

 **Roland**

ROM-082

MIDI **LINEAR SYNTHESIZER**

D-50

Mode d'Emploi

ADVANCED

COURS AVANCE

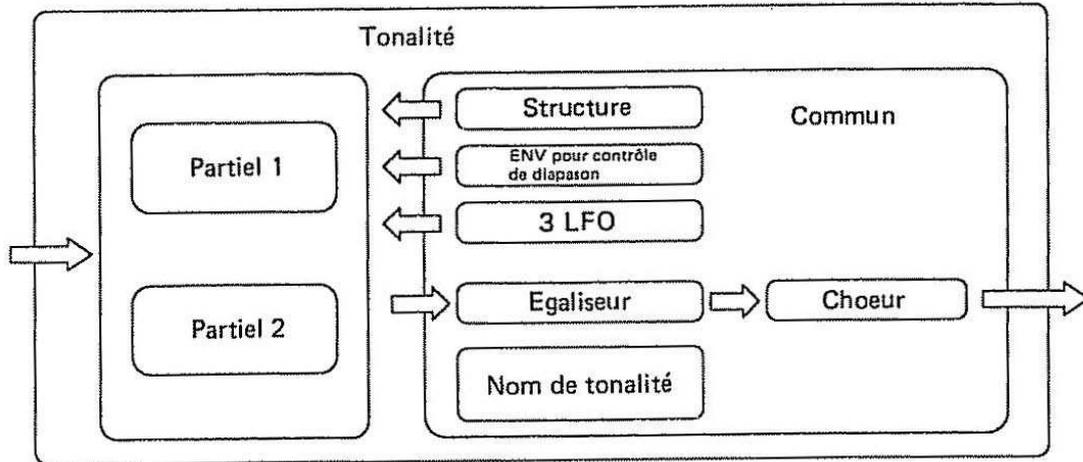
TABLE DES MATIERES

1	Description des paramètres de tonalité	3	5	MIDI	51
1.	Concept de base des tonalités	3	1.	Connexion	51
2.	Structure des paramètres de tonalité	5	2.	Réglage des fonctions MIDI	52
a.	WG	7	a.	Fonctions MIDI communément réglées pour tous les morceaux	52
b.	TVF	7	b.	Fonctions MIDI individuellement réglées dans chaque morceau	56
c.	TVA	7	3.	Altération de mode de clavier	57
d.	ENV	8	4.	Transfert de données avec MIDI	61
e.	LFO	8	6	Transfert de données avec carte de mémoire	65
2	Edition	9	1.	Transfert de morceau	65
1.	Appel d'un paramètre	9	a.	Transfert de morceau vers la carte de mémoire	65
2.	Changement des valeurs	11	b.	Transfert de morceau vers la mémoire interne	67
a.	Edition locale	11	2.	Copie d'un type de réverbération	69
b.	Clavier de dix touches	13	a.	Copie d'une carte de mémoire vers le D-50	69
3.	Fonctions utiles pour l'édition	14	b.	Copie du D-50 vers une carte de mémoire	70
a.	Comparaison	14	7	Tableaux Annexes	71
b.	Annulation	14	1.	Tableau de facteur de morceau	71
c.	Copie	14	2.	Tableau de paramètre de tonalité	72
d.	Assourdissement de Partiel	17	a.	Paramètres communs	72
e.	Equilibre de partiel	17	b.	Paramètres de Partiel	73
4.	Création de son	19	3.	Tableau de fonction MIDI	74
5.	Nomination	20	4.	Tableau des messages d'erreur	75
3	Paramètres de tonalité	22	5.	Echantillon de note	76
1.	Paramètres communs	22			
a.	Structure	22			
b.	P-ENV	23			
c.	Modulation de diapason	25			
d.	LFO	26			
e.	Egaliseur	27			
f.	Choeur	29			
2.	Paramètres de partiel	30			
a.	Diapason WG	30			
b.	Modulation WG	32			
c.	Forme d'onde WG	33			
d.	Largeur d'impulsion WG	35			
e.	TVF	36			
f.	TVF ENV	39			
g.	Modulation de TVF	42			
h.	TVA	43			
i.	TVA ENV	44			
j.	Modulation TVA	47			
4	Ecriture	48			