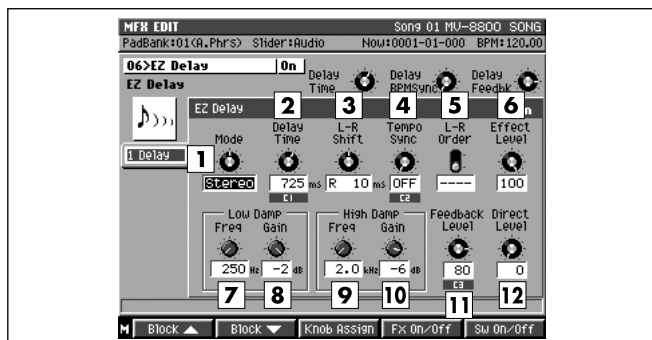
#### MEMO

- Le RE-201 SPACE ECHO date de 1974 et possède donc un « fan-club » très important et toujours actif. Cet algorithme reproduit fidèlement le son de l'appareil d'origine, sur lequel il a été directement copié. Il comporte en plus des réglages permettant de choisir les variations générées par le moteur ou la position des têtes. Vous pouvez utiliser le son chaud et clair qu'il procure pour remplacer avantageusement les delays numériques d'aujourd'hui. Le temps de répétition (vitesse de la bande) peut être réglé directement à l'aide des boutons Realtime Effects vous donnant la sensation de manipuler une véritable pièce de collection.

## 06 EZ Delay

### Delay (EZ Delay)

Ce delay numérique peut être paramétré en stéréo, mono ou « alternate » et son retard peut être synchronisé avec le tempo du morceau (pouvant aller jusqu'à 1200 ms).



## 1 Mode

Permet de sélectionner le mode.

Valeurs	Commentaire
Mono	Source unique et sortie double : les sources stéréo sont réduites en mono avant entrée.
Stereo	Double entrée et double sortie. Le son en sortie présente le même positionnement stéréo que la source.
Alt	Les retards gauche et droit sont entendus en alternance.

## 2 Delay Time

Valeurs: 1–1200 msec

Règle le temps de retard, entre le son source et le son traité. En mono ou en stéréo le paramètre Value est limité par le décalage droite-gauche L-R Shift. En mode alterné il est limité à la plage 0–600 ms.

Quand la fonction Tempo Sync (décrite ci-dessous) est active, ce paramètre n'est pas actif et vous ne pouvez pas le modifier.

### 3 L-R Shift

Valeurs: L1199–R1199 msec

Le temps de retard d'un des côtés est augmenté par rapport à l'autre afin de modifier l'expression du son. Selon l'option choisie, la plage de réglage peut se trouver limitée.

**MEMO**

- Ce paramètre est désactivé en mode alterned et vous ne pouvez pas le modifier.

#### 4 Tempo Sync

Valeurs: OFF, ♯<sub>3</sub>, ♯, ♮, ♭<sub>3</sub>, ♭, ♮., ♭<sub>3</sub>, ♭, ♮., d<sub>3</sub>, d, d., o, p

Activez cette fonction si vous voulez synchroniser le retard avec le tempo du morceau. Quand vous sélectionnez une valeur de note, le temps de retard s'aligne automatiquement sur cette valeur. Si vous ne voulez pas le synchroniser, choisissez l'option « off ».

**MEMO**

- Quand vous synchronisez cet effet sur le tempo d'un Song, si la note choisie crée une valeur de retard plus longue (ou plus courte) que la plage d'action autorisée pour l'effet, le temps de retard pourra ne plus correspondre à cette valeur de note. La précision du temps de retard et le tempo du morceau vont alors se mettre à diverger et un décalage perceptible finira par se produire après un certain temps.

### 5 L-R Order

En mode alternat ce paramètre détermine quel côté gauche ou droit est joué avant l'autre.

Valeurs	Commentaire
L>>R	la partie gauche est jouée en premier.
L<<R	la partie droite est jouée en premier.

**MEMO**

- Ce paramètre est désactivé en mode alternat et vous ne pouvez pas le modifier.

## 6 Effect Level

Valeurs: 0–100

Règle le volume du son retardé. Réduisez cette valeur pour le mixer avec le son non traité.

## 7 Low Damp Freq

Valeurs: 50–4000 Hz

Détermine la limite supérieure de fréquence de la plage affectée par « Low Damp ». La fonction Low Damp atténue la bande des fréquences graves plus vite que les autres bandes pour rendre le son retardé plus clair.

## 8 Low Damp Gain

Valeurs: -36–0 dB

Ajuste l'importance de l'atténuation Low Damp.

## 9 High Damp Freq

Valeurs: 1 kHz–20 kHz

Ce paramètre atténue les hautes fréquences et rend le delay plus naturel. Il affecte la limite inférieure de fréquence de la plage atténuée.

### 10 High Damp Gain

Valeurs : -36–0 dB

Ajuste l'importance de l'atténuation High Damp.

#### MEMO

- Vous pouvez combiner Low Damp et High Damp pour agir sur des critères comme la densité des revêtements muraux (et l'absorption sonore qu'ils créent).

### 11 Feedback

Valeurs : 0–100

Détermine l'importance de la rétroaction (le nombre de rebonds) du son retardé. Pour une valeur 0 le son ne sera répété qu'une fois.

#### NOTE

- Des valeurs de feedback trop élevées peuvent créer un effet Larsen.

### 12 Direct Level

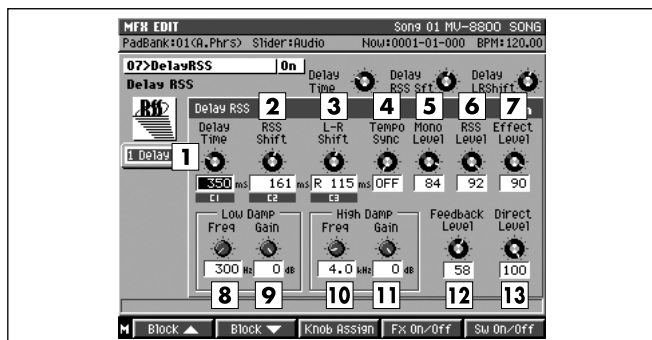
Valeurs : 0–100

Règle le volume du son source.

## 07 Delay RSS

### Delay (Delay RSS)

Ce delay à source unique utilise le système RSS pour fournir des caractéristiques spatiales étendues. Il s'agit d'une variation sur le thème des effets de delay.



### 1 Delay Time

Valeurs: 0–1200 msec

Règle le temps de retard, entre le son source et le son traité. La plage d'action est limitée ici par les paramètres RSS shift et L-R shift (expliqués ci-dessous). Quand la fonction Tempo Sync (décrite ci-dessous) est active, ce paramètre n'est pas actif et vous ne pouvez pas le modifier.

## 2 RSS Shift

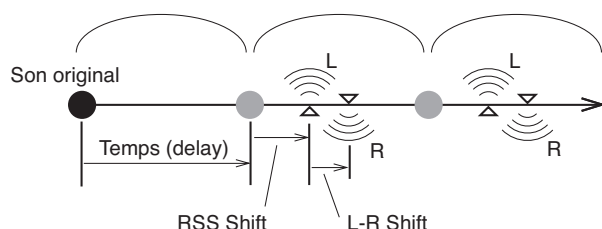
Valeurs: -1200–1200 msec

Temps de retard isolé du son traité par RSS est augmenté pour donner de l'expressivité au son. Ce paramètre est limité par les paramètres delay time et L-R shift.

### 3 L-R Shift

Valeurs: L1200–R1200 msec

Le temps de retard de la sortie RSS est augmenté par rapport à l'autre afin de modifier l'expression du son. Selon l'option choisie, la plage de réglage peut se trouver limitée.



#### 4 Tempo Sync

Valeurs: OFF, ♯<sub>3</sub>, ♯, ♮, ♭<sub>3</sub>, ♭, ♮., ♭<sub>3</sub>, ♭, ♮., d<sub>3</sub>, d, d., o, q

Activez cette fonction si vous voulez synchroniser le retard avec le tempo du morceau. Quand vous sélectionnez une valeur de note, le temps de retard s'aligne automatiquement sur cette valeur. Si vous ne voulez pas le synchroniser, choisissez l'option « off ».

**MEMO**

- Quand vous synchronisez cet effet sur le tempo d'un Song, si la note choisie crée une valeur de retard plus longue (ou plus courte) que la plage d'action autorisée pour l'effet, le temps de retard pourra ne plus correspondre à cette valeur de note. La précision du temps de retard et le tempo du morceau vont alors se mettre à diverger et un décalage perceptible finira par se produire après un certain temps.

### 5 Mono Level (Monaural Delay Level)

Valeurs: 0–100

Règle le volume du delay mono.

## 6 RSS Level (Delay RSS Level)

Valeurs: 0–100

Règle le volume du delay RSS.

**7 Effect Level (Effect Total Level)**

Valeurs: 0–100

Utilisez le paramètre Total Level pour définir le volume global de l'effet tout en maintenant la balance entre Mono Level et RSS Level.

## 8 Low Damp Freq

Valeurs: 50–4000 Hz

Détermine la limite supérieure de fréquence de la plage affectée par « Low Damp ». La fonction Low Damp atténue la bande des fréquences graves plus vite que les autres bandes pour rendre le son retardé plus clair.

## 9 Low Damp Gain

Valeurs: -36–0 dB

Ajuste l'importance de l'atténuation Low Damp.

### 10 High Damp Freq

Valeurs: 1–20 kHz

Ce paramètre atténue les hautes fréquences et rend le delay plus naturel. Il affecte la limite inférieure de fréquence de la plage atténuée.

### 11 High Damp Gain

Valeurs : -36–0 dB

Ajuste l'importance de l'atténuation High Damp.

### 12 Feedback Level

Valeurs : 0–100

Détermine l'importance de la rétroaction (le nombre de rebonds) du son retardé. Pour une valeur 0 le son ne sera répété qu'une fois.



- Des valeurs de feedback trop élevées peuvent créer un effet Larsen.

### 13 Direct Level

Valeurs : 0–100

Règle le volume du son source.

Normalement, l'effet RSS est véritablement évident si vous réglez la valeur du delay mono sur 0. Avec une valeur de décalage L-R shift à 0 (pas de décalage), l'effet RSS peut par contre être difficile à entendre. Les points à surveiller lors de la synchronisation de delay sur le tempo du morceau sont les mêmes que ceux de l'algorithme 06 EZ Delay (p. 25).

Le système RSS (Roland Sound Space) est une technologie d'effet spéciale permettant de restituer des environnements tridimensionnels à partir d'enceintes stéréo ordinaires. La technologie RSS est utilisée en partie dans cet algorithme qui permet de positionner le son à côté de vous (en dehors du champ sonore décrit par les enceintes droite et gauche). (Avec d'autres effets dédiés Roland, le RSS permet de contrôler d'autres positions ou directions, au-dessus, en dessous ou derrière ainsi que la proximité apparente de la source sonore).

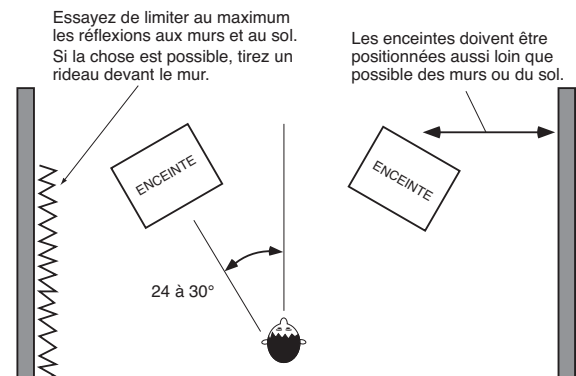
Pour exploiter au maximum les qualités du RSS, vous devez tenir compte des points suivants.

- Choisissez une pièce peu réverbérante.
- Les enceintes mono-voie sont plus appropriées mais les haut-parleurs coaxiaux sont également acceptables.
- Éloignez autant que possible les enceintes des murs latéraux.
- Ne les éloignez pas trop l'une de l'autre.
- Utilisez la position optimale d'écoute (ci-dessous).



#### Pour des enceintes stéréo

Ce son est destiné spécifiquement à une écoute sur haut-parleurs. L'effet adéquat ne peut pas être obtenu convenablement au casque.





## 08 Analog Delay & Chorus

### Delay (Virtual Analog Delay)

Cet effet simule une pédale Delay compacte utilisée par les guitaristes dans les années quatre-vingt. Il fournit toutes les caractéristiques des delays analogiques et offre un son doux et velouté.



#### 1 Repeat Rate

Valeurs : 0–100

Correspond au temps de retard pour les delay actuels. Les valeurs les plus élevées correspondent au retard le plus court.

#### 2 Echo Level

Valeurs : 0–100

Règle le volume du son retardé.

#### 3 Intensity

Valeurs : 0–100

Règle le nombre de répétitions du son retardé. Ce réglage est analogue au feedback des delay actuels. Les valeurs les plus élevées correspondent au plus grand nombre de répétitions.

#### 4 Direct Level

Valeurs : 0–100

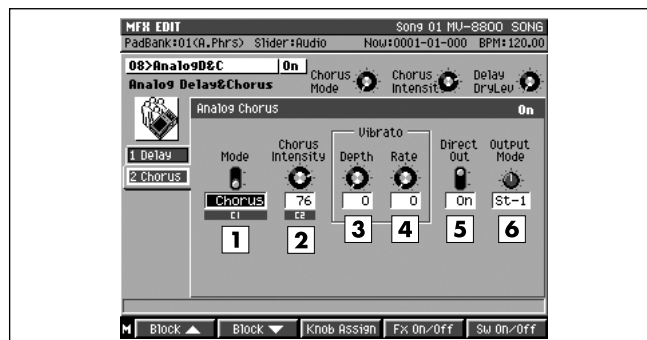
Règle le volume du son source.

#### MEMO

- Cet effet reproduit des paramètres comme la réponse en fréquence de la pédale d'écho analogique BOSS du milieu des années quatre-vingt. Cette simulation se porte jusqu'à des limitations d'action, comme des temps de retard plus courts qu'avec d'autres effets delay. Bien que l'appareil d'origine ne comporte pas de réglage son traité/non traité, cet algorithme en est doté pour des raisons pratiques.

### Chorus (Virtual Analog Chorus)

Simulation de l'effet « BOSS CE-1 Chorus Ensemble », ajoutant un effet de vibration et de l'épaisseur au son original.



#### 1 Mode (CE Mode)

Valeurs : Chorus, Vibrato

Sélectionne une des deux options disponibles.

#### MEMO

- Cet algorithme reproduit fidèlement le son original du CE-1 sur lequel il a été copié. En mode Chorus vous pouvez obtenir un effet de chorus à modulation de hauteur ajouté au son source. En mode vibrato, la forme d'onde et la vitesse de la modulation de hauteur sont différentes de celles du mode chorus (bien que sur les vibrato BOSS d'origine le son direct ne puisse pas être mixé avec le son traité, c'est le cas ici).

#### 2 Chorus Intensity

Valeurs : 0–100

Quand CE Mode (ci-dessus) est sur CHORS (chorus), ce paramètre règle la vitesse de l'oscillation de hauteur.

#### 3 Vibrato Depth

Valeurs : 0–100

Quand CE Mode est sur VIB (vibrato), ce paramètre ajuste la profondeur du vibrato.

#### 4 Vibrato Rate

Valeurs : 0–100

Quand CE Mode est sur VIB (vibrato), ce paramètre ajuste la vitesse du vibrato.

#### 5 Direct Out

Valeurs : Off, On

Détermine si la source (mono) est mixée ou non avec le son traité. Sur le CE-1 d'origine cette option était fixée sur ON.

### 6 Output Mode

Sélectionne les modes mono et stéréo en sortie de l'effet. Le mode stéréo propose deux options.

Valeurs	Commentaire
Mono	Sortie mono.
St-1(Stereo-1)	Le son de chorus dont la phase est inversée entre la gauche et la droite est mixé avec le son d'origine. L'effet de chorus est très ample, mais crée une perte de séparation stéréo et une sensation de positionnement moins net.
St-2(Stereo-2)	La sortie gauche est affectée uniquement au son d'origine, et la sortie droite au son de chorus.

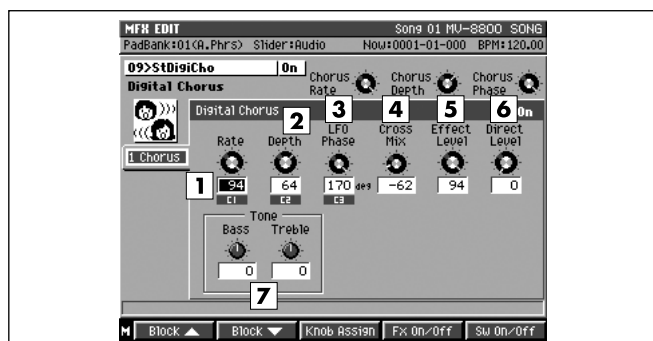
#### MEMO

- Le mode de sortie avait été ajouté sur un modèle ultérieur, le CE-3. (Le son du CE-1 correspond donc aux options « Mono » et « ST-1 »)

## 09 Digital Chorus

### Chorus (Digital Chorus)

Cet effet ajoute une ampleur spatiale particulière au son en ajoutant un léger décalage de hauteur.



#### 1 Rate

Valeurs : 0–100

Règle la fréquence de la modulation de hauteur.

#### 2 Depth

Valeurs : 0–100

Règle l'amplitude de la modulation de hauteur.

#### 3 LFO Phase

Valeurs : 0–180 deg

Détermine le décalage de phase entre canaux droit et gauche créé par le LFO à l'origine de la modulation de hauteur (voir MEMO).

#### MEMO

- En réglant la phase du LFO, vous pouvez modifier les périodes de montée et de descente du son dans les canaux gauche et droit du son traité. À 0°, les montées sont synchrones, à 180° elles se font en opposition de phase, et pour des valeurs faibles, en particulier sur des sources mono, vous obtenez l'effet de dispersion du son souhaité.

#### 4 Cross Mix

Valeurs : -100–100

Réinjecte le son du canal de gauche dans le canal de droite et réciproquement, ce qui augmente la sensation d'espace.

La valeur « + » ramène le son du chorus vers la phase normale et la valeur « - » vers la phase inversée.

#### MEMO

- Si vous choisissez une valeur négative pour le paramètre Cross Mix vous pouvez obtenir un effet de chorus stéréo donnant une sensation de flottement particulière.

#### 5 Effect Level

Valeurs : 0–100

Détermine le volume du son de chorus. Laisser habituellement à 100.

#### 6 Direct Level

Valeurs : 0–100

Règle le volume du son source.

#### 7 Bass/Treble

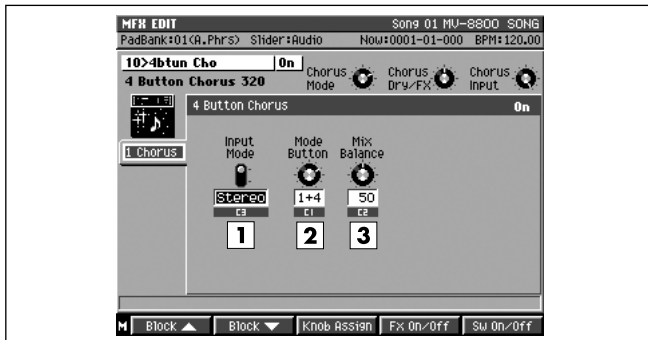
Valeurs : -100–100

Réglages de tonalité graves/aigus du chorus. En position « 0 » ils n'affectent pas le son.

## 10 4 Button Chorus 320

### Chorus (4 Button Chorus: Virtual SDD-320)

Cet effet crée une ampleur spatiale particulière.



#### 1 Input

Valeurs : Mono, Stereo

Ce paramètre permet de convertir la source stéréo en mono (Mono) ou de la laisser telle quelle (Stereo). (Sur le SDD-320, cette option se gère au niveau des connecteurs d'entrée.)

#### 2 Mode Button

Valeurs : 1-4, 1+4, 2+4, 3+4

Le SDD-320 proposait quatre boutons de mode destinés à la modification de l'effet. Ce paramètre permet de la même manière de choisir les boutons qui sont enfoncés (« 1+4 » représente le cas où les boutons 1 et 4 sont enfoncés simultanément)

#### 3 Mix Balance

Valeurs : 0-100

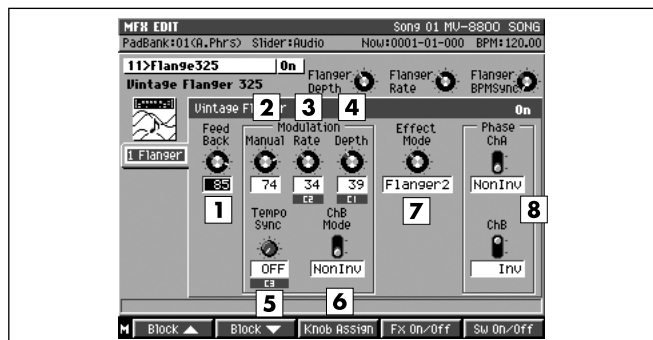
Règle la balance de volume entre le son original et le son traité. Une valeur de 50 donne la même balance que sur le SDD-320. À 0 seul le son source est entendu et à 100 le son traité est exclusif.

#### MEMO

- Les différentes configurations de bouton provoquent des modifications de son assez subtiles. Essayez-les les une après les autres.
- Le SDD-320 Roland, sorti en 1979 et resté en production pendant huit ans, était un remarquable effet analogique qui ajoutait une ampleur très particulière au son. Il ne présentait que cinq boutons (4 boutons de mode et un bouton OFF), permettant à l'utilisateur de choisir les effets. Bien qu'il entre dans la catégorie des chorus, son caractère particulièrement naturel et son absence de vibrato exagéré en ont fait un standard très apprécié, qui conserve un grand nombre d'adeptes parmi les artistes de la mouvance remix.

## 11 Vintage Flanger 325

## Flanger (Vintage Flanger)



## 1 Feedback

Valeurs: 0–100

Réglage de l'intensité de l'effet de flanger. Désactivé en mode Chorus.

**NOTE**

- Cet effet reproduit fidèlement le fonctionnement du SBF-325 et une valeur trop élevée peut donc le mettre en oscillation. Faites attention à ne pas laisser apparaître de tels sons susceptibles d'endommager votre audition ou vos appareils.

## 2 Manual

Valeurs: 0–100

Modification de la fréquence centrale autour de laquelle le flanger agit. Modifie en fait la hauteur du son métallique de l'effet.

### 3 Rate

Valeurs: 0–100

Règle la vitesse de l'ondulation du son de flanger. En mode Tempo Sync ce paramètre est désactivé.

#### 4 Depth

Valeurs: 0–100

Détermine l'amplitude de la modulation du son de flanger.

## 5 Tempo Sync

Valeurs: OFF, ♯<sub>3</sub>, ♯, ♯♭, ♯<sub>3</sub>, ♯, ♯., ♯<sub>3</sub>, ♯, ♯., d<sub>3</sub>, d, d.,  
○x1 – ○x4

Choisissez cette option pour synchroniser le paramètre Rate sur le tempo du morceau. Dans le cas contraire, mettez-le sur « OFF ». Avec une valeur de note, le paramètre Rate est désactivé et la valeur est déduite du tempo.

**MEMO**

- Si la valeur choisie est plus longue (ou plus courte) que la plage d'action normale du paramètre Rate, la valeur de note peut ne pas être respectée, et un décalage peut se produire au fur et à mesure que le morceau se déroule.

## 6 ChB Mode (Channel B Modulation Phase)

Valeurs: NonInv, Inv

Paramètre généralement réglé sur "Normal" (NonInv).  
L'option "Invert" (Inv) inverse la phase de la modulation  
du canal droit. Vous pouvez ainsi avoir des effets  
inversés pour chaque canal.

**MEMO**

- Cet algorithme reproduit fidèlement le son du SBF-325, offre de nombreuses variations de l'effet et crée un son puissant doté de toutes les caractéristiques d'un flanger analogique. Le modèle original du SBF-325 sorti en 1979, est resté en production pendant environ 5 ans. Aujourd'hui encore, il reste recherché des musiciens, y compris dans les styles les plus modernes de la « dance », mais il devient de plus en plus difficile à trouver..

## 7 Effect Mode

Sélection du type d'effet. Choisissez celui qui vous convient le mieux.

Valeurs	Commentaire
Flanger1	Flanger mono général.
Flanger2	Flanger stéréo utilisant le positionnement stéréo de la source sonore.
Flanger3	Flanger en mix croisé procurant un effet plus intense.
Chorus	Chorus effect.

**8 Phase ChA (Channel A Phase)/  
Phase ChB (Channel B Phase)**

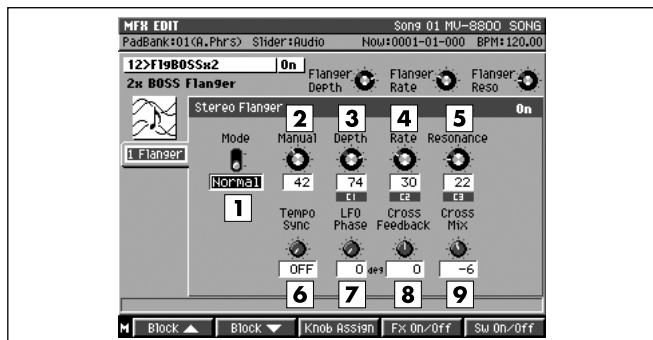
Valeurs: NonInv Inv

Paramétrage de la phase des canaux gauche et droit quand la source est mixée avec le son de flanger. “Normal” (NonInv) correspond à une phase positive (+), “Invert” (Inv) à une phase négative (-) ou inversée. Le changement affecte la dispersion du son. Effectuez des tests pour choisir l’option qui vous convient.

# 12 2x BOSS Flanger

## Flanger (Stereo flanger)

Ajoute une modulation métallique particulière au son d'origine.



### 1 Model Type

Sélection du type de flanger utilisé.

Valeurs	Commentaire
Normal	(Normal <BOSS BF-2>)
HiBand	(High-Band <BOSS HF-2>) La sélection HiBand monte le son de flanger une octave au dessus de la sélection Normal.

### 2 Manual

Valeurs: 0–100

Modification de la fréquence centrale autour de laquelle le flanger agit. Modifie en fait la hauteur du son métallique de l'effet.

### 3 Depth

Valeurs: 0–100

Détermine l'amplitude de la modulation du son de flanger.

### 4 Rate

Valeurs: 0–100

Règle la vitesse de l'ondulation du son de flanger. En mode Tempo Sync ce paramètre est désactivé.

### 5 Resonance

Valeurs: 0–100

Ajuste l'intensité de l'effet de flanger. Correspond au paramètre « Feedback » du 11 Vintage Flanger 325 (p. 33).



- Une valeur trop élevée peut mettre l'effet en oscillation. Faites attention à ne pas laisser apparaître de tels sons susceptibles d'endommager votre audition ou vos appareils.

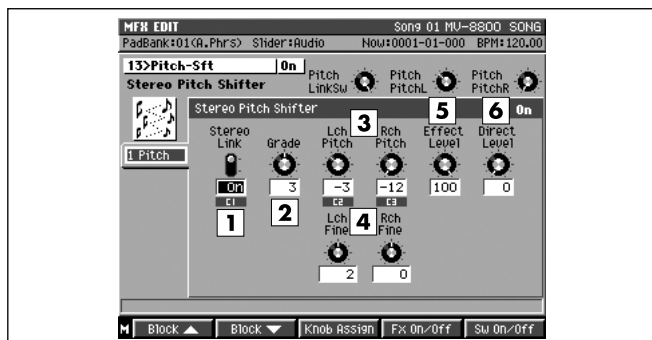
### 6 Tempo Sync

Valeurs: OFF, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 3, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192, 16384, 32768, 65536, 131072, 262144, 524288, 1048576, 2097152, 4194304, 8388608, 16777216, 33554432, 67108864, 134217728, 268435456, 536870912, 1073741824, 2147483648, 4294967296, 8589934592, 17179869184, 34359738368, 68719476736, 137438953472, 274877906944, 549755813888, 1099511627776, 2199023255552, 4398046511104, 8796093022208, 17592186044416, 35184372088832, 70368744177664, 140737488355328, 281474976710656, 562949953421312, 1125899906842624, 2251799813685248, 4503599627370496, 9007199254740992, 18014398509481984, 36028797018963968, 72057594037927936, 144115188075855872, 288230376151711744, 576460752303423488, 1152921504606846976, 2305843009213693952, 4611686018427387904, 9223372036854775808, 18446744073709551616, 36893488147419103232, 73786976294838206464, 147573952589676412928, 295147905179352825856, 590295810358705651712, 1180591620717411303424, 2361183241434822606848, 4722366482869645213696, 9444732965739290427392, 18889465931478580854784, 37778931862957161709568, 75557863725914323419136, 151115727451828646838272, 302231454903657293676544, 604462909807314587353088, 1208925819614629174706176, 2417851639229258349412352, 4835703278458516698824704, 9671406556917033397649408, 19342813113834066795298816, 38685626227668133590597632, 77371252455336267181195264, 154742504910672534362390528, 309485009821345068724781056, 618970019642690137449562112, 1237940039285380274899124224, 2475880078570760549798248448, 4951760157141521099596496896, 9903520314283042199192993792, 19807040628566084398385987584, 39614081257132168796771975168, 79228162514264337593543950336, 158456325028528675187087900672, 316912650057057350374175801344, 633825300114114700748351602688, 1267650600228229401496703205376, 2535301200456458802993406410752, 5070602400912917605986812821504, 10141204801825835211973625643008, 20282409603651670423947251286016, 40564819207303340847894502572032, 81129638414606681695789005144064, 162259276829213363391578010288128, 324518553658426726783156020576256, 649037107316853453566312041152512, 1298074214633706907132624082305024, 2596148429267413814265248164610048, 5192296858534827628530496329220096, 10384593717069655257060992658440192, 20769187434139310514121985316880384, 41538374868278621028243970633760768, 83076749736557242056487941267521536, 166153499473114484112975882535043072, 332306998946228968225951765070086144, 664613997892457936451903530140172288, 1329227995784915872903807060280344576, 2658455991569831745807614120560689152, 5316911983139663491615228241121378304, 10633823966279326983230456482242756608, 21267647932558653966460912964485513216, 42535295865117307932921825928971026432, 85070591730234615865843651857942052864, 170141183460469231731687303715884105728, 340282366920938463463374607431768211456, 680564733841876926926749214863536422912, 1361129467683753853853498429727072845824, 2722258935367507707706996859454145691648, 5444517870735015415413993718908291383296, 10889035741470030830827987437816582766592, 21778071482940061661655974875633165533184, 43556142965880123323311949751266331066368, 87112285931760246646623899502532662132736, 174224571863520493293247799005065324265472, 348449143727040986586495598010130648530944, 696898287454081973172991196020261297061888, 1393796574908163946345982392040522594123776, 2787593149816327892691964784081045188247552, 5575186299632655785383929568162090376495104, 11150372599265311570767859136324180752990208, 22300745198530623141535718272648361505980416, 44601490397061246283071436545296723011960832, 89202980794122492566142873090593446023921664, 178405961588244985132285746181186892047843328, 356811923176489970264571492362373784095686656, 713623846352979940529142984724747568191373312, 1427247692705959881058285969449495136382746624, 2854495385411919762116571938898990272765493248, 5708990770823839524233143877797980545530986496, 11417981541647679048466287755595961091061972992, 22835963083295358096932575511191922182123945984, 45671926166590716193865151022383844364247891968, 91343852333181432387730302044767688728495783936, 182687704666362864775460604089535377456991567872, 365375409332725729550921208179070754913983135744, 730750818665451459101842416358141509827966271488, 1461501637330902918203684832716283019655932542976, 2923003274661805836407369665432566039311865085952, 5846006549323611672814739330865132078623730171904, 11692013098647223345629478661730264157247460343808, 23384026197294446691258957323460528314494920687616, 46768052394588893382517914646921056628989841375232, 93536104789177786765035829293842113257979682750464, 187072209578355573530071658587684226515959365500928, 374144419156711147060143317175368453031918731001856, 748288838313422294120286634350736906063837462003712, 1496577676626844588240573268701473812127674924007424, 2993155353253689176481146537402947624255349848014848, 5986310706507378352962293074805895248510699696029696, 11972621413014756705924586149611790497021399392059392, 23945242826029513411849172299223580994042798784118784, 47890485652059026823698344598447161988085597568237568, 95780971304118053647396689196894323976171195136475136, 191561942608236107294793378393788647952342390272950272, 383123885216472214589586756787577295904684780545900544, 766247770432944429179173513575154591809369561091801088, 1532495540865888858358347027150309183618739122183602176, 3064991081731777716716694054300618367237478244367204352, 6129982163463555433433388108601236734474956488734408704, 12259964326927110866866776217202473468949912977468817408, 24519928653854221733733552434404946937899825954937634816, 49039857307708443467467104868809893875799651909875269632, 98079714615416886934934209737619787751599303819750539264, 196159429230833773869868419475239575503198607639501078528, 392318858461667547739736838950479151006397215279002157056, 784637716923335095479473677900958302012794430558004314112, 1569275433846670190958947355801916604025588861116008628224, 3138550867693340381917894711603833208051177722232017256448, 6277101735386680763835789423207666416102355444464034512896, 12554203470773361527671578846415332832204710888928069025792, 25108406941546723055343157692830665664409421777856138051584, 50216813883093446110686315385661331328818843555712276103168, 100433627766186892221372630771322662657637687111424552206336, 200867255532373784442745261542645325315275374222849104412672, 401734511064747568885490523085290650630550748445698208825344, 803469022129495137770981046170581301261101496891396417650688, 1606938044258990275541962092341162602522202993782792835301376, 3213876088517980551083924184682325205044405987565585670602752, 6427752177035961102167848369364650410088811975131171341205504, 12855504354071922204335696738729300820177623950262342682411008, 25711008708143844408671393477458601640355247900524685364822016, 51422017416287688817342786954917203280710495801049370729644032, 102844034832575377634685573909834406561420991602098741459288064, 205688069665150755269371147819668813122841983204197482918576128, 411376139330301510538742295639337626245683966408394965837152256, 822752278660603021077484591278675252491367932816789931674304512, 1645504557321206042154969182557350504982735865633579863348609024, 3291009114642412084309938365114701009965471731267159726697218048, 6582018229284824168619876730229402019930943462534319453394436096, 13164036458569648337239753460458804039861886925068638906788872192, 26328072917139296674479506920917608079723773850137277813577744384, 52656145834278593348959013841835216159447547700274555627155488768, 105312291668557186697918027683670432318895095400549111254310977536, 210624583337114373395836055367340864637790190801098222508621955072, 421249166674228746791672110734681729275580381602196445017243910144, 842498333348457493583344221469363458551160763204392890034487820288, 1684996666696914987166688442938726917102321526408785780068975640576, 3369993333393829974333376885877453834204643052817571560137951281152, 6739986666787659948666753771754907668409286105635143120275902562304, 13479973333575319897333507543509815336818572211270286240551805124608, 26959946667150639794667015087019630673637144422540572481103610249216, 53919893334301279589334030174039261347274288845081144962207220498432, 107839786668602559178668060348078522694548577690162289924414440996864, 215679573337205118357336120696157045389097155380324579848828881993728, 431359146674410236714672241392314090778194310760649159697657763987456, 862718293348820473429344482784628181556388621521298319395315527974912, 1725436586697640946858688965569256363112777243042596638790631055949824, 3450873173395281893717377931138512726225554486085193277581262111899648, 6901746346790563787434755862277025452451108972170386555162524223799296, 13803492693581127574869511724554050904902217944340773110325048447598592, 27606985387162255149739023449108101809804435888681546220650096895197184, 55213970774324510299478046898216203619608871777363092441300193790394368, 110427941548649020598956093796432407239217743554726184882600387580788736, 220855883097298041197912187592864814478435487109452369765200775161577472, 441711766194596082395824375185729628956870974218904739530401550323154944, 883423532389192164791648750371459257913741948437809479060803100646309888, 1766847064778384329583297500742918515827483896875618958121606201292619776, 3533694129556768659166595001485837031654967793751237916243212402585239552, 7067388259113537318333190002971674063309935587502475832486424805170479104, 14134776518227074636666380005943348126619871175004951664972849610340958208, 28269553036454149273332760011886696253239742350009903329945699220681916416, 56539106072908298546665520023773392506479484700019806659891398441363832832, 113078212145816597093331040047546785012958969400039613319782796882727665664, 226156424291633194186662080095093570025917938800079226639565593765455331328, 452312848583266388373324160190187140051835877600158453279131187530910662656, 904625697166532776746648320380374280103671755200316906558262375061821325312, 1809251394333065553493296640760748560207343510400633813116524750123642650624, 3618502788666131106986593281521497120414687020801267626233049500247285301248, 7237005577332262213973186563042994240829374041602535252466099000494570602496, 14474011154664524427946373126085988481658748083205070504932198000989141204992, 28948022309329048855892746252171976963317496166410141009864396001978282409984, 57896044618658097711785492504343953926634992332820282019728792003956564819968, 115792089237316195423570985008687907853269984665640564039457584007913129639936, 231584178474632390847141970017375815706539969331281128078915168015826259279872, 463168356949264781694283940034751631413079938662562256157830336031652518559744, 926336713898529563388567880069503262826159877325124512315660672063305037119488, 1852673427797059126777135760139006525652319754650249024631321344126610074238976, 3705346855594118253554271520278013051304639509300498049262642688253220148477952, 7410693711188236507108543040556026102609279018600996098525285376506440296955904, 148213874223764730142

## 13 Stereo Pitch Shifter

### Pitch (Stereo pitch shifter)

Cet effet comporte deux transpositeurs associés en parallèle pour assurer la compatibilité stéréo. Il peut transposer le signal jusqu'à une octave vers le haut ou vers le bas.



#### 1 Stereo Link

Valeurs : Off, On

Détermine si les transpositions des canaux gauche et droit sont couplées ou non. En position « ON » les valeurs du canal droit se calquent sur celles du canal gauche.

#### 2 Grade

Valeurs : 1, 2, 3, 4, 5

Détermine la qualité finale du son traité. Plus la valeur est élevée et plus le son semble naturel, mais au prix d'un retard plus important par rapport au son d'origine. Selon le réglage choisi, l'échantillon peut présenter des ruptures, ce qui peut être gênant dans le cas de motifs rythmiques. Choisissez cette valeur en connaissance de cause, après avoir testé différents réglages sur votre échantillon.

#### 3 Lch Pitch/Rch Pitch (Left/Right Channel Pitch)

Valeurs : -12–12

Détermine le degré de transposition pour les canaux gauches (left) et droit (right) par pas d'un demi-ton.

#### 4 Lch Fine/Rch Fine (Left/Right Channel Fine Pitch)

Valeurs : -100–100

Détermine le degré de transposition pour les canaux gauches (left) et droit (right) par pas d'un centième de demi-ton (un « cent »).



- Quand l'option Stereo Link est active, le paramétrage du canal droit est ignoré.

#### 5 Effect Level

Valeurs : 0–100

Détermine le volume de l'effet.

#### 6 Direct Level

Valeurs : 0–100

Détermine le volume du son source.

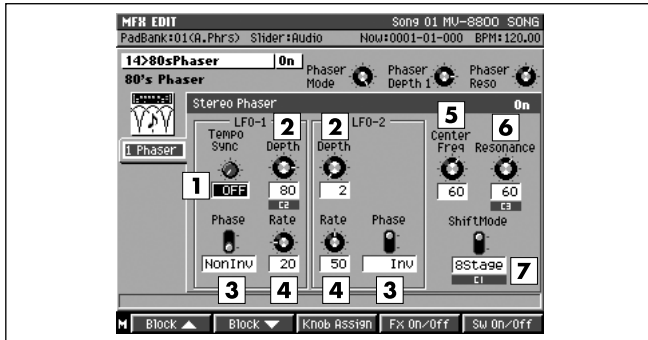


- Si vous voulez simplement modifier la hauteur du son source, mettez le paramètre direct level à 0.

## 14 80s Phaser

## Phaser (Stereo Phaser)

Cet effet est constitué de deux phasers de type analogique associés en parallèle.



## 1 Tempo Sync

Valeurs: OFF, ♯<sub>3</sub>, ♯, ♮, ♭<sub>3</sub>, ♭, ♮, ♯<sub>3</sub>, ♯, ♮, ♭<sub>3</sub>, ♭, ♮, ♭<sub>3</sub>, ♭, ♮, ♭<sub>3</sub>, ♭, ♮.

○x1 – ○x4

Choisissez cette option pour synchroniser le paramètre LFO1 Rate sur le tempo du morceau. Dans le cas contraire, mettez-le sur « OFF ». Avec une valeur de note, le paramètre LFO1 Rate est désactivé et la valeur est déduite du tempo.

**MEMO**

- Si la valeur choisie est plus longue (ou plus courte) que la plage d'action normale du paramètre LFO1 Rate, la valeur de note peut ne pas être respectée, et un décalage peut se produire au fur et à mesure que le morceau se déroule.

## 2 Depth

Valeurs: 0–100

Ajuste la profondeur de la modulation.

### 3 Phase

Valeurs: NonInv, Inv

Règle la phase à la fois du son tournant de droite et du son tournant de gauche. En position “Normal” (NonInv), les deux sont en phase ; en position “Invert” (Inv), la phase du canal de droite est inversée.

#### 4 Rate

Valeurs: 0–100

Détermine la vitesse du son tournant. En mode Tempo Sync ce paramètre est désactivé.

**MEMO**

- Le paramétrage des valeurs du LFO2 est le même que celui du LFO1 (sauf qu'il n'y a pas de fonction Tempo Sync).

**5 Center Freq**

Valeurs: 0–100

Détermine la fréquence centrale à laquelle l'effet de phaser s'applique. Une valeur élevée déplace ce point d'action dans les hautes fréquences.

## 6 Resonance

Valeurs: 0–100

L'augmentation de ce paramètre donne un effet plus caractéristique.

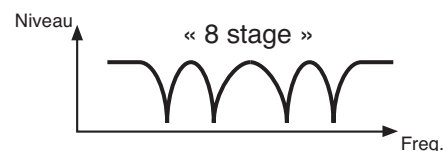
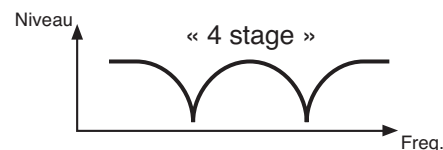
**NOTE**

- Une valeur trop élevée peut mettre l'effet en oscillation. Faites attention à ne pas laisser apparaître de tels sons susceptibles d'endommager votre audition ou vos appareils

## 7 Shift Mode

Valeurs: 4Stage, 8Stage

Détermine le nombre de niveaux au sein du circuit de phasing (quatre = 4STG) ou huit = 8STG). Le réglage à 8 niveaux (8STG) augmente le nombre de points où le son est annulé et donne un effet plus marqué.



**MEMO**

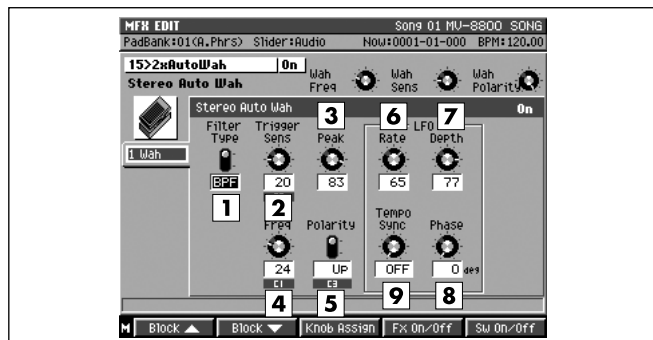
- Cet algorithme reproduit le son de deux phasers rackables 2U du début des années quatre-vingt. Deux entrées mono et deux sorties uniques sont associées ici en parallèle. Deux oscillateurs (LFO) permettent de créer le son modulé de chaque unité, offrant des possibilités de modulation plus complexes. Les fréquences des modulations des LFO1 et LFO2 diffèrent. Le LFO1 crée une modulation extrêmement lente tandis que le LFO2 est plus rapide. Vous pouvez régler la phase de chacun d'eux indépendamment et en créant une ondulation très ample avec le LFO1 et une modulation très courte et en inversion de phase pour le LFO2, vous pouvez donner une épaisseur et une densité exceptionnelles à votre son.



## 15 Stereo Auto Wah

### Wah (Stereo Auto Wah)

Cet algorithme associe deux effets auto-wah associés en parallèle pour leur donner une compatibilité stéréo.



#### 1 Filter Type

Détermine le type de filtre utilisé pour le wah-wah. (schéma des paramètres de filtre p. 16)

Valeurs	Commentaire
LPF	(Low pass filter) Laisse passer les basses fréquences. L'effet s'applique à une large bande de fréquences.
BPF	(Band pass filter) Laisse passer les fréquences voisines de la fréquence de coupure. L'effet s'applique à une bande de fréquences étroite.

#### 2 Trigger Sens

Valeurs: 0–100

Quand vous utilisez le volume pour contrôler l'effet wah, ce paramètre règle la sensibilité du déclenchement. Plus la valeur est haute et plus la réponse à une variation du niveau entrant sera forte.

#### 3 Peak

Valeurs: 0–100

Détermine la quantité d'effet appliquée dans la zone de la fréquence centrale de l'effet. Les valeurs les plus basses appliquent l'effet à une large zone alors que les valeurs les plus hautes la réduisent plus étroitement autour de la fréquence définie ci-dessus.

#### 4 Freq

Valeurs: 0–100

Détermine la fréquence à laquelle l'effet wah s'applique.

#### 5 Polarity

Valeurs: Down, Up

Si vous utilisez le suivi d'enveloppe pour contrôler l'effet, ce réglage détermine le sens dans lequel se déplace le filtre en fonction du volume: vers le haut (UP) ou vers le bas (DOWN).

#### 6 LFO Rate

Valeurs: 0–100

Détermine la vitesse du wah-wah. En mode Tempo Sync ce paramètre est désactivé.

#### 7 LFO Depth

Valeurs: 0–100

Règle l'amplitude de la modulation cyclique de l'effet wah.

#### 8 LFO Phase

Valeurs: 0–180 deg

En réglant la phase du LFO, vous pouvez modifier les périodes d'ouverture et de fermeture de l'effet wah-wah. À 0°, les ouvertures et fermetures sont synchrones, à 180° elles se font en opposition de phase.

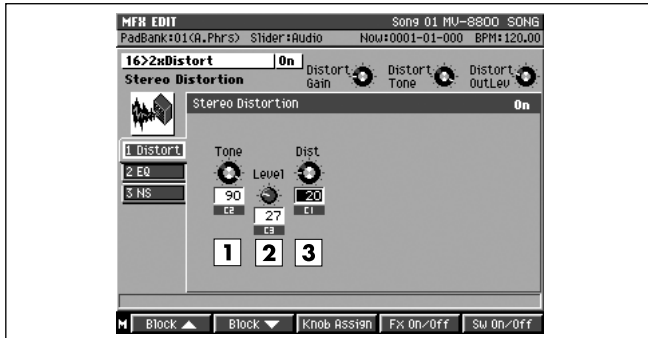
#### 9 Tempo Sync

Valeurs: OFF, 1/3, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 1 1/3, 1 1/2, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 12, 16, 20, 24, 30, 36, 48, 60, 72, 96, 120, 144, 180, 216, 240, 288, 360, 480, 600, 720, 960, 1200, 1440, 1800, 2160, 2400, 2880, 3600, 4800, 6000, 7200, 9600, 12000, 14400, 18000, 21600, 24000, 28800, 36000, 48000, 60000, 72000, 96000, 120000, 144000, 180000, 216000, 240000, 288000, 360000, 480000, 600000, 720000, 960000, 1200000, 1440000, 1800000, 2160000, 2400000, 2880000, 3600000, 4800000, 6000000, 7200000, 9600000, 12000000, 14400000, 18000000, 21600000, 24000000, 28800000, 36000000, 48000000, 60000000, 72000000, 96000000, 120000000, 144000000, 180000000, 216000000, 240000000, 288000000, 360000000, 480000000, 600000000, 720000000, 960000000, 1200000000, 1440000000, 1800000000, 2160000000, 2400000000, 2880000000, 3600000000, 4800000000, 6000000000, 7200000000, 9600000000, 12000000000, 14400000000, 18000000000, 21600000000, 24000000000, 28800000000, 36000000000, 48000000000, 60000000000, 72000000000, 96000000000, 120000000000, 144000000000, 180000000000, 216000000000, 240000000000, 288000000000, 360000000000, 480000000000, 600000000000, 720000000000, 960000000000, 1200000000000, 1440000000000, 1800000000000, 2160000000000, 2400000000000, 2880000000000, 3600000000000, 4800000000000, 6000000000000, 7200000000000, 9600000000000, 12000000000000, 14400000000000, 18000000000000, 21600000000000, 24000000000000, 28800000000000, 36000000000000, 48000000000000, 60000000000000, 72000000000000, 96000000000000, 120000000000000, 144000000000000, 180000000000000, 216000000000000, 240000000000000, 288000000000000, 360000000000000, 480000000000000, 600000000000000, 720000000000000, 960000000000000, 1200000000000000, 1440000000000000, 1800000000000000, 2160000000000000, 2400000000000000, 2880000000000000, 3600000000000000, 4800000000000000, 6000000000000000, 7200000000000000, 9600000000000000, 12000000000000000, 14400000000000000, 18000000000000000, 21600000000000000, 24000000000000000, 28800000000000000, 36000000000000000, 48000000000000000, 60000000000000000, 72000000000000000, 96000000000000000, 120000000000000000, 144000000000000000, 180000000000000000, 216000000000000000, 240000000000000000, 288000000000000000, 360000000000000000, 480000000000000000, 600000000000000000, 720000000000000000, 960000000000000000, 1200000000000000000, 1440000000000000000, 1800000000000000000, 2160000000000000000, 2400000000000000000, 2880000000000000000, 3600000000000000000, 4800000000000000000, 6000000000000000000, 7200000000000000000, 9600000000000000000, 12000000000000000000, 14400000000000000000, 18000000000000000000, 21600000000000000000, 24000000000000000000, 28800000000000000000, 36000000000000000000, 48000000000000000000, 60000000000000000000, 72000000000000000000, 96000000000000000000, 120000000000000000000, 144000000000000000000, 180000000000000000000, 216000000000000000000, 240000000000000000000, 288000000000000000000, 360000000000000000000, 480000000000000000000, 600000000000000000000, 720000000000000000000, 960000000000000000000, 1200000000000000000000, 1440000000000000000000, 1800000000000000000000, 2160000000000000000000, 2400000000000000000000, 2880000000000000000000, 3600000000000000000000, 4800000000000000000000, 6000000000000000000000, 7200000000000000000000, 9600000000000000000000, 12000000000000000000000, 14400000000000000000000, 18000000000000000000000, 21600000000000000000000, 24000000000000000000000, 28800000000000000000000, 36000000000000000000000, 48000000000000000000000, 60000000000000000000000, 72000000000000000000000, 96000000000000000000000, 120000000000000000000000, 144000000000000000000000, 180000000000000000000000, 216000000000000000000000, 240000000000000000000000, 288000000000000000000000, 360000000000000000000000, 480000000000000000000000, 600000000000000000000000, 720000000000000000000000, 960000000000000000000000, 1200000000000000000000000, 1440000000000000000000000, 1800000000000000000000000, 2160000000000000000000000, 2400000000000000000000000, 2880000000000000000000000, 3600000000000000000000000, 4800000000000000000000000, 6000000000000000000000000, 7200000000000000000000000, 9600000000000000000000000, 12000000000000000000000000, 14400000000000000000000000, 18000000000000000000000000, 21600000000000000000000000, 24000000000000000000000000, 28800000000000000000000000, 36000000000000000000000000, 48000000000000000000000000, 60000000000000000000000000, 72000000000000000000000000, 96000000000000000000000000, 120000000000000000000000000, 144000000000000000000000000, 180000000000000000000000000, 216000000000000000000000000, 240000000000000000000000000, 288000000000000000000000000, 360000000000000000000000000, 480000000000000000000000000, 600000000000000000000000000, 720000000000000000000000000, 960000000000000000000000000, 1200000000000000000000000000, 1440000000000000000000000000, 1800000000000000000000000000, 2160000000000000000000000000, 2400000000000000000000000000, 2880000000000000000000000000, 3600000000000000000000000000, 4800000000000000000000000000, 6000000000000000000000000000, 7200000000000000000000000000, 9600000000000000000000000000, 12000000000000000000000000000, 14400000000000000000000000000, 18000000000000000000000000000, 21600000000000000000000000000, 24000000000000000000000000000, 28800000000000000000000000000, 36000000000000000000000000000, 48000000000000000000000000000, 60000000000000000000000000000, 72000000000000000000000000000, 96000000000000000000000000000, 120000000000000000000000000000, 144000000000000000000000000000, 180000000000000000000000000000, 216000000000000000000000000000, 240000000000000000000000000000, 288000000000000000000000000000, 360000000000000000000000000000, 480000000000000000000000000000, 600000000000000000000000000000, 720000000000000000000000000000, 960000000000000000000000000000, 1200000000000000000000000000000, 1440000000000000000000000000000, 1800000000000000000000000000000, 2160000000000000000000000000000, 2400000000000000000000000000000, 2880000000000000000000000000000, 3600000000000000000000000000000, 4800000000000000000000000000000, 6000000000000000000000000000000, 7200000000000000000000000000000, 9600000000000000000000000000000, 12000000000000000000000000000000, 14400000000000000000000000000000, 18000000000000000000000000000000, 21600000000000000000000000000000, 24000000000000000000000000000000, 28800000000000000000000000000000, 36000000000000000000000000000000, 48000000000000000000000000000000, 60000000000000000000000000000000, 72000000000000000000000000000000, 96000000000000000000000000000000, 120000000000000000000000000000000, 144000000000000000000000000000000, 180000000000000000000000000000000, 216000000000000000000000000000000, 240000000000000000000000000000000, 288000000000000000000000000000000, 360000000000000000000000000000000, 480000000000000000000000000000000, 600000000000000000000000000000000, 720000000000000000000000000000000, 960000000000000000000000000000000, 1200000000000000000000000000000000, 1440000000000000000000000000000000, 1800000000000000000000000000000000, 2160000000000000000000000000000000, 2400000000000000000000000000000000, 2880000000000000000000000000000000, 3600000000000000000000000000000000, 4800000000000000000000000000000000, 6000000000000000000000000000000000, 7200000000000000000000000000000000, 9600000000000000000000000000000000, 12000000000000000000000000000000000, 14400000000000000000000000000000000, 18000000000000000000000000000000000, 21600000000000000000000000000000000, 24000000000000000000000000000000000, 28800000000000000000000000000000000, 36000000000000000000000000000000000, 48000000000000000000000000000000000, 60000000000000000000000000000000000, 72000000000000000000000000000000000, 96000000000000000000000000000000000, 120000000000000000000000000000000000, 144000000000000000000000000000000000, 180000000000000000000000000000000000, 216000000000000000000000000000000000, 240000000000000000000000000000000000, 288000000000000000000000000000000000, 360000000000000000000000000000000000, 480000000000000000000000000000000000, 600000000000000000000000000000000000, 720000000000000000000000000000000000, 960000000000000000000000000000000000, 1200000000000000000000000000000000000, 1440000000000000000000000000000000000, 1800000000000000000000000000000000000, 2160000000000000000000000000000000000, 2400000000000000000000000000000000000, 2880000000000000000000000000000000000, 3600000000000000000000000000000000000, 4800000000000000000000000000000000000, 6000000000000000000000000000000000000, 7200000000000000000000000000000000000, 9600000000000000000000000000000000000, 12000000000000000000000000000000000000, 14400000000000000000000000000000000000, 18000000000000000000000000000000000000, 21600000000000000000000000000000000000, 24000000000000000000000000000000000000, 28800000000000000000000000000000000000, 36000000000000000000000000000000000000, 48000000000000000000000000000000000000, 60000000000000000000000000000000000000, 72000000000000000000000000000000000000, 96000000000000000000000000000000000000, 120000000000000000000000000000000000000, 144000000000000000000000000000000000000, 180000000000000000000000000000000000000, 216000000000000000000000000000000000000, 240000000000000000000000000000000000000, 288000000000000000000000000000000000000, 360000000000000000000000000000000000000, 480000000000000000000000000000000000000, 600000000000000000000000000000000000000, 720000000000000000000000000000000000000, 960000000000000000000000000000000000000, 1200000000000000000000000000000000000000, 1440000000000000000000000000000000000000, 1800000000000000000000000000000000000000, 2160000000000000000000000000000000000000, 2400000000000000000000000000000000000000, 2880000000000000000000000000000000000000, 3600000000000000000000000000000000000000, 4800000000000000000000000000000000000000, 6000000000000000000000000000000000000000, 7200000000000000000000000000000000000000, 9600000000000000000000000000000000000000, 12000000000000000000000000000000000000000, 14400000000000000000000000000000000000000, 18000000000000000000000000000000000000000, 21600000000000000000000000000000000000000, 24000000000000000000000000000000000000000, 28800000000000000000000000000000000000000, 36000000000000000000000000000000000000000, 48000000000000000000000000000000000000000, 600, 72000000000000000000000000000000000000000, 96000000000000000000000000000000000000000, 1200, 144000000000000000000000000000000000000000, 1800, 216000000000000000000000000000000000000000, 2400, 28800000000

## 16 Stereo Distortion

### Distort (Stereo Distortion)

Effet de distorsion virtuel analogique reproduisant le son des pédales compactes pour guitares.



#### 1 Tone

Valeurs : 0–100

Agit sur le timbre du son. Quand la valeur est élevée la distorsion est forte et brillante.

#### 2 Level

Valeurs : 0–100

Règle le niveau de sortie. La distorsion augmentant les niveaux, vous pouvez agir sur ce paramètre pour contrôler et réduire les risques d'écrêtage.

#### 3 Dist

Valeurs : 0–100

Détermine le degré de distorsion. Si la source sonore a un niveau trop faible, la distorsion peut ne pas apparaître même en montant la valeur au maximum.

#### MEMO

- Deux unités de distorsion sont ici associées en parallèle pour assurer une compatibilité stéréo. Si l'action du paramètre Tone sur le timbre n'est pas suffisante, utilisez l'égaliseur à l'étage suivant.

#### Other effect blocks



- EQ (3 Band EQ) (p. 18)
- NS (Noise Suppressor) (p. 21)

## 17 Phonograph

### Phono (Phonograph)

Cet effet reproduit le son d'un disque vinyl écouté sur une platine analogique.



#### 1 Input Mode

Valeurs : Mono, Stereo

Ce sélecteur permet de choisir entre une source mono ou stéréo.

#### 2 Freq.Range

Valeurs : 0–100

Donne le domaine de fréquence couvert par la platine. Des valeurs faibles dégradent la réponse et font ressembler le son à celui d'un vieux système.

#### 3 Signal Dist (Signal Distortion)

Valeurs : 0–100

Détermine le niveau de la distorsion. Plus la valeur est haute et plus le son est distordu.

#### 4 Disk Type

Réglage de la vitesse de rotation du tourne-disque. Ce paramètre influence la fréquence des craquements revenant de façon cyclique.

Valeurs	Commentaire
LP:	33 tours/minute
EP:	45 tours/minute
SP:	78 tours/minute

#### 5 Noise Total

Valeurs : 0–100

Détermine le niveau de bruit général.

#### 6 Scratch

Valeurs : 0–100

Présence de rayures sur le disque.

#### 7 Dust

Valeurs : 0–100

Présence de poussières dans les sillons.

#### 8 Hiss

Valeurs : 0–100

Bruit de souffle continu.

Ces différents paramètres ajoutent les bruits caractéristiques des disques vinyles. Plus les valeurs sont élevées et plus le niveau de bruit est élevé. Effectuez une balance préalable des options Hiss, Scratch et Dust, puis réglez le niveau de bruit général à l'aide du paramètre Total Noise Level.

#### 9 Wow Flutter Total

Valeurs : 0–100

Détermine le niveau général de pleurage.

#### 10 Wow

Valeurs : 0–100

Irrégularités de rotation à cycle long.

#### 11 Flutter

Valeurs : 0–100

Irrégularités à cycle court, de type vibration.

#### 12 Random

Valeurs : 0–100

Irrégularités de rotation non cycliques.

Ces réglages déterminent les différentes irrégularités de rotation que pouvait créer une platine disque traditionnelle. Effectuez une balance préalable des paramètres Wow, Flutter et Random puis ajustez le niveau général de la perturbation à l'aide du paramètre Total Wow/Flutter.

#### 13 Effect Level

Valeurs : 0–100

Règle le volume de l'effet. Habituellement à 100.

#### 14 Direct Level

Valeurs : 0–100

Règle le volume du son source. Habituellement à 0. Montez-le si vous voulez mélanger une partie du son source avec le son traité.

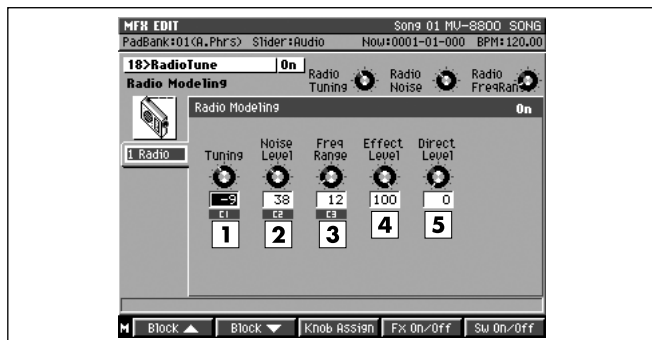
#### MEMO

- Pour la simulation du son de vieux 78 tours, l'effet sera plus réaliste avec une source « Mono ». Cet effet continue à produire des bruits pendant les moments de silence. Pour arrêter rapidement cette génération de bruit, appuyez sur [F4 (FX ON/OFF)] pour désactiver l'effet..

## 18 Radio Modeling

### Radio (AM radio modeling)

Cet effet reproduit le son d'une source telle qu'elle serait entendue sur récepteur radio en modulation d'amplitude.



#### 1 Tuning

Valeurs: -50—+50

Détermine la nature du bruit qui intervient à la recherche de station sur une radio AM. La valeur 0 correspond à un repérage correct de la station.

#### 2 Noise Level

Valeurs: 0—100

Règle le niveau général du bruit.

#### 3 Freq Range

Valeurs: 0—100

Détermine la bande passante de la radio. De faibles valeurs dégradent la réponse en fréquence et donne un son semblant provenir d'un petit récepteur de radio.

#### 4 Effect Level

Valeurs: 0—100

Règle le volume de l'effet. Habituellement à 100.

#### 5 Direct Level

Valeurs: 0—100

Règle le volume du son source. Habituellement à 0. Augmentez cette valeur pour ajouter une part de son source non traité.

#### MEMO

- Pour toutes les valeurs de « Noise Level » autres que 0, le bruit généré par l'effet l'est en continu, même s'il n'y a pas de source active.

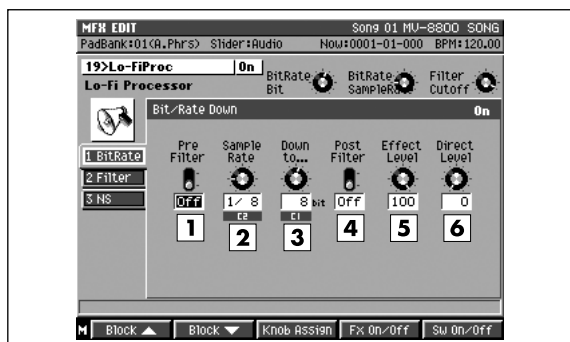
#### NOTE

- Parmi les algorithmes d'effets comportant une production de son, les deux effets ci-après comportent des fonctions permettant la synthèse directe de sons de ratio ou de disques analogiques et équivalents:
    - 17 Phonograph
    - 18 Radio Modeling
- Notez les points suivants si vous utilisez ces effets avec une insertion seulement sur certaines pistes spécifiques.
- Si le paramètre Phrase group levels (Pages d'écran, p. 153) des pistes recevant l'insertion sont réglés sur des niveaux différents, le niveau du son (effet) produit sera modifié en conséquence. Si cela pose problème, vous pouvez essayer un rééchantillonnage qui permettra de séparer les pistes et de régler tous les niveaux de phrases à 100.

## 19 Lo-Fi Processor

### BitRate (Bit/Rate Down)

Cet algorithme modifie la résolution et la fréquence d'échantillonnage de la source sonore pour restituer le son de basse définition des échantillonneurs de première génération. Il est associé à un filtre qui modifie le timbre et à un supprimeur de bruit.



#### 1 Pre Filter (Pre-Process Filter)

Valeurs : Off, On

Activation/désactivation du filtre placé avant le traitement Lo-Fi. Quand il est activé, il supprime la distorsion numérique en diminuant la fréquence d'échantillonnage.

#### 2 Sample Rate

Valeurs : Thru, 1/2–1/32

Détermine la proportion de la fréquence d'échantillonnage originale qui sera utilisée pour le traitement.

#### 3 Down to...

Valeurs : 16–1 bit

Permet de réduire la longueur du mot numérique. Une valeur de 0 correspond à la conservation de la longueur originale.

#### 4 Post Filter (Post-Process Filter)

Valeurs : Off, On

Active/désactive le filtre placé après le traitement Lo-Fi. Comme pour le filtre initial, quand il est activé, il supprime la distorsion numérique en diminuant la fréquence d'échantillonnage.

#### 5 Effect Level

Valeurs : 0–100

Règle le volume de l'effet. Habituellement à 100.

#### 6 Direct Level

Valeurs : 0–100

Règle le volume du son direct. Habituellement à 0. Augmentez-le si vous voulez ajouter du son non traité au signal traité.

#### MEMO

- Les deux filtres pré et post sont des éléments nécessaires du traitement du signal numérique. Ils permettent de supprimer la distorsion numérique qui apparaît lors de la réduction de la résolution de l'échantillonnage.
- Lo-Fi est un terme dérivé de son opposé : Hi-Fi (high fidelity, c'est-à-dire une reproduction du son très proche de l'original). Les méthodes de traitement Lo-Fi destinées à dégrader le son « de manière artistique » sont souvent utilisées actuellement dans la sphère « dance music ».

### ■ Autres blocs d'effets

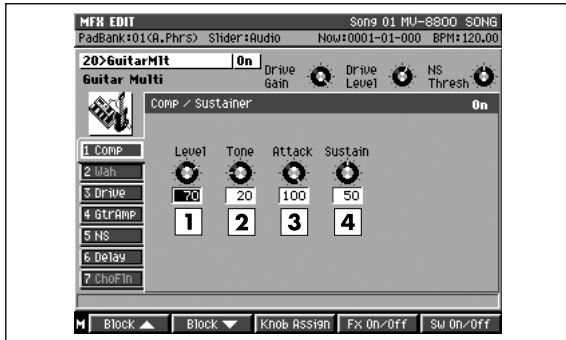


- Filter (p. 16)
- NS (Noise Suppressor) (p. 21)

## 20 Guitar Multi

### Comp (Comp/Sustainer)

Cet effet est destiné à corriger les variations excessives de niveau en réduisant les niveaux élevés et en renforçant les niveaux plus faibles.



**1 Output Level**

Valeurs : 0–100

Règle le volume du compresseur.

**2 Tone**

Valeurs : 0–100

Ajuste la tonalité du compresseur.

**3 Attack**

Valeurs : 0–100

Ajuste la force de l'attaque du son en entrée.

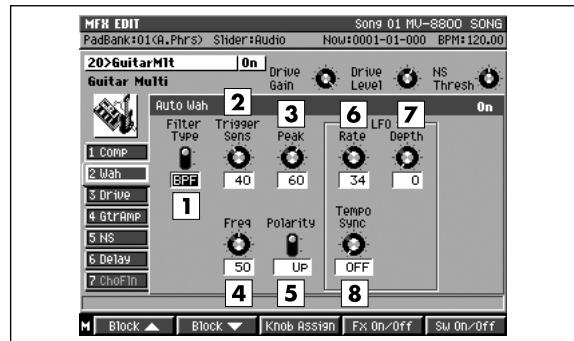
**4 Sustain**

Valeurs : 0–100

Règle la durée pendant laquelle le compresseur maintient le niveau des signaux faibles.

### Wah (Auto Wah)

L'effet wah-wah est créé par un changement périodique des paramètres de fréquence d'un filtrage, donnant une tonalité particulière. Vous pouvez le faire évoluer en fonction des variations de niveau de la source ou en l'asservissant à une modulation cyclique.



**1 Filter Type**

Valeurs : LPF, BPF

Avec l'option BPF, l'effet se produit dans une bande de fréquences étroite. Avec l'option LPF, la plage d'action est plus large.

**2 Trigger Sens**

Valeurs : 0–100

Détermine la sensibilité quand l'effet wah-wah est asservi aux variations de volume de la source. L'effet intervient d'autant plus vite pour des valeurs plus élevées.

**3 Peak**

Valeurs : 0–100

Détermine l'amplitude de l'effet au voisinage de la fréquence de référence. Plus la valeur augmente et plus la plage d'action est étroite.

**4 Freq**

Valeurs : 0–100

Détermine la fréquence de référence de l'effet wah-wah (la fréquence à partir de laquelle l'effet démarre).

**5 Polarity**

Valeurs : Down, Up

Quand l'effet wah-wah suit l'enveloppe du son source, ce paramètre détermine si le changement se fait dans la direction des hautes fréquences (UP) ou dans le sens des basses fréquences (DOWN).

### 6 LFO Rate

Valeurs: 0–100

Règle la fréquence de la modulation cyclique.

## 7 LFO Depth

Valeurs: 0–100

Règle l'amplitude de la variation de fréquence quand la modification de l'effet est cyclique. Choisissez la valeur 0 si vous voulez que les modifications ne suivent pas la rotation du LFO.

## 8 LFO Tempo Sync

Valeurs: OFF, ♯<sub>3</sub>, ♭, ♮, ♯<sub>3</sub>, ♭, ♮, ♯<sub>3</sub>, ♭, ♮, ♯<sub>3</sub>, ♭, ♮, d<sub>3</sub>, d, d.

○x1 – ○x4

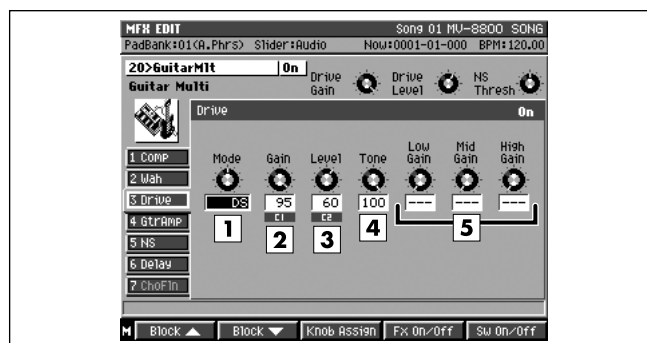
Ce paramètre permet de synchroniser la fréquence de la rotation de l'effet sur le tempo du morceau. Si vous ne voulez pas le synchroniser, mettez-le en position « OFF ». Si vous choisissez une valeur de note, le paramètre Rate est désactivé et la fréquence de la modulation sera définie par le tempo.

**MEMO**

- Si la valeur choisie est plus longue (ou plus courte) que la plage d'action normale du paramètre LFO Rate, la valeur de note peut ne pas être respectée, et un décalage peut se produire au fur et à mesure que le morceau se déroule.

## Drive

Cet effet ajoute de la distorsion et de l'amplitude au son.



## 1 Mode

Sélectionne le type de l'effet.

Valeurs	Commentaire
Metal	Distorsion majeure.
DS	Distorsion considérée comme la plus caractéristique.
OD	Distorsion douce.

## 2 Gain

Valeurs: 0–100

Détermine le niveau de la distorsion.

### 3 Output Level

Valeurs: 0–100

Règle le volume du son traité.

#### 4 Tone

Valeurs: 0–100

Règle le volume du son traité. Ce paramètre n'est valide que si le TYPE est sur DS ou OD.

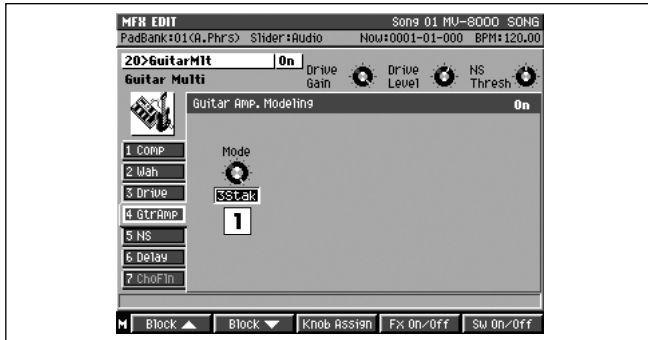
### 5 Low/Mid/High Gain

Valeurs: 0–100

Détermine le gain. Ce paramètre n'est valide que si le TYPE est sur METAL.

## GtrAmp (Guitar Amp. Modeling)

Simulation du son d'un ampli guitare.



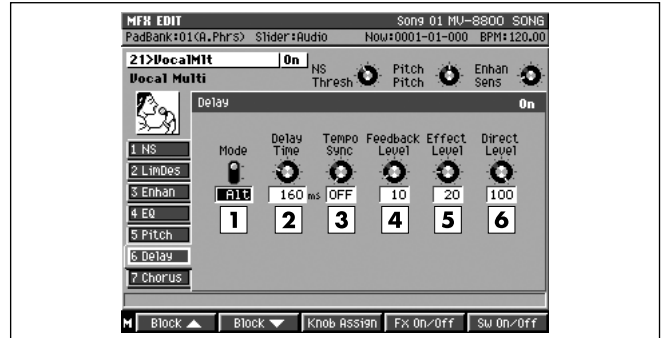
## 1 Mode

Sélectionne le type d'ampli.

Valeurs	Commentaire
Small	Petit ampli
Bltn	Ampli combo
2Stak	Ampli double-corps
3Stak	Gros ampli triple-corps

## Delay

Ce delay numerique peut être commuté entre les modes mono et alterné (entre les canaux gauches et droit). Vous pouvez obtenir des retards allant jusqu'à 2400 ms (2,4 s.), qui donnent un effet de type « écho » et une grande clarté.



## 1 Mode

Valeurs: Mono, Alt

Sélection du mode.

Valeurs	Commentaire
Mono	(Monophonique) retard simple, une entrée une sortie
Alt	(Alterné) entrée simple et sortie stéréo alternée entre la gauche et la droite.

## 2 Delay Time

Valeurs: 1–2400 (Mono), 1–1200 (Alt) msec

Temps de retard entre le son source et le son traité.

Cette option n'est pas active si Tempo Sync est sélectionné.

### 3 Tempo Sync

Valeurs: OFF, ♯<sub>3</sub>, ♯, ♮, ♭<sub>3</sub>, ♭, ♮, ♭<sub>3</sub>, ♭, ♮, ♭<sub>3</sub>, ♭, ♮.

Permet d'aligner le temps de retard sur le tempo du morceau. Si vous ne voulez pas le contraindre, mettez cette option sur OFF. Quand vous sélectionnez la valeur de note, le temps de retard est calculé automatiquement pour se caler dessus.

**MEMO**

- Si la valeur choisie est plus longue (ou plus courte) que la plage d'action normale du paramètre, la valeur de note peut ne pas être respectée, et un décalage peut se produire au fur et à mesure que le morceau se déroule.



#### 4 Feedback Level

Valeurs : 0–100

Détermine le nombre de rebonds du son retardé. Avec une valeur 0, chaque son n'est rejoué qu'une fois (en mode alterné, chacun des canaux est joué une fois).



- Des valeurs trop élevées peuvent créer un effet Larsen.

#### 5 Effect Level

Valeurs : 0–100

Règle le volume du son retardé. Agissez sur ce paramètre après avoir effectué une balance convenable entre le son direct et le son retardé avec le paramètre Direct Level.

#### 6 Direct Level

Valeurs : 0–100

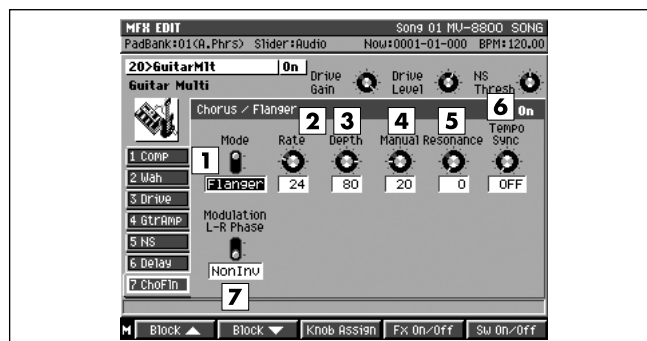
Règle le volume du son source. Habituellement réglé sur 100



- Cet effet s'affiche en tant que «Delay » à l'écran. Bien que son algorithme soit très voisin de celui du « 06 EZ Delay », ses fonctions sont simplifiées. Les fonctions High et Low Damp sont absentes, par exemples. Des valeurs de retard longues, allant jusqu'à 2,4 s. sont accessibles en mode mono.

## ChoFln (Chorus/Flanger)

Cet effet propose un choix entre chorus et flanger en fonction de vos besoins. Le chorus ajoute de l'épaisseur et de la densité au son, tandis que le flanger donne au son le caractère chuintant et évolutif d'une turbine d'avion.



#### 1 Mode

Valeurs : Chorus, Flanger

Permet de choisir entre chorus et flanger.

#### 2 Rate

Valeurs : 0–100

Détermine la fréquence de modulation de l'effet chorus ou flanger. Ce paramètre est sans effet si Tempo Sync est actif.

#### 3 Depth

Valeurs : 0–100

Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus ou flanger.

#### 4 Manual

Valeurs : 0–100

















En mode Flanger, ce paramètre détermine la fréquence centrale de la modulation de l'effet et la tonalité de l'effet métallique du flanger s'en trouve modifiée. Inactif en mode Chorus.

#### 5 Resonance

Valeurs : 0–100

Plus la valeur est élevée et plus le timbre de l'effet est caractéristique. Inactif en mode Chorus.

### 6 Tempo Sync

Valeurs: OFF, , , , , , , , , , , , , , , , ,  
○ x1 – ○ x4

Permet d'aligner le temps de retard sur le tempo du morceau. Si vous ne voulez pas le contraindre, mettez cette option sur OFF. Quand vous sélectionnez la valeur de note, le paramètre Rate est calculé automatiquement pour se caler dessus.

#### MEMO

- Si la valeur choisie est plus longue (ou plus courte) que la plage d'action normale du paramètre Rate, la valeur de note peut ne pas être respectée, et un décalage peut se produire au fur et à mesure que le morceau se déroule

### 7 Modulation L-R Phase

Valeurs: NonInv, Inv

Détermine le sens de la phase de l'effet, pour les canaux gauche et droit, par rapport à celle du son source. En position NORM, les canaux sont en phase ; en position INV (inverse), les phases des canaux gauche et droit sont en opposition.

## ■ Autres blocs d'effets

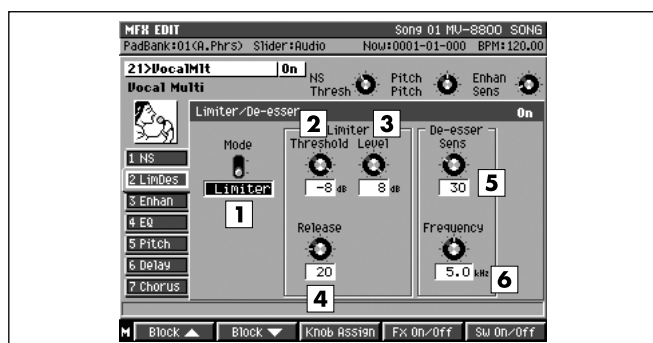


- NS (Noise Suppressor) (p. 21)

## 21 Vocal Multi

### LimDes (Limiter/De-esser)

Cet effet offre un choix entre les fonctions Limiter et De-esser. Le limiteur sert à compresser les signaux de haut niveau et à éviter l'apparition de distorsion. Le de-esser est très utile pour supprimer les sibillances et les « S » sur certaines voix.



#### 1 Mode

Valeurs : Limiter, De-esser

Permet de choisir entre les fonctions Limiter et De-esser.

#### 2 Limiter Threshold

Valeurs : -60–0 dB

Règle le seuil à partir duquel le limiteur commence à agir.

#### 3 Limiter Level

Valeurs : -60–12 dB

Détermine le niveau du signal passant à travers le limiteur.

#### 4 Limiter Release

Valeurs : 0–100

Règle le temps au bout duquel le limiteur cesse d'agir après que le signal soit revenu en dessous du seuil.

#### 5 De-esser Sens

Valeurs : 0–100

Règle la sensibilité de l'effet par rapport au signal entrant ; contrôle en fait la manière dont l'effet s'applique.

#### 6 De-esser Frequency

Valeurs : 1.0–10.0 kHz

Règle la fréquence d'action du dé-esseur. L'effet sera actif pour les fréquences supérieures à cette valeur.

### Pitch (Pitch Shifter)

Cet effet change la hauteur du son original.



#### 1 Pitch

Valeurs : -12–12

Réglage de l'amplitude de la transposition par pas d'un demi-ton.

#### 2 Fine

Valeurs : -100–100

Réglage fin de la transposition.

#### 3 Effect Level

Valeurs : 0–100

Détermine le volume du son transposé.

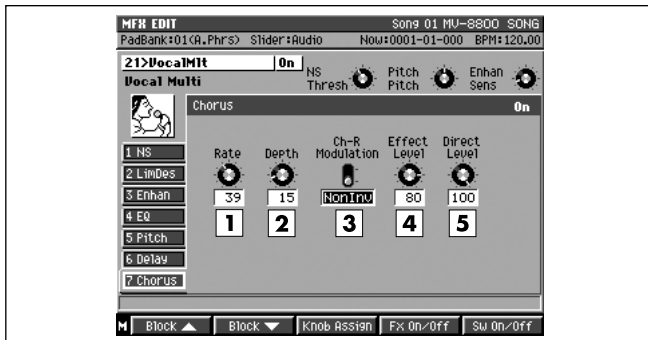
#### 4 Direct Level

Valeurs : 0–100

Détermine le volume du son direct.

### Chorus

Le chorus ajoute de l'épaisseur et de la densité au son.



#### 1 Rate

Valeurs: 0–100

Détermine la fréquence de modulation de l'effet chorus.

#### 2 Depth

Valeurs: 0–100

Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

#### 3 Ch-R Modulation (Right Channel Modulation Phase)

Valeurs: NonInv, Inv

Détermine le sens de la phase de l'effet, pour les canaux gauche et droit, par rapport à celle du son source. En position NonInv, les canaux sont en phase ; en position Inv (inverse), les phases des canaux gauche et droit sont en opposition.

#### 4 Effect Level (Effect Level)

Valeurs : 0–100

Détermine le niveau du son traité par le chorus.

#### 5 Direct Level

Valeurs: 0–100

Détermine le niveau du son direct.

### ■ Autres blocs d'effets



- NS (Noise Suppressor) (p. 21)
- Enhan (Enhancer) (p. 20)
- EQ (3 Band EQ) (p. 18)
- Delay (p. 44)

## 22 Voice Transformer

### V.Trns (Voice Transformer)

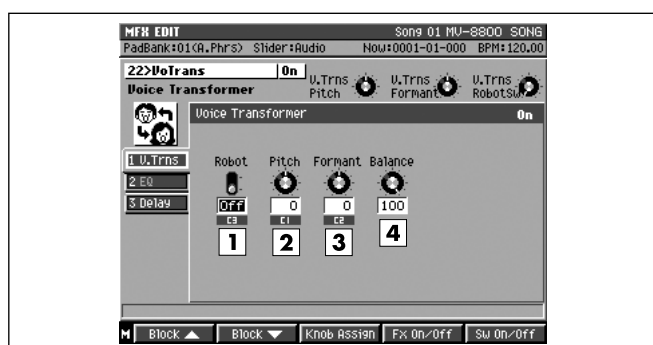
Effet permettant un contrôle indépendant du son fondamental et des formants, capable de créer un grand nombre de voix synthétiques.

- Pour la capture des voix, ne traitez qu'une personne à la fois. Cet effet ne fonctionne pas correctement avec des sources vocales multiples.
- Ne laissez pas les micros capter les « retours » des voix par les enceintes (qui donneraient le même mauvais résultat que ci-dessus).
- Utilisez de préférence un micro unidirectionnel et tenez le aussi près que possible de la bouche.

#### ■ Autres blocs d'effets



- EQ (3 Band EQ) (p. 18)
- Delay (p. 44)



#### 1 Robot (Robot Switch)

Valeurs : Off, On

Active/désactive la fonction Robot. Activée, elle restitue une voix de hauteur fixe, quelles que soient les inflexions de la voix d'origine.

#### 2 Pitch

Valeurs : -63–63

Réglage fin de la hauteur de la voix synthétique.

#### 3 Formant

Valeurs : -63–63

Réglage du formant de la voix synthétique.

#### 4 Balance

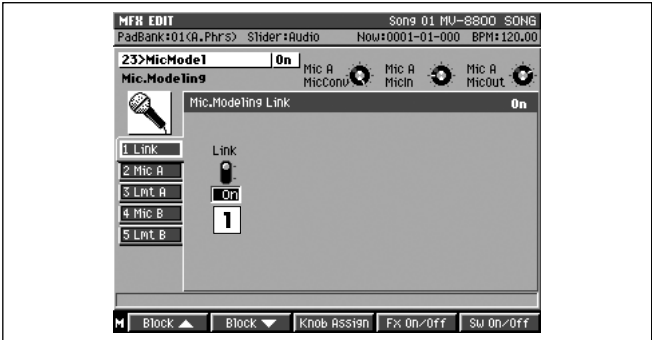
Valeurs : 0–100

Réglage de la balance entre le niveau de la voix synthétique et celui de la voix normale.

## 23 Mic Modeling

### Link (Mic. Modeling Link)

Permet le couplage des canaux A et B.



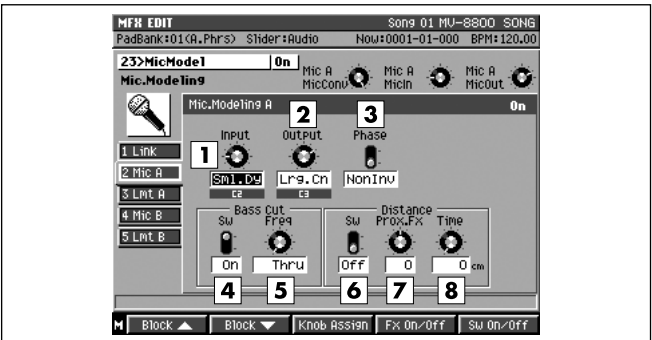
#### 1 Link (Link Switch)

Valeurs : Off, On

En position Off, chacun des deux canaux travaille indépendamment en tant qu'égaliseur monocal. En position On, les deux canaux d'égalisation travaillent simultanément sur les paramètres du canal A (les paramètres du canal B sont ignorés).

### Mic (Mic Modeling)

Cet effet convertit les caractéristiques de micros inexpressifs et d'entrée de gamme en micros de qualité studio et permet également à des signaux déjà enregistrés de changer de caractère comme si vous pouviez agir a posteriori sur le choix des modèles et leur positionnement. Il ajoute également des caractéristiques de prise de son au micro à des instruments enregistrés en ligne directement sur la console.



#### 1 Input

Sélectionne le type de micro utilisé pour l'enregistrement.

Valeurs	Type de micro utilisé pour l'enregistrement
DR-20	Roland DR-20 (micro dynamique fabriqué par Roland)
Sml.Dy	Petit micro dynamique pour la prise de voix ou d'instruments
Hed.Dy	Micro-casque dynamique
Min.Cn	Micro mini à condensateur
Flat	Entrée ligne
C3000B	AKG C3000B (micro à condensateur fabriqué par AKG)

#### 2 Output

Sélectionne le type de micro simulé.

Valeurs	Type de micro simulé
Sml.Dy	Micro dynamique d'utilisation générale pour voix et instruments. Idéal pour amplis guitare et snare.
Voc.Dy	Micro dynamique spécialisé voix. Offre une présence exceptionnelle dans les mediums.
Lrg.Dy	Micro dynamique à graves étendus. Pour grosse caisse, toms etc.
Sml.Cn	Petit micro à condensateur pour instruments. Offre une définition excellente dans les aigus. Destiné aux percussions métalliques et aux guitares acoustiques.
Lrg.Cn	Micro à condensateur à réponse plate. Pour voix, narration, instruments en direct etc.
Vnt.Cn	Micro à condensateur de légende. Pour voix, instruments etc.
Flat	Micro à réponse plate. Destiné aux prises de son de groupes importants.

# MEMO

- Si vous avez réglé le paramètre Input sur "Min.Cn," les seuls choix possibles pour Output seront "Sml.Cn" et "Lrg.Cn".
- Quand un micro à condensateur est sélectionné dans TypeOut, les bruits de transmission mécaniques peuvent se trouver amplifiés par la bonne réponse dans les graves. Vous pouvez alors soit les couper à l'aide d'un filtre coupe-bas soit doter votre micro d'un bon système de suspension.

## 3 Phase

Sélectionne la phase du micro.

Valeurs	Commentaire
NonInv	En phase avec la source.
Inv	En inversion de phase avec la source.

## 4 Bass Cut Sw (Bass Cut Filter Switch)

Valeurs : Off, On

Ce filtre coupe les bruits de pop et équivalents dans les extrêmes graves. Son activation crée une simulation de filtre coupe-bas. En position off, l'option Freq est désactivée.

## 5 Bass Cut Freq (Frequency)

Valeurs : Thru, 20–2000 Hz

Règle la fréquence de coupure du filtre coupe-bas.

## 6 Distance Sw

Valeurs : Off, On

Les micros tendent à accentuer les graves quand ils sont positionnés à proximité de la source (effet de proximité). L'activation de cette option simule des caractéristiques qui changent avec la distance. En position off, les paramètres ProxFx, et Interval sont désactivés.

## 7 Prox.Fx (Proximity Effect)

Valeurs : -12–12

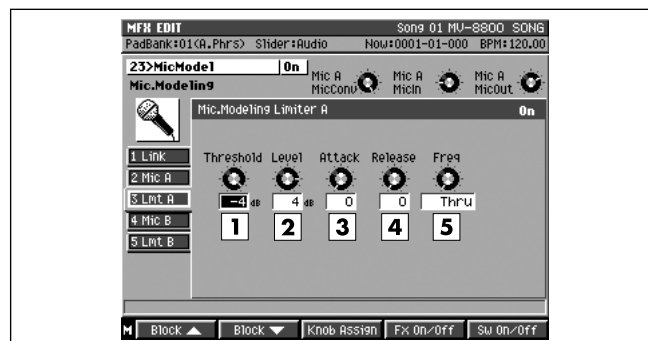
Les micros tendent à accentuer les graves quand ils sont positionnés à proximité de la source (effet de proximité). Cet effet simule ces qualités et compense les variations de rendu des graves avec la distance. Les valeurs positives rapprochent le micro de la source et les valeurs négatives l'éloignent.

## 8 Time

Valeurs : 0–3000 cm

Simule les différences temporelles résultant de l'éloignement de la source.

# Lmt (Mic. Modeling Limiter)



## 1 Threshold

Valeurs : -60–0 dB

Détermine le seuil à partir duquel le limiteur commence à agir.

## 2 Output Level

Valeurs : -60–24 dB

Détermine le niveau de sortie du limiteur.

## 3 Attack

Valeurs : 0–100

Détermine le temps entre le dépassement du seuil par le signal et le début d'action du limiteur.

## 4 Release

Valeurs : 0–100

Règle le temps au bout duquel le limiteur cesse d'agir après que le signal soit revenu en dessous du seuil.

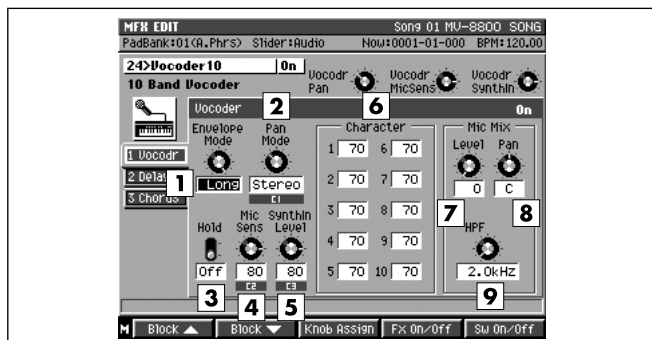
## 5 Freq (Frequency)

Valeurs : Thru, 20–2000 Hz

Règle la fréquence de coupure du détecteur de niveau.

## 24 10 Band Vocoder

### Vocodr



#### 1 Envelope Mode

Détermine les caractéristiques timbrales de l'effet.

Chaque son possède une enveloppe unique, qui lui donne une partie de ses qualités propres. Dans la perception des différences entre les sons, l'enveloppe joue souvent un rôle majeur.

Valeurs	Commentaire
Sharp:	Action prioritaire sur la voix humaine.
Soft:	Action principale sur le son instrumental.
Long:	Son « historique » avec long decay.

#### 2 Pan Mode

Détermine le positionnement du son du vocoder.

Valeurs	Commentaire
Mono	les composantes de chaque bande de fréquence sont affectées au centre
Stereo	Les bandes de fréquence impaires sont affectées à gauche et les bandes paires sont affectées à droite.
L >> R	les bandes de basses fréquences sont affectées de plus en plus à gauche et les hautes fréquences de plus en plus à droite.
R << L	les bandes de basses fréquences sont affectées de plus en plus à droite et les hautes fréquences de plus en plus à gauche.

#### 3 Hold

Valeurs: Off, On

Cette option fixe les formants (p. 49) et détermine si le son de l'instrument est joué ou non.

Cela vous permet de jouer des sons d'instruments avec la structure des formants de voix que vous avez adressés au micro. En mettant le paramètre Hold sur On et, en énumérant les voyelles A-E-I-O-U dans le micro par exemple, le son d'instrument est joué avec les formants détectés quand la voyelle a été reçue.

#### 4 Mic Sens.

Valeurs: 0–100

Réglage de la sensibilité d'entrée du micro.

#### 5 SynthIn Level

Valeurs: 0–100

Réglage du niveau d'entrée de l'instrument.

#### MEMO

- Quand vous utilisez ce paramètre, branchez le micro sur le canal L et l'instrument sur le canal R.

#### 6 Character 1-10

Valeurs: 0–100

Réglage du volume de chaque bande de fréquences, et donc du timbre du vocoder..

#### MEMO

- Les fréquences centrales de chaque canal sont réparties comme suit.

Ch1	= 100.0 [Hz]
Ch2	= 166.8 [Hz]
Ch3	= 278.3 [Hz]
Ch4	= 464.2 [Hz]
Ch5	= 774.3 [Hz]
Ch6	= 1.292 [kHz]
Ch7	= 2.154 [kHz]
Ch8	= 3.594 [kHz]
Ch9	= 5.995 [kHz]
Ch10	= 10.00 [kHz]

#### 7 Mic Mix Level

Valeurs: 0–100

Réglage de la partie de la source audio (canal gauche) passée à travers le filtre HPF qui sera ajoutée en sortie du vocoder.

#### 8 Mic Mix Pan

Valeurs: L63–R63

Réglage du panoramique du micro audio..

#### 9 MicMix HPF

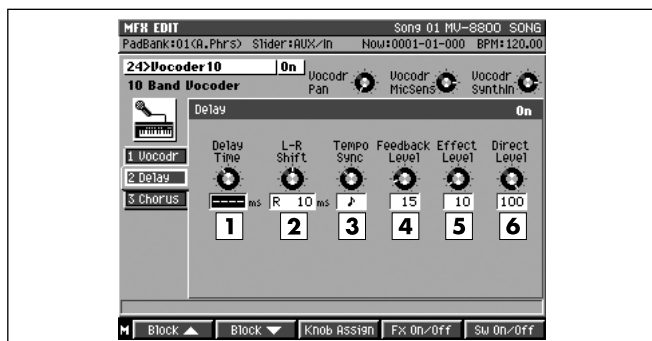
Valeurs: Thru, 1.0–20.0 kHz

Règle la fréquence du filtre (HPF) qui commencera à affecter l'audio.

La valeur Thru correspond à une désactivation du filtre HPF.



## Delay



### 1 Delay Time

Valeurs: 1–1200 msec

Règle le temps de retard, entre le son source et le son traité.

Quand la fonction Tempo Sync (décrite ci-dessous) est active, ce paramètre n'est pas actif et vous ne pouvez pas le modifier.

## 2 L-R Shift

Valeurs: L700–R700 ms

Le temps de retard d'un des côtés est augmenté par rapport à l'autre afin de modifier l'expression du son. Selon l'option choisie, la plage de réglage peut se trouver limitée. Ce paramètre est désactivé en mode alterné et vous ne pouvez pas le modifier.

**MEMO**

- Le total des durées représenté par Delay Time et L-R Shift ne peut dépasser 1200 ms.

### 3 Tempo Sync

Valeurs: OFF, ♯<sub>3</sub>, ♯, ♮., ♯<sub>3</sub>, ♯, ♮., ♯<sub>3</sub>, ♭, ♭., d<sub>3</sub>, d, d.,  
o, p

Activez cette fonction si vous voulez synchroniser le retard avec le tempo du morceau. Quand vous sélectionnez une valeur de note, le temps de retard s'aligne automatiquement sur cette valeur. Si vous ne voulez pas le synchroniser, choisissez l'option « off ».

**MEMO**

- Si la valeur choisie est plus longue (ou plus courte) que la plage d'action normale des valeurs de retard autorisées, la valeur de note peut ne pas être respectée, et un décalage peut se produire au fur et à mesure que le morceau se déroule.

#### 4 Feedback Level

Valeurs:0–100

Détermine l'importance de la rétroaction (le nombre de rebonds) du son retardé. Pour une valeur 0 le son ne sera répété qu'une fois.

**NOTE**

- Des valeurs de feedback trop élevées peuvent créer un effet Larsen.

### 5 Effect Level

Valeurs: 0–100

Règle le volume du son retardé. Ce paramètre permet de le mixer avec le son non traité.

## 6 Direct Level

Valeurs: 0–100

Règle le volume du son source. Cette valeur est habituellement laissée à 100.

### ■ Autres blocs d'effets

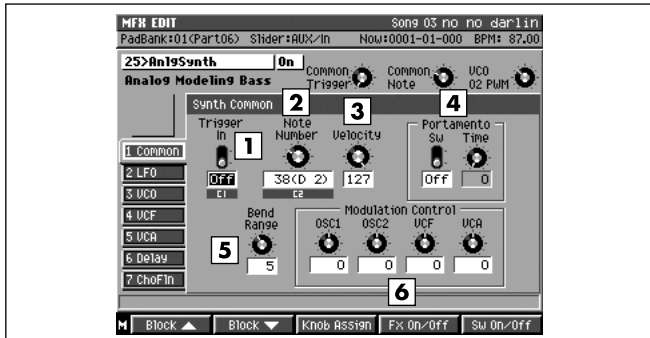


- Chorus (Digital Chorus) (p. 31)

## 25 Analog Modeling Bass

### Common (Synth Common)

Ces paramètres concernent le contrôle global du synthétiseur.



#### 1 Trigger In

Valeurs: Off, On

Active/désactive l'émission du son du synthétiseur. Le passage de Off à On correspond à l'appui sur une touche de clavier.

#### 2 Note Number

Valeurs: 0 (C-1)–127 (G 9)

Détermine la touche simulée/enfoncée et la vitesse associée.



- À proximité des limites inférieure et supérieure, la variation de hauteur peut ne plus se produire ou être instable (varie en fonction des valeurs de chacun des paramètres).

#### 3 Velocity

Valeurs: 0–127

Détermine la variation de volume appliquée au son en fonction de la force appliquée aux touches (vitesse).

#### 4 Portamento

- Sw (Switch)

Valeurs: Off, On

Active/désactive le portamento (variation progressive de hauteur d'une note à l'autre).

- Time (Portamento Time)

Valeurs: 0–100

Détermine le temps mis par le portamento pour passer d'une note à l'autre. Les valeurs les plus élevées correspondent au temps le plus long.

#### 5 Bend Range

Valeurs: 0–12

Détermine l'amplitude de la variation de hauteur lors de la réception de messages MIDI de Pitch Bend. De un demi-ton à une octave par pas d'un demi-ton.

#### 6 Modulation Control

Valeurs: -100–100

Vous pouvez ajouter ou soustraire une valeur fixe de 1 à 100 à la valeur des messages MIDI de modulation (control change) reçus.

OSC1: OSC1 (Vibrato)

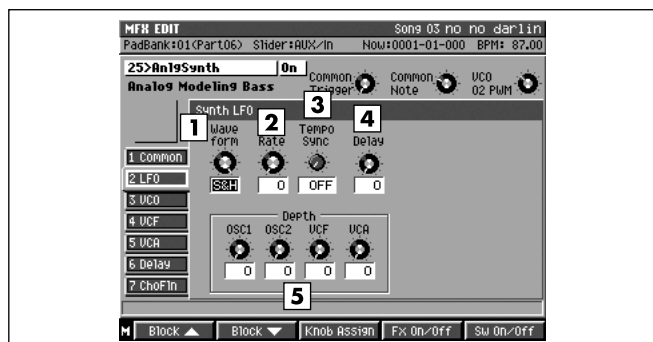
OSC2: OSC2 (Vibrato)

VCF: VCF (Wah, Growl)

VCA: VCA (Tremolo)

# LFO (Synth LFO)

Le LFO est un oscillateur de basse fréquence dédié à la modulation du son. En faisant varier des paramètres comme VCF vibrato (p. 55) et PWM depth (p. 56), vous pouvez obtenir divers types de variation périodique ou cyclique de hauteur et de timbre.



## 1 Waveform

Détermine la forme d'onde utilisée par le LFO.

Tri (Triangulaire)

Sqr (Carrée)

SAW (Dents de scie)

S/H (« Sample and Hold »  
choix aléatoire et maintien)

## 2 Rate

Valeurs: 0–100

Détermine la fréquence de l'oscillation. Une valeur de 0 correspond approximativement à 0,1 Hz (10 secondes par cycle), et une valeur de 100 à 20 Hz (20 cycles par seconde). Quand l'option Tempo Sync est activée, ce réglage n'est pas accessible.

## 3 Tempo Sync

Valeurs: Off, –  $\times 4$

Permet de synchroniser la fréquence d'oscillation au tempo du Song. En position « Off », il n'y a pas de synchronisation. Avec une valeur de note, la fréquence est alignée sur le tempo en fonction de la valeur. Si le résultat dépasse la plage des valeurs possible la synchronisation ne sera pas opérationnelle.

### MEMO

- L'apparition d'un « ? » devant le symbole de note choisi signifie que vous êtes en dehors des valeurs de réglage permises et que la synchronisation ne sera pas possible. Dans tous les cas, la précision des valeurs Rate et de tempo du Song peut varier et provoquer, sur une longue période, un décalage progressif.

## 4 Delay

Valeurs: 0–100

Détermine le temps entre le déclenchement du son (et du LFO) et le moment où celui-ci atteint sa valeur maximum (Depth). Plus la valeur est élevée et plus la mise en place de la modulation est vigoureuse.

## 5 Depth

### • OSC1/OSC2

Valeurs: 0–100

Règle l'amplitude des oscillations du vibrato généré par OSC1 ou OSC2 (variation de hauteur provoquée par le LFO).

### • VCF

Valeurs: 0–100

Règle l'amplitude des variations de la fréquence de coupure du filtre créées par le LFO. Plus la valeur est élevée et plus les variations timbrales sont importantes.

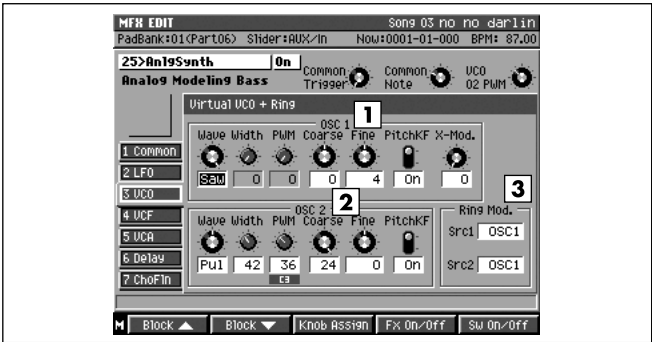
### • VCA

Valeurs: 0–100

Règle l'amplitude de la variation d'amplitude créée par le LFO (trémolo). Plus la valeur est élevée et plus les variations sont amples.

VCO (Virtual VCO + Ring)

Reproduction virtuelle du VCO (Voltage Controlled Oscillator) virtuellement des synthétiseurs analogiques. Il comporte deux oscillateurs OSC1 et OSC2, un générateur de bruit et un modulateur en anneau. Les paramètres accessibles comprennent le choix de la forme d'onde et les réglages de hauteur des deux oscillateurs.



1 OSC1 (Oscillator 1)

• Wave

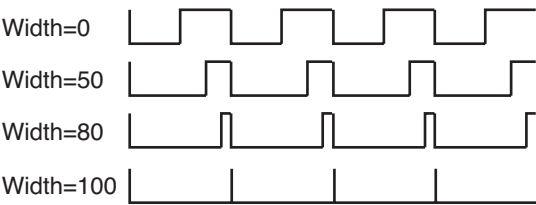
Détermine la forme d'onde de l'OSC1.

Valeurs	Commentaire
Tri	Triangulaire. Son clair avec peu d'harmoniques.
Pul	Onde pulsée. Son variable en fonction des paramètres Width et PWM.
Saw	Dents de scie. Son fort et riche en harmoniques.

• Width

Valeurs : 0–100

Détermine la largeur (amplitude) de la pulsation pour la sélection « Pul » de l'OSC1. Les valeurs élevées élargissent la pulsation. Ce paramètre est sans effet sur les autres formes d'ondes..



• PWM (Pulse Width Modulation)

Valeurs : 0–100

Quand la forme d'onde de l'OSC1 est réglée sur « Pul », ce paramètre détermine la fréquence de la modulation de la forme d'onde. Il donne son caractère cyclique à l'évolution du timbre. Les valeurs les plus élevées renforcent l'effet. Ce paramètre est sans effet sur les autres formes d'ondes.

NOTE

- Si les paramètres OSC1 Pulse Width et OSC1 Pulse Width Modulation sont ensemble à un niveau élevé, la variation cyclique du son peut devenir inaudible.

• Coarse/Fine

Coarse Valeurs : -24—+24

Fine Valeurs : -100–100

Détermine la hauteur du son généré par l'OSC1. Avec une valeur de référence à 0, le paramètre « coarse » règle la hauteur par pas d'un demi-ton et le paramètre « fine » le règle par pas d'un cent (1/100e de demi-ton).

• PitchKF (Pitch Key Follow)

Valeurs : Off, On

Détermine si la hauteur du son généré par l'oscillateur 1 change en fonction du numéro de note (ON) ou non (Off).

• X-Mod. (Cross Modulation)

Valeurs : 0–100

Détermine l'amplitude de la modulation croisée pour l'oscillateur 1 (modulation de la hauteur de l'OSC1 par l'OSC2). Plus la valeur est élevée et plus les harmoniques sont prédominantes.

2 OSC2 (Oscillator 2)

Paramétrage de l'OSC2. Le résultat est le même que pour l'OSC1 (sauf qu'il n'y a pas de modulation croisée pour l'OSC2).

3 Ring Mod. (Ring Modulator)

• Src1 (Source 1)/Src2 (Source 2)

Valeurs : OSC1, OSC2, Noise, ExtIn

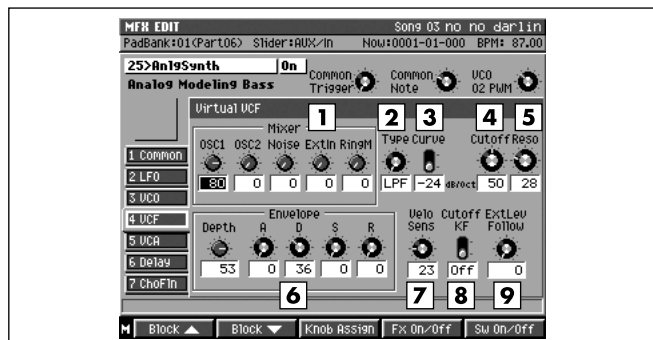
Vous pouvez choisir, pour chacune des deux sources de modulation en anneau, en plus des oscillateurs 1 et 2 soit un bruit blanc « Noise », soit une source externe « ExtIn ».

MEMO

- En faisant interagir les deux sources de modulation entre elles, vous pouvez créer des sons comportant de nombreuses harmoniques inexistantes dans l'une ou l'autre forme d'onde. Vous pouvez en particulier créer des sons qui n'ont aucune référence tonale. Pour écouter les sons du VCO (OSC1, OSC2, noise generator, et ring modulator), montez le volume de chacun d'eux dans le mixage VCF à l'étape suivante. Les sons du synthétiseur sont accordés sur La 4 (440 Hz). Si vous voulez que le La 4 corresponde à 442 Hz, réglez la valeur de « Fine » des OSC1 et OSC2 sur +8 (au lieu de ± 0).

# VCF (Virtual VCF)

Reproduction virtuelle du VCF (Voltage Controlled Filter). Les sons du VCO ou provenant de sources externes sont traités par un filtre qui fait varier sa fréquence de coupure selon différents paramètres et crée une brillance (ou une dureté) du timbre qui peut évoluer dans le temps. Un mixage est inclus, permettant d'effectuer une balance entre les générateurs de son au niveau des entrées du VCF.



## 1 Mixer

- OSC1 (Oscillator 1)
- OSC2 (Oscillator 2)
- Noise
- ExtIn
- Ring M

Valeurs : 0–100

Détermine le niveau d'entrée dans le VCF de chacun des générateurs de son. Vous pouvez muter les sons qui ne vous servent pas en mettant leur niveau à 0.

## 2 Type

Détermine le type de filtre utilisé.

Valeurs	Commentaire
LPF	Low pass filter. Laisse passer les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.
BPF	Band pass filter. Laisse passer les fréquences au voisinage de la fréquence de coupure.
HPF	Laisse passer les fréquences supérieures à la fréquence de coupure.
BEF	Band eliminate filter. Laisse passer les fréquences les plus à distance de la fréquence de coupure.

## 3 Curve

Valeurs : -12 dB, -24 dB

Détermine les caractéristiques de la pente du filtre (-24 dB/octave : forte ; -12 dB/octave : douce).

### MEMO

- Certains synthétiseurs analogiques proposaient des pentes de -12 dB/octave, -24 dB/octave, voire d'autres encore.

## 4 Cutoff (Cutoff Frequency)

Valeurs : 0–100

Règle la fréquence de coupure du filtre. Plus elle est proche de 0 et plus la fréquence est basse, et plus elle est proche de 100 et plus la fréquence est élevée.

Cette valeur est susceptible d'être modifiée ensuite par diverses actions extérieures : enveloppe, LFO ou autres.

## 5 Reso (Resonance)

Valeurs : 0–100

Règle le niveau de résonance du filtre, c'est-à-dire le renforcement des fréquences au voisinage de la fréquence de coupure, donnant au son un caractère timbral particulier.

### NOTE

- Quand la résonance est trop haute, le filtre peut entrer en oscillation. Faites attention à l'apparition de ce son susceptible d'endommager votre audition ou votre matériel.

## 6 Envelope

- Depth (Envelope Depth)

Valeurs : -100–100

Détermine l'amplitude de l'enveloppe du filtre (la variation d'amplitude du filtrage dans le temps).

- A (Attack Time)

Valeurs : 0–100

Temps entre le déclenchement de l'action « Trigger In » et l'arrivée de la fréquence de filtrage à sa valeur maximum.

- D (Decay Time)

Valeurs : 0–100

Temps mis par le filtrage à redescendre de la valeur maximum jusqu'au niveau de maintien (Sustain).

- S (Sustain Level)

Valeurs : 0–100

Niveau de maintien du filtrage jusqu'à la suspension de l'action « Trigger In » (Off).

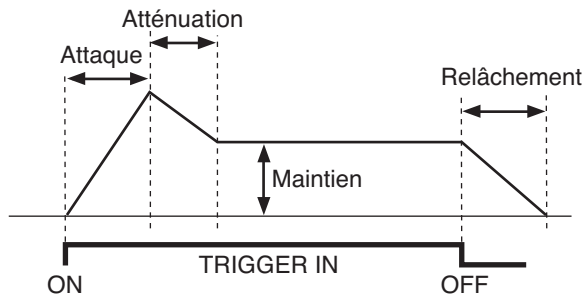
### • R (Release Time)

Valeurs : 0–100

Temps mis par le filtrage pour revenir, après la suspension de l'action « Trigger In » (Off), à sa valeur originale (avant attaque).

### MEMO

- Ces paramètres dessinent « l'enveloppe » du filtrage dans le temps et son amplitude générale avec le paramètre « envelope depth ». Si vous choisissez des valeurs négatives pour cette dernière, l'enveloppe sera inversée.



### 7 Velo Sens (Velocity Sens)

Valeurs : 0–100

Détermine la manière dont la fréquence de coupure sera affectée par la vitesse des paramètres Common. Plus cette valeur est élevée et plus le suivi de la fréquence de coupure en fonction de la vitesse sera direct.

### 8 Cutoff KF (Cutoff Key Follow)

Valeurs : Off, On

Détermine si la fréquence de coupure varie (On) ou non (Off) en fonction de la note jouée sur le clavier.

### 9 Ext Lev Follow (External Level Follow)

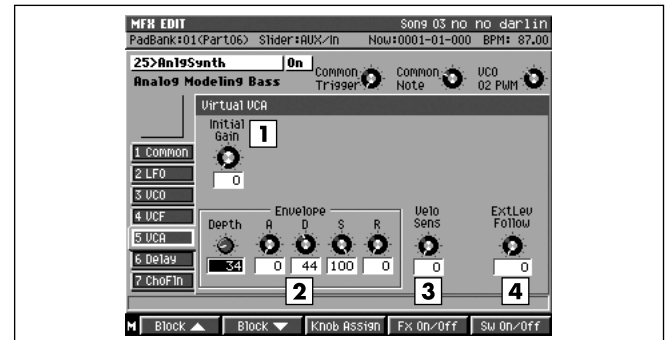
Valeurs : -100–100

Détermine la manière dont le niveau de la source externe affectera la fréquence de coupure. Plus ce paramètre est élevé et plus les variations timbrales suivront de manière importante le rythme des variations de la source externe.

## VCA (Virtual VCA)

Reproduction virtuelle du VCA (Voltage Controlled Amplifier).

Les sons issus du VCF passent ensuite par un contrôle de volume (qui dispose lui-même d'un certain nombre de critères de variation) avant d'être émis en sortie.



### 1 Initial Gain

Valeurs : 0–100

Détermine le volume de référence. Pour toute valeur autre que 0, le son est audible même si le paramètre « Trigger In » est Off, avec un volume d'autant plus grand que la valeur sera élevée (les autres variations basées sur l'enveloppe, le LFO ou des sources externes viennent ensuite s'ajouter à ce volume de référence). Si vous utilisez le Trigger In pour la régulation du son, réglez ce paramètre à 0 et effectuez vos réglages à partir de l'amplitude de l'enveloppe (envelope depth).

### 2 Envelope

#### • Depth

Valeurs : 0–200

Détermine l'amplitude de l'enveloppe (la variation de niveau dans le temps).

#### • A (Attack Time)

Valeurs : 0–100

Temps entre le déclenchement de l'action « Trigger In » et l'arrivée au niveau maximum.

#### • D (Decay Time)

Valeurs : 0–100

Temps de descente du niveau maximum jusqu'au niveau de maintien (Sustain).

#### • S (Sustain Level)

Valeurs : 0–100

Niveau de maintien après fin du temps de Decay, jusqu'à ce que l'action « Trigger In » passe sur Off.

#### • R (Release Time)

Valeurs : 0–100

Temps entre le passage de l'action « Trigger In » sur Off et le retour au niveau minimum.

### MEMO

- Ces éléments composent l'enveloppe du son (son évolution dans le temps) et son amplitude générale d'action.

**3 Velo Sens (Velocity Sens)**

Valeurs : 0–100

Détermine la manière dont le niveau du son sera affecté par la vitesse des paramètres Common. Plus cette valeur est élevée et plus le suivi du volume en fonction de la vitesse sera direct.

**4 Ext Lev Follow (External Level Follow)**

Valeurs : 0–100

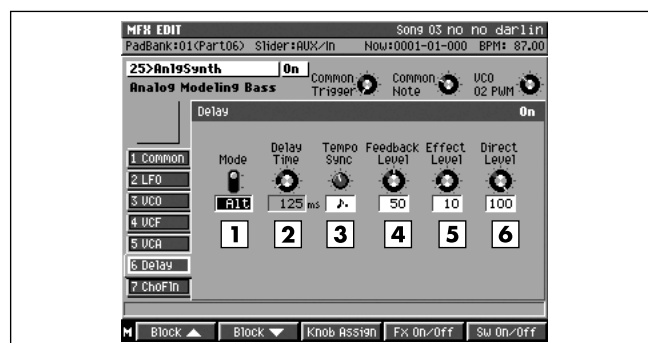
Détermine la manière dont le niveau de la source externe affectera le volume et l'effet de trémolo. Plus ce paramètre est élevé et plus les variations de niveau suivront de manière importante le rythme des variations de la source externe.

**Delay**

Delay digital pouvant être commuté entre les modes mono et alterné (entre les canaux gauche et droit). Le retard maximum de 2400 ms (2.4 secondes) permet d'obtenir de longs échos et des sons d'une certaine épaisseur.

**MEMO**

- Vous pouvez utiliser ce delay comme une machine à retard simple en réglant l'entrée du VCF sur « ExtIn » (external input) et en n'agissant que sur ce paramètre.

**1 Mode**

Permet de choisir le mode du delay.

Valeurs	Commentaire
Mono (Monaural)	Delay simple à une entrée et une sortie
ALT (Alternate)	Delay à entrée simple et sortie stéréo dont le son en sortie alterne entre les sorties gauche et droite.

**2 Delay Time**

Règle le retard entre le son source et le son retardé.

Mode	Valeurs
Mono	1–2400 msec
Alt	1–1200 msec
Si le paramètre Tempo n'est pas sur off.	N/A

**3 Tempo Sync**

Valeurs : Off, ♩ - ♩

Choisissez cette option pour synchroniser le temps de retard avec le tempo du morceau. Si vous ne voulez pas effectuer de synchronisation, laissez ce paramètre sur « Off ». Si vous choisissez une valeur de note, le paramètre Delay Time se règle automatiquement pour correspondre à la valeur de la note.

**MEMO**

- L'apparition de « ? » avant le symbole de note sélectionné indique que ce choix fait sortir des limites autorisées et que la synchronisation ne se fera donc pas. Dans tous les cas, la précision des valeurs Rate et de tempo du Song peut varier et provoquer, sur une longue période, un décalage progressif.

**4 Feedback Level**

Valeurs : 0–100

Détermine le nombre de répétitions (rebonds) du son retardé. Pour une valeur 0, chaque son retardé n'est joué qu'une fois. (si le mode est réglé sur « Alt », le son retardé n'est joué qu'une fois mais pour chaque canal).

5 Effect Level

Valeurs : 0–100

Règle le volume du son retardé. Réglez ce paramètre après avoir fait votre balance avec le son direct.

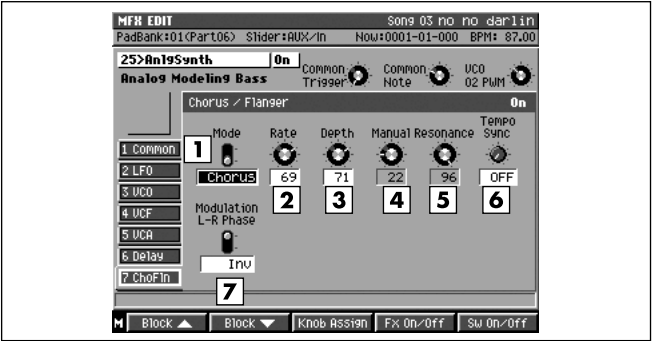
6 Direct Level

Valeurs : 0–100

Détermine le niveau du son source. Il est habituellement réglé sur 100.

ChoFln (Chorus/Flanger)

Cet effet permet de choisir entre un son de chorus qui ajoute de l'espace et de la texture au son, et un son de flanger qui ajoute une ondulation métallique à type de turbine d'avion.



1 Mode

Valeurs : Chorus, Flanger

Permet de choisir entre les options chorus et flanger.

2 Rate

Valeurs : 0–100

Règle la fréquence de la modulation des sons de chorus et de flanger. Cette option est désactivée si vous utilisez le Tempo Sync.

3 Depth

Valeurs : 0–100

Règle l'amplitude de la modulation et de l'ondulation du chorus et du flanger.

4 Manual

Valeurs : 0–100

Si le mode de l'effet est réglé sur Flanger, ce paramètre permet de régler la fréquence centrale de l'effet, agissant sur la hauteur du son métallique qu'il produit. Il est sans utilité en mode Chorus.

5 Resonance

Valeurs : 0–100

Règle l'intensité de l'effet de flanger. Sans objet en mode Chorus.



## 6 Tempo Sync

Valeurs: Off,  -  x4

Permet de synchroniser la fréquence d'oscillation au tempo du Song. En position « Off », il n'y a pas de synchronisation. Avec une valeur de note, la fréquence est alignée sur le tempo en fonction de la valeur de note.

### MEMO

- L'apparition de « ? » avant le symbole de note sélectionné indique que ce choix fait sortir des limites autorisées et que la synchronisation ne se fera donc pas. Dans tous les cas, la précision des valeurs Rate et de tempo du Song peut varier et provoquer, sur une longue période, un décalage progressif.

## 7 Modulation L-R Phase

Valeurs: NonInv, Inv

Détermine si les modulations de hauteur et de timbre coïncident (NonInv), ou sont en opposition (Inv).

### MEMO

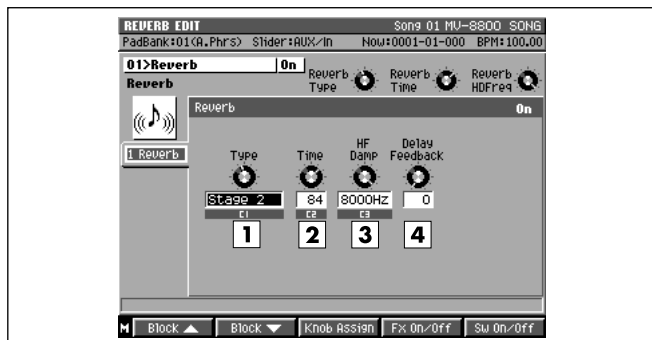
- L'oscillateur (LFO) utilisé pour créer ces sons de chorus et de flanger se distingue de celui utilisé par ailleurs par le synthétiseur.



## Effet Reverb

### Reverb

Effet de réverbération de base. Ajoute une sensation d'espace acoustique étendu au son.



#### 1 Type

Permet de choisir le type de réverb.

Valeurs	Commentaire
Room 1	Réverbération courte à forte densité
Room 2	Réverbération courte à faible densité
Stage 1	Renforcement des composantes fortes de la réverbération
Stage 2	Réverbération à réflexions courtes amplifiées
Hall 1	Réverbération claire et transparente
Hall 2	Réverbération riche et complète
Delay	Retard général
Pan-Delay	Effet de delay avec réflexions envoyées sur les canaux gauche et droit

#### 2 Time

Valeurs : 0–127 sec

Avec les types Room, Stage, ou Hall, détermine la durée de la réverbération.

Avec les types Delay ou Pan-Delay, détermine le temps de retard.

#### 3 HF Damp (High Frequency Damp)

Valeurs : 200–8000 Hz, Bypass

Règle la fréquence au-dessus de laquelle les fréquences du son réinjecté sont coupées ou atténuées. Si vous ne voulez pas couper les aigus dans le son traité, choisissez Bypass.

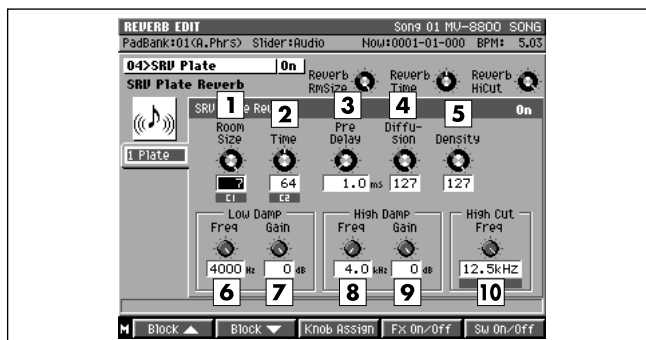
#### 4 Delay Feedback

Valeurs : 0–127

Règle le niveau de réinjection de l'effet quand le Type est sur Delay ou Pan-Delay.

### SRV Room reverb SRV Hall Reverb SRV Plate Reverb

Les réverbérations Room et Hall permettent une modélisation plus précise que la réverbération de base. Plate correspond pour sa part aux anciennes réverbérations « à plaques ».



#### 1 Room Size

Valeurs : 5–40 m

Règle la taille de la pièce. Une valeur « 10 m » par exemple, correspond à la réverbération d'une pièce de 10 m de large.

#### 2 Time

Valeurs : 0–127 sec

Détermine le temps de réverbération en secondes.

#### 3 Pre Delay

Valeurs : 0–200 msec

Détermine le temps de retard entre le son direct et le début du son traité.

#### 4 Diffusion

Valeurs : 0–100

Des valeurs élevées augmentent la sensation de diffusion spatiale. Actif uniquement en stéréo.

#### 5 Density

Valeurs : 0–100

Des valeurs élevées correspondent à un son plus dense. Pour des garages ou des salles, choisissez des valeurs basses.

#### 6 Low Damp Freq

Valeurs : 50–4000 Hz

Réglage de la limite haute de l'atténuation des basses fréquences par « Low Damp ». Cette fonction atténue les basses fréquences plus vite que les autres, ce qui donne un delay plus clair.

#### 7 Low Damp Gain

Valeurs : -36–0 dB

Détermine le degré d'atténuation Low Damp.

### 8 High Damp Freq

Valeurs : 1–20 kHz

L'atténuation des hautes fréquences High Damp rend le Delay plus naturel. Ce paramètre règle la limite basse de l'atténuation.

#### MEMO

- Dans le monde réel, les aigus disparaissent plus vite dans l'écho que les autres fréquences.

### 9 High Damp Gain

Valeurs : -36–0 dB

Détermine le niveau d'atténuation High Damp.

#### MEMO

- Vous pouvez combiner les atténuations Low Damp et High Damp pour agir sur des caractéristiques comme le revêtement des murs (et leur absorption sonore).

### 10 High Cut Freq

Valeurs : 0.2–20 kHz

La coupure des fréquences aiguës rend les réverbérations plus stables. Elle ne crée pas d'altération temporelle.

Cette section explique les principes généraux du MIDI et la manière dont le MV-8800 gère les messages MIDI.

## Qu'est-ce que le MIDI

Le système MIDI (**Musical Instrument Digital Interface**) est un ensemble de spécifications standardisées permettant l'échange de données musicales entre instruments de musique numériques et ordinateurs (changements de programmes par exemple). Toute unité compatible MIDI peut transmettre des données musicales (variables selon l'appareil concerné) à n'importe quelle autre unité compatible MIDI quels que soient leur constructeur et leur modèle.

## Prises MIDI

Les messages MIDI (les données gérées par le MIDI) sont transmises et reçues à l'aide de deux types de connecteurs. Le MV-8800 dispose de deux connecteurs MIDI OUT : A et B.

**MIDI IN:** Permet la réception de messages MIDI émis par une unité externe.

**MIDI OUT A/B:** Transmet les messages MIDI émis par le MV-8800.

## Canaux MIDI

Le MIDI permet la transmission de très nombreux types de données sur un câble unique. La chose est rendue possible, entre autres, par le concept des canaux MIDI. Les canaux MIDI permettent à des messages destinés à un instrument donné d'être distingués de ceux destinés à un autre. D'une certaine manière, ces « canaux » sont analogues aux chaînes de télévision. En changeant de chaîne, vous pouvez voir les programmes émis par différentes stations. De la même manière le MIDI permet à un appareil de sélectionner l'information qui lui est destinée au sein d'un flot commun de données destinées à tous les appareils.

Un appareil MIDI dont le canal de réception est réglé sur 1 par exemple, ne recevra que les données transmises par un appareil émetteur également réglé sur le canal 1.

## Messages MIDI

Le MV-8800 utilise les types de messages MIDI suivants :

### ● Messages de notes:

Ces messages commandent le jeu des notes. Sur un clavier, ils transmettent généralement le numéro de la touche enfoncée et la force de cet enfoncement (vélocité). Avec le MV-8800, ils sont utilisés quand vous utilisez une source MIDI pour faire jouer le son du métronome.

### ● Messages Control Change:

Ces messages servent habituellement à transmettre des informations comme le vibrato, le maintien, le volume etc. Ces fonctions sont distinguées par un numéro de contrôle allant de 0 à 127. Les fonctions effectivement pilotées par un numéro de contrôle donné dépendent de l'appareil concerné.

Avec le MV-8800, ces messages peuvent être adressés à des unités MIDI externes par les curseurs assignables (fonction ASSIGNABLE SLIDER).

### ● Messages système exclusif:

À la différence des messages de notes et de contrôles, les messages système exclusif servent à transmettre des données spécifiques d'un appareil donné. Avec le MV-8800, ils peuvent servir à contrôler les paramètres de mixage.

La sélection de l'unité concernée par un type de message système exclusif se fait par leur Device ID, et non par leur canal MIDI. Pour leur émission comme pour leur réception il est important de vérifier que les Device ID sont concordants entre les deux machines.

## Implémentation MIDI

Le MIDI permet à une grande variété d'instruments de musique électroniques de communiquer entre eux. Tous ne sont toutefois pas capables de gérer tous les types de messages MIDI existants. En fait ils ne peuvent communiquer qu'en utilisant les types de messages qu'ils ont en commun.

Chaque mode d'emploi d'un appareil MIDI comporte donc un tableau « d'implémentation MIDI », qui permet de visualiser d'un coup d'œil les types de messages susceptibles d'être transmis ou reçus par l'appareil. En comparant les tableaux de deux appareils reliés en MIDI, vous pourrez savoir quels types de messages ils peuvent partager.

## ■ Channel Voice Messages

### ● Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

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

kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)

vv = note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

### ● Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

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

kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)

vv = note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

### ● Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

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

kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)

vv = Polyphonic Key Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

### ● Control Change

If the corresponding Controller number is selected for the Common Control Change Number (PATCH EDIT (CONTROL) screen), the corresponding effect will occur.

#### ○ Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

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

vv = Modulation depth: 00H - 7FH (0 - 127)

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

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH

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

vv = Portamento Time: 00H - 7FH (0 - 127)

\* Controls Portamento Time parameter (PATCH EDIT(SOLO/PORTAMENTO)) of the part that corresponds to received MIDI channel number.

#### ○ Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

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

vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

#### ○ Panpot (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

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

vv = Panpot: 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right),

#### ○ Expression (Controller number 11)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH

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

vv = Expression: 00H - 7FH (0 - 127)

#### ○ Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

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

vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

#### ○ Portamento (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

\* Controls Portamento Switch parameter (PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) screen) of the part that corresponds to received MIDI channel number.

#### ○ Sostenuto (Controller number 66)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	42H	vvH

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

vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

#### ○ Legato Foot Switch (Controller number 68)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	44H	vvH

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

vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

\* Controls Legato Switch parameter (PATCH EDIT (CONTROL) screen) of the part that corresponds to received MIDI channel number.

#### ○ Resonance (Controller number 71)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	vvH

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

vv = Resonance value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

\* Controls the Filter Resonance Offset parameter (PATCH EDIT (CONTROL) screen) of the part that correspond to received MIDI channel number.

#### ○ Release Time (Controller number 72)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	vvH

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

vv = Release Time value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

\* Controls the Amplifier Release Offset parameter of the part that correspond to received MIDI channel number.

#### ○ Attack time (Controller number 73)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	vvH

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

vv = Attack time value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

\* Controls the Amplifier Attack Offset parameter (PATCH EDIT (CONTROL) screen) of the part that correspond to received MIDI channel number.

#### ○ Cutoff (Controller number 74)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	vvH

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

vv = Cutoff value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

\* Controls the Filter Cutoff Offset parameter (PATCH EDIT (CONTROL) screen) of the part that correspond to received MIDI channel number.

## ○ Portamento control (Controller number 84)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	54H	kkH

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

kk = source note number: 00H - 7FH (0 - 127)

- \* A Note-on received immediately after a Portamento Control message will change continuously in pitch, starting from the pitch of the Source Note Number.
- \* If a voice is already sounding for a note number identical to the Source Note Number, this voice will continue sounding (i.e., legato) and will, when the next Note-on is received, smoothly change to the pitch of that Note-on.
- \* The rate of the pitch change caused by Portamento Control is determined by the Portamento Time value (PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) screen).

## ○ Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

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

vv = Reverb Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

## ○ Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller number 93)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5DH	vvH

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

vv = Chorus Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

## ● Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH

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

pp = Program number: 00H - 7FH (Pattern Library 001 - 128)

- \* Program change that received each MIDI channel number will function as the patch change.

## ● Channel Pressure

Status	2nd byte
DnH	vvH

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

vv = Channel Pressure: 00H-7FH (0-127)

## ● Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

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

ll, mm = Pitch Bend value: 00, 00H - 00, 40H - 7F, 7FH (-8192 - 0 - +8191)

## ■ Channel Mode Messages

### ● All Sound 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, the following controllers will be set to their reset values.

Controller	Reset value
Pitch Bend Change	+/-0 (center)
Polyphonic Key Pressure	0 (off)
Channel Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Hold 1	0 (off)

### ● All Notes Off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

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

- \* When All Notes Off is received, all notes on the corresponding channel will be turned off. However, if Hold 1 is ON, the sound will be continued until these are turned off.

### ● OMNI OFF (Controller number 124)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

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

- \* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

### ● OMNI ON (Controller number 125)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

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

- \* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received. OMNI ON will not be turned on.

### ● 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)

- \* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.
- \* The Mono Mode parameter (PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) screen) of the part that corresponds to received MIDI channel will be turned On.

### ● POLY (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

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

- \* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.
- \* The Mono Mode parameter (PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) screen) of the part that corresponds to received MIDI channel will be turned Off.

## ■ 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 420 ms, the same processing will be carried out as when All Sounds Off, All Notes Off and Reset All Controllers are received, and message interval monitoring will be halted.

## 1. Data Transmission (Sound Generator section)

### ■ Channel Voice Messages

#### ● Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)  
kk = note number: 15H - 74H (21 - 116)  
vv = note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

#### ● Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)  
kk = note number: 15H - 74H (21 - 116)  
vv = note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

#### ● Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)  
kk = note number: 15H - 74H (21 - 116)  
vv = Polyphonic Key Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

#### ● Control Change

\* By selecting a controller number that corresponds to the setting of parameters of controllers (Assignable sliders), the MV-8800 can transmit any control change message.

#### ○ Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)  
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

\* Transmitted when the Foot Switch Assign parameter (PANEL screen) is set to Damper.

#### ● Channel Pressure

Status	2nd byte
DnH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)  
vv = Channel Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

### ■ System Realtime Messages

#### ● Active Sensing

Status
FEH

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

\* This message is not sent when the Tx Active Sensing parameter (MIDI screen) is Off.

## 2. Receive Data (Sequencer Section)

### 3.1 Messages recorded during recording

#### ■ Channel Voice Messages

#### ● Note Off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)  
kk=note number: 00H - 7FH (0 - 127)  
vv=note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

\* Not received when the Note parameter (RECORDING FILTER popup) is Off.

#### ● Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)  
kk=note number: 00H - 7FH (0 - 127)  
vv=note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

\* Not received when the Note parameter (RECORDING FILTER popup) is Off.

#### ● Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)  
kk=note number: 00H - 7FH (0 - 127)  
vv=Polyphonic Aftertouch:00H - 7FH (0 - 127)

\* Not received when the Poly Aftertouch parameter (RECORDING FILTER popup) is Off.

#### ● Control Change

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	kkH	vvH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)  
kk=Control number: 00H - 7FH (0 - 120)  
vv=value: 00H - 7FH (0 - 127)

\* Not received when the Control Change parameter (RECORDING FILTER popup) is Off.

#### ● Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)  
pp=Program number:00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

\* Not received when the Program Change parameter (RECORDING FILTER popup) is Off.

#### ● Channel Pressure

Status	2nd byte
DnH	vvH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)  
vv=Channel Aftertouch:00H - 7FH (0 - 127)

\* Not received when the Channel Aftertouch parameter (RECORDING FILTER popup) is OFF.

#### ● Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
ll, mm=Pitch Bend value: 00, 00H - 00, 40H - 7F, 7FH (-8192 - 0 - +8191)

\* Not received when the Pitch Bend parameter (RECORDING FILTER popup) is Off.



## ■ Channel Mode messages

\* Not received when the Mode Message parameter (RECORDING FILTER popup) is Off.

### ● Reset All Controller (Controller number 121)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

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

### ● Omni Off (Controller number 124)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

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

\* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

### ● Omni On (Controller number 125)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

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

\* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

### ● Mono (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

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

mm=mono number: 00H - 10H (0 - 16)

\* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

### ● Poly (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

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

\* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

## ■ System Common messages

### ● Tune Request

Status
F6H

\* Not received when the Tune Request parameter (RECORDING FILTER popup) is Off.

## ■ System Exclusive Messages

Status	Data byte	Status
F0H	iiH, ddH, ....., eeH	F7H

F0H:	System Exclusive message status
ii=ID number:	This is the ID number (manufacturer ID) that specifies the manufacturer whose exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H. ID numbers 7EH and 7FH are defined in an expansion of the MIDI standard as Universal Non-real-time messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).
dd,..., ee = data:	00H - 7FH (0 - 127)
F7H:	EOX (End of System Exclusive)

\* Not received when the System Exclusive parameter (RECORDING FILTER popup) is Off.

\* MIDI Machine Control and MIDI Time code is not recorded.(Refer to "3.3 Messages acknowledged for synchronization")

## 3.2 Messages not recorded during recording

### ■ Channel mode messages

#### ● All Sound Off (Controller number 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

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

\* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

#### ● Local On/Off (Controller number 122)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7AH	vvH

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

vv=Value: 00H, 7FH (Local Off, Local On)

#### ● All notes off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

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

\* When an All Note Off message is received, all notes of the corresponding channel that are on will be sent Note Off's, and the resulting Note Off messages will be recorded.

## 3.3 Messages acknowledged for synchronization

### ■ System Common messages

#### ● MIDI Time Code Quater Frame Message

Status	2nd byte
FIH	mmH (= 0nnndddd)

nnn = Message type:

- 0 = Frame count LS nibble
- 1 = Frame count MS nibble
- 2 = Seconds count LS nibble
- 3 = Seconds count MS nibble
- 4 = Minutes count LS nibble
- 5 = Minutes count MS nibble
- 6 = Hours count LS nibble
- 7 = Hours count MS nibble

dddd = 4bit nibble data: 0H - FH (0 - 15)

If the upper and lower 4 bits of the count are combined, these bit fields are assigned as follows.

Frame Count	xxxxyyyy xxx Reserved (000) yyyyy Frame No. (0-29)
Seconds Count	xxxxyyyy xx Reserved (00) yyyyyy Seconds Count (0-59)
Minutes Count	xxxxyyyy xx Reserved (00) yyyyyy Minutes Count (0-59)
Hour Count	xyzzzzzz x Reserved (00) yy Time Code Type 0 = 24 Frame/Sec 1 = 25 Frame/Sec 2 = 30 Frame/Sec (Drop Frame) 3 = 30 Frame/Sec (Non Drop Frame) Hour Count
	zzzzz

\* Received when the Sync Mode parameter (SYNC or PATTERN SYNC screen) is set to Slave-MTC.

● Song Position Pointer

Status	2nd byte	3rd byte
F2H	llH	mmH

mm, ll= value: 00, 00H - 7F, 7FH (0 - 16383)

\* Received when Sync Mode parameter (SYNC or PATTERN SYNC screen) is set to Slave-MIDI.

■ System Realtime Messages

\* Received when Sync Mode parameter (SYNC or PATTERN SYNC screen) is set to Slave-MIDI or Remote.

● Timing Clock

Status
F8H

● Start

Status
FAH

● Continue

Status
FBH

● Stop

Status
FCH

■ System Exclusive Message

● MIDI Time Code

○ Full Message

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 01H, 01H, hrH, mnH, scH, frH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Real-time Header
Dev	Device ID (or 7FH)
01H	MIDI Time Code
01H	MIDI Time Code Full Message
hr	Type / Hour (0yyzzzzz) yy: Time Code Type 0=24 Frame / Sec 1=25 Frame / Sec 2=30 Frame / Sec (Drop) 3=30 Frame / Sec (Non-Drop) zzzzz: Hours (0-23)
mn	Minutes (0-59)
sc	Seconds (0-59)
fr	Frames (0-59)
F7H	EOX (End of System Exclusive message)

\* Received when the Sync Mode parameter (SYNC or PATTERN SYNC screen) is set to Slave-MTC.

● MIDI Machine Control (MMC)

\* Received when the MMC Mode parameter (SYNC or PATTERN SYNC screen) is Slave.

○ STOP (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC command message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

○ PLAY (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 02H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC Command Message
02H	PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of System Exclusive message)

○ DEFERRED PLAY (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 03H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC command message
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

## ○ RECORD STROBE

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 06H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC Command Message
06H	RECORD STROBE
F7H	EOX (End of System Exclusive message)

\* When in the SONG or PATTERN screen, MV-8800 starts recording.

## ○ RECORD EXIT

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 07H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC Command Message
07H	RECORD EXIT
F7H	EOX (End of System Exclusive message)

\* When in the SONG or PATTERN screen, MV-8800 stops recording.

## ○ LOCATE (MCP)

Format1—LOCATE [I/F]

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 44H, 02H, 00H, nnH	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC Command Message
44H	LOCATE (MCP)
02H	number of Bytes
00H	"I/F" sub command
nnH	Information Filed (08H, 09H, 0AH, 0BH, 0CH, 0DH, 0EH, 0FH)
F7H	EOX (End of System Exclusive message)

\* MV-8800 locates the selected time location stored to the Locator 0-7.

Format2—LOCATE [TARGET]

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
Dev	Device ID (or 7FH)
06H	MMC command message
44H	LOCATE (MCP)
06H	Byte count
01H	"TARGET" sub-Command
hrH	Standard Time Specification with subframes (type ff)
mnH	
scH	
frH	
ffH	
F7H	EOX (End of Exclusive)

## 3. Data transmission (Sequencer Section)

## 4.1 Messages transmitted during playing

Recorded messages are transmitted during playback.

## 4.2 Messages that are generated and transmitted

## 4.2.1 Messages Appearing When Synchronizing with Other Devices

When the Sync Mode parameter (SYNC or PATTERN SYNC screen) is set to Master. MV-8800 sends the following messages.

## ■ System Common Messages

## ● MIDI Time Code Quater Frame Message

Status	2nd byte
F1H	mmH (= 0nnndddd)

nnn = Message type:

- 0 = Frame count LS nibble
- 1 = Frame count MS nibble
- 2 = Seconds count LS nibble
- 3 = Seconds count MS nibble
- 4 = Minutes count LS nibble
- 5 = Minutes count MS nibble
- 6 = Hours count LS nibble
- 7 = Hours count MS nibble

dddd = 4bit nibble data: 0H - FH (0 - 15)

If the upper and lower 4 bits of the count are combined, these bit fields are assigned as follows.

Frame Count	xxxxyyyy	Reserved (000)
	xxx	Frame No. (0-29)
Seconds Count	yyyyyy	Reserved (00)
	xx	Seconds Count (0-59)
Minutes Count	yyyyyy	Reserved (00)
	xx	Minutes Count (0-59)
Hour Count	yyyyyy	Reserved (00)
	xyyzzzzz	Time Code Type
	x	0 = 24 Frame/Sec
	yy	1 = 25 Frame/Sec
		2 = 30 Frame/Sec (Drop Frame)
		3 = 30 Frame/Sec (Non Drop Frame)
	zzzzz	Hour Count

\* Sent when the MTC Output parameter (SYNC screen) is set to On.

## ● Song Position Pointer

Status	2nd byte	3rd byte
F2H	llH	mmH

ll, mm=value: 00, 00H - 7F, 7FH (0 - 16383)

\* Sent when the MIDI Clock Output parameter (SYNC or PATTERN SYNC screen) is set to On.

■ System Realtime Messages

● Timing Clock

Status
F8H

\* Sent when the SYNC Mode parameter (SYNC or PATTERN SYNC screen) is set to Slave-MIDI or Remote.

● Start

Status
FAH

\* Sent when the SYNC Mode parameter (SYNC or PATTERN SYNC screen) is set to Slave-MIDI or Remote.

● Continue

Status
FBH

\* Sent when the SYNC Mode parameter (SYNC or PATTERN SYNC screen) is set to Slave-MIDI or Remote.

● Stop

Status
FCH

\* Sent when the SYNC Mode parameter (SYNC or PATTERN SYNC screen) is set to Slave-MIDI or Remote.

■ System Exclusive Message

● MIDI Time code

Status	Data Byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 01H, 01H, hrH, mnH, scH, frH	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
01H	sub-ID #1 (MIDI Time code)
01H	sub-ID #2 (Full Message)
hrH	hours and type: 0 yy zzzzz
	yy type:
	00 = 24 Flame/sec
	01 = 25 Flame/sec
	10 = 30 Flame/sec
	11 = 30 Flame/sec
	zzzzz: Hours (00 - 23)
mnH	Minutes (00 - 59)
scH	Seconds (00 - 59)
frH	Frames (00 - 29)
F7H	EOX (End of Exclusive)

\* Sent when the MTC Output parameter (SYNC or PATTERN SYNC screen) is set to On.

● MIDI Machine Control (MMC)

\* Sent when the MMC Output parameter (SYNC or PATTERN SYNC screen) is set to On.

○ STOP (MCS)

Status	Data Byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 01H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

○ DEFERRED PLAY (MCS)

Status	Data Byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 03H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

○ RECORD STROBE

Status	Data Byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 06H	F7H

Byte	Description
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC Command Message
06H	RECORD STROBE
F7H	EOX (End of System Exclusive message)

○ RECORD EXIT

Status	Data Byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 07H	F7H

Byte	Description
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC Command Message
07H	RECORD EXIT
F7H	EOX (End of System Exclusive message)

○ LOCATE (MCP)

Format2—LOCATE [TARGET]

Status	Data Byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
44H	LOCATE (MCP)
06H	Byte count
01H	“TARGET” sub-Command
hrH	Standard Time Specification with subframes (type ff)
mnH	
scH	
frH	
ffH	
F7H	EOX (End of Exclusive)

## 4. Appendices

### ● Decimal and Hexadecimal table (Hexadecimal number is shown with H.)

In MIDI documentation, data values and addresses/sizes of system exclusive messages etc. are expressed as hexadecimal values for each 7 bits.

The following table shows how these correspond to decimal numbers.

dec	hex	dec	hex	dec	hex	dec	hex
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

(\*) Decimal values such as MIDI channel, bank select, and program change are listed as one(1) 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 expression two 7-bit bytes would indicate a value of  $aa \times 128 + bb$ .

(\*) In the case of values which have a +/- sign, 40H=-64, 00H=0, 3FH=+63, so that the decimal expression would be 64 less than the value given in the above chart.

In the case of two types, 40 00H = -8192, 00 00H = 0, 3F 7FH = +8191.

(\*) Data marked "nibbled" is expressed in hexadecimal in 4-bit units.

A value expressed as a 20byte nibble 0a 0bH has the value of  $a \times 16 + b$ .

<Ex.1> What 5AH in decimal system?

5AH = 90 according to the above table.

<Ex.2> What in decimal system is 12034H in hexadecimal of every 7 bit?

12H = 18, 34H = 52 according to the above table. So  $18 \times 128 + 52 = 2356$ .

<Ex.3> What in decimal system is 0A 03 09 0D in nibble system?

0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13 according to the above table.

So  $((10 \times 16 + 3) \times 16 + 9) \times 16 + 13 = 41885$ .

<Ex.4> What in nibble system is 1258 in decimal system?

```

16) 1258
   78 ... 10
16)  4 ... 14
   0 ...  4
    
```

0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH according to the above table. So it is 00 04 0E 0AH.

### ● Example of system exclusive message and Checksum calculation

On Roland system exclusive message (DT1), checksum is added at the end of transmitted data (in front of F7) to check the message is received correctly.

Value of checksum is defined by address and data (or size) of the system exclusive message to be transmitted.

#### ○ How to calculate checksum (Hexadecimal number is shown with H.)

checksum is a value which lower 7 bit of the sum of address, size and checksum itself turns to be 0.

If the address of the system exclusive message to be transmitted is aa bb cH and data or size is dd ee ffH,

$aa + bb + cc + dd + ee + ff = \text{sum}$   
 $\text{sum} / 128 = \text{quotient and odd}$

When odd is 0, 0 = checksum  
 When odd is other than 0,  $128 - \text{odd} = \text{checksum}$ .

## ■ MIDI Machine Control (MMC) Command, Information Field/Response Reference

### ● Command Recognized

Command	Action
01H STOP	STOP
02H PLAY	PLAY
03H DEFERRED PLAY	PLAY
06H RECORD STROBE	REC / PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT
44H 00H LOCATE I/F	LOCATE (Read Locator)
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE (Desired Time)

### ● Commands Transmitted

Command	Action
01H STOP	STOP
03H DEFERRED PLAY	PLAY
06H RECORD STROBE	REC/PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE

## Implémentation MIDI

## PRODUCTION STUDIO

Date : 25 août 2006

Modèle MV-8800

## Implémentation MIDI (Section séquenceur)

Version : 1.00

Fonction...		Transmis	Reconnus	Remarques
Canal de base :	Par défaut Modifié	Tous canaux x	Tous canaux 1-16	Pas de canal de base spécifique.
Mode :	Par défaut Message Modifié	x x *****	x x x	
Numéros de note :	N° réels	o 0-127	o 0-127	
Vélocité :	Note On Note Off	o o	o o	
Aftertouch	Polyphonique Canal	o o	o *1 o *1	
Pitch bend		o	o *1	
	0-119	o	o *1	
Contrôles (Control change)				
Changements de programme N° réels		o *****	o *1 0-127	
Système exclusif		o	o *1	
System commun :	Quarter frames Song position Song select Tune request	o *1 o *1 x o	o *1 *2 o *1 x o	
Temps réel :	Clock Command	o *1 o *1	o *1 o *1	
Messages auxiliaires :	All sound off Reset all controller Local On/Off All note off Active sensing System reset	o o o o *3 o x	o *2 *3 *4 o *4 o *2 *3 o *2 *4 o *2 x	
Remarques *1 o x sélectionnable. *2 Non mémorisé si reçu. *3 Peut être créé et transmis via la page EVENT LIST. *4 Toutes les notes en cours sont suspendues.				

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

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

o: Oui  
x: Non

PRODUCTION STUDIO

Date : 25 août 2006

Modèle MV-8800

# Implémentation MIDI (Section générateur de son)

Version : 1.00

Fonction...		Transmis	Reconnus	Remarques
Canal de base :	Par défaut Modifié	1–16 1–16	1–16 1–16	Mémorisé
Mode :	Par défaut Messages Modifié	Mode 3 x *****	Mode 3 Mode 3, 4(M=1) x	*7
Numéro de note :	N° réels	o 21–116	o 0–127	
Vélocité :	Note On Note Off	o o	o o	
Aftertouch	Polyphonique Canal	o o *3	o *1 o *1	
Pitch bend		x	o	
Contrôles (Control change)	1	x	o *1	Modulation
	5	x	o	Portamento time
	7	x	o *1	Volume
	10	x	o *1	Panpot
	11	x	o *1	Expression
	64	x *4	o *1	Hold 1
	65	x	o	Portamento
	66	x	o	Sostenuto
	68	x	o	Legato foot switch
	71	x	o	Resonance
	72	x	o	Release time
	73	x	o	Attack time
	74	x	o	Cutoff
	84	x	o	Portamento control
	91	x	o	General purpose effects 1
	93	x	o	General purpose effects 3
	0 – 119	o *3 *5	o *6	
Changement de programme	N° réels	o *3 *****	o *1 0–127	Patch Library 1–128
Système exclusif		o *3	x	
Système commun :	Quarter frames	x	x	
	Song position	x	x	
	Song select	x	x	
	Tune request	x	x	
Système temps réel :	Clock	x	x	
	Commands	x	x	
Messages auxiliaires :	All sound off	o	o *2	
	Reset all controllers	o *3	x	
	Local On/Off	o	x	
	All notes off	o *3	o *2	
	Active sensing	o	x	
	System reset	o	x	
Remarques *1 o x sélectionnable. *2 Toutes les notes en cours sont suspendues. *3 Transmis si V-LINK est activé (On). *4 Transmis si Foot Switch Type est sur « Damper ». *5 Transmis si le numéro de contrôle est affecté aux curseurs affectables. *6 Reçu si le numéro de contrôle est affecté à un n° Control Change. *7 Reconnu comme M=1 même si M ≠ 1				

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

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

o: Oui  
x: Non

# Caractéristiques

## ● MV-8800: PRODUCTION STUDIO

Section Sampler			
Format des données audio		16 bits linéaire	
Fréquence d'échantillonnage		44,1 kHz (fixe)	
Polyphonie maximum		64 voix	
Parts		16 (Instruments) + 9 (Pistes audio) + 1 (Phrase audio)	
Mémoire de formes d'ondes (RAM)		DIMM : 1 slot (168 broches, PC100 CL = 2 ou PC133 CL = 3, 3,3 V, 128 Mo, 256 Mo, 512 Mo) 128 Mo (standard) Possibilité d'extension jusqu'à 512 Mo (remplacement de la barette par une barette 512 Mo DIMM.)	
Temps d'échantillonnage maximum	avec 128 Mo de DIMM (standard)	mono : 24 min. env. (stéréo : 12 min. env.)	
	avec 512 Mo de DIMM (étendue)	mono : 100 min. env. (stéréo : 50 min. env.)	
Effets	Multi-effets (MFX)	1 (25 types)	
	Reverb	1 (2 types)	
	Chorus	1 (4 types)	
	Mastering Tool Kit	1 (seulement en mode Mastering)	
Section Séquenceur			
Pistes	Song	Pistes MIDI (1 canal MIDI par piste)	128
		Pistes audio	8
		Piste patterns	1
		Piste de tempo	1
		Piste Mute Control	1
	Pattern	Pistes MIDI (1 canal MIDI par piste)	64
		Pistes audio	1
Piste Mute Control		1	
Résolution		480 ticks par noire	
Tempo		5 à 300	
Nombre de notes		env. 150 000 notes	
Longueur max. d'un morceau		9 999 mesures	
Méthodes d'enregistrement		Enregistrement d'évènements (temps réel / pas à pas) Enregistrement	
Autres			
Projet	Songs		16
	Patterns		500
	Patches		16 (par Song)
	Partiels		96 (16 pads x 6 banks par Patch)
	Samples		9 999
	Phrases audio		512 (16 pads x 32 banks)
	Bibliothèques de Patches		128
	Clips MIDI		100
	Bibliothèques Multi-effets (MFX)		144 (Presets : 44, Utilisateur : 100)
	Bibliothèques Chorus		52 (Presets : 2, Utilisateur : 50)
	Bibliothèques Reverb		54 (Presets : 4, Utilisateur : 50)
	Bibliothèques Mastering Tool Kit		76 (Presets : 26, Utilisateur : 50)
Photos pour la fonction Pix Jam		16	
Traitement du signal		Conversion A/N	24 bits, suréchantillonnage 64 fois
		Conversion N/A	24 bits, suréchantillonnage 128 fois
Bande passante		Entrées MIC/Line	20 Hz à 20 kHz (+0/-2 dB)
Niveau d'entrée nominal	EntréesMIC/Line		-50 à +14 dBu (maximum +26 dBu: symétrique, maximum +20 dBu: asymétrique)
	Entrées Phono		-87 à -27 dBu
Impédance d'entrée	Entrées MIC/Line		40 k ohms
	Entrées Phono		50 k ohms

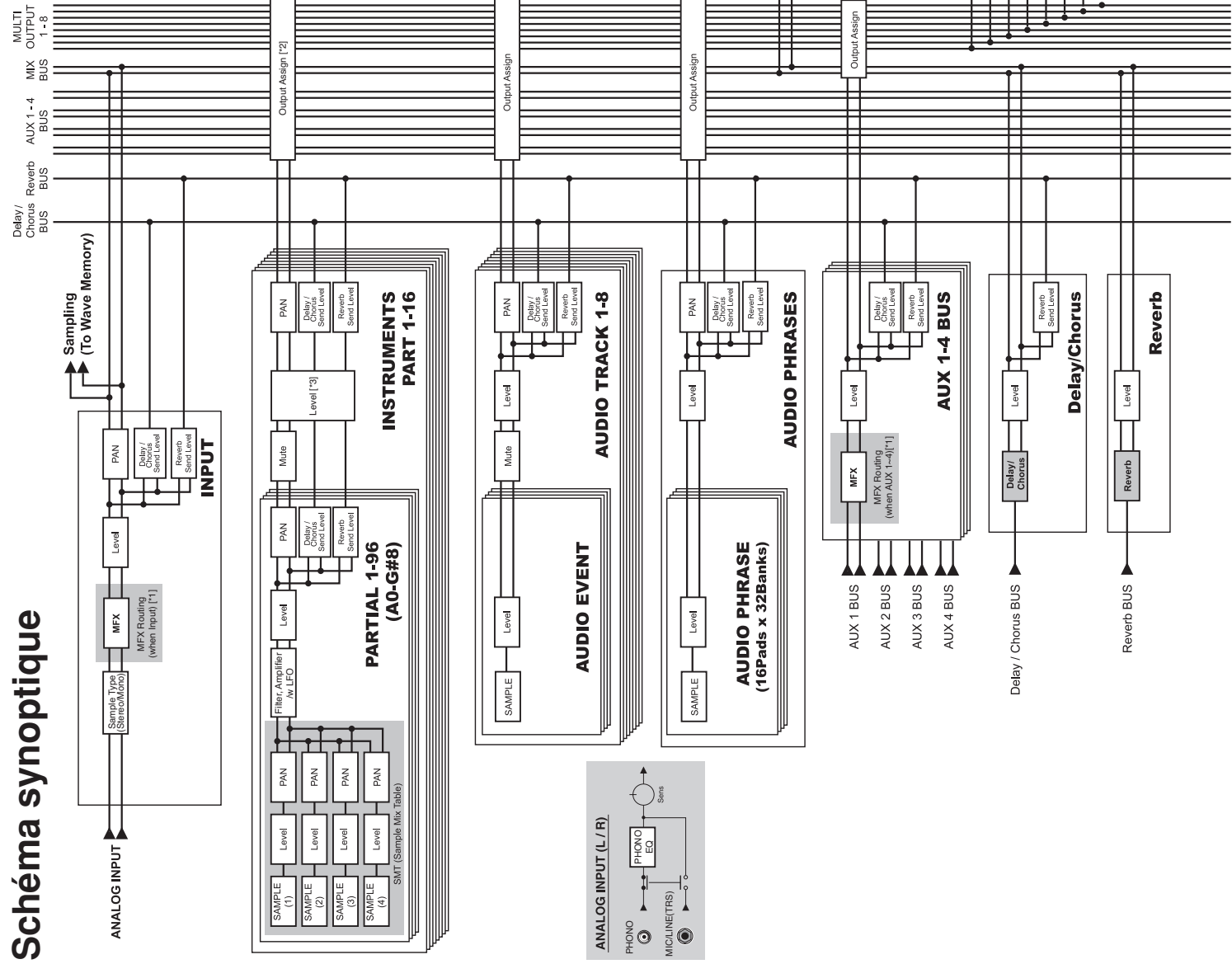


Autres (suite)		
Niveau de sortie nominal		+4 dBu (symétrique)
Impédance de sortie		600 ohms
Charge d'impédance recommandée	Sorties Master	10 k ohms ou plus
	Casque	8 à 600 ohms
Niveau de bruit résiduel		-86 dBu ou moins (SENS : LINE, Entrées phono : pontées, Pond. IHF-A)
Afficheur		LCD rétroéclairé 320 x 240 pixels (couleur)
Pads		16 Pads, sensibles à la vitesse et à l'aftertouch
Contrôles	Contrôles d'effets	C1 à C3
	Curseurs de mixage	1 à 8
Disque dur		2,5 pouces, 40 Go
Lecteur CD-R/RW		incorporé, compatible CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW
Connecteurs	Entrées Phono	L, R (RCA phono)
	Entrées MIC/Line	L, R (jack 6,35 TRS)
	Sorties Master	L, R (jack 6,35 TRS)
	Sortie casque	jack 6,35 stéréo
	Connecteur Digital Out A	Coaxial
	Connecteur Digital Out B	Optique
	Connecteurs MIDI	IN, OUT A, OUT B
	Connecteurs USB	pour transfert de fichiers (mass storage class)
	Connecteur VGA Out	HD DB-15
	Connecteur souris PS/2	mini DIN 6 broches
	Connecteur Foot Switch	jack 6,35
	Connecteur d'alimentation	
Alimentation		115 V, 117 V, 220 V, 230 V, 240 V alternatif (50/60 Hz)
Consommation		35 W
Dimensions		480 (L) x 482 (P) x 136 (H) mm
Poids		9 kg
Température de fonctionnement		5 à 40° C
Accessoires		Mode d'emploi, Guide des pages d'écran, Appendices, livret « Content Discs » CD-ROM Content Discs, Souris (PS/2), Tapis de souris, Cordon d'alimentation, Cavalier de pontage
Options		Interrupteur au pied : BOSS FS-5U Pédale : DP-2
Compatibilité des fichiers		
	Import	Export
Du CD-ROM	CD audio fichiers .WAV/AIFF, ACIDifiés S-700 (Sample, Partiel, Patch) AKAI MPC2000 (Programme (.PGM), Son (.SND)) AKAI S1000/3000 (Programme, Sample) SMF (format 0/1) Photo (.BMP/JPG) Patch MV-8000, Projet MV-8000 (backup)	
Vers CD-R/RW		CD audio Projet MV-8000 (backup)
PC/Mac via USB	fichiers .WAV/AIFF, ACIDifiés AKAI MPC2000 (Programme (.PGM), Son (.SND)) SMF (format 0/1) Photo (.BMP/JPG) Patch MV-8000, Projet MV-8000 (backup)	Sample MV-8800, Phrase Audio (.WAV/AIFF) Song MV-8800, Pattern (SMF (format 1))

\* (0 dBu = 0,775 V rms)

\* Dans le cadre d'une amélioration constante de nos produits ces caractéristiques et/ou l'apparence de cet appareil sont sujets à modification sans préavis.

# Schéma synoptique



\*1 La position des effets MFX est commutable via le paramètre Routing de la page EFFECTS.  
Vous avez le choix entre Input, AUX 1 à 4 ou Master.  
\*2 Si le paramètre Output de la Part instrumentale est réglé sur Partial, la sortie suit l'affectation de sortie du partial.  
\*3 Le niveau de départ vers Delay/Chorus et Reverb est modifié si le paramètre Part Level est modifié.





\* 0 4 3 4 8 4 2 3 - 0 2 \*

04348423

06-11-2GA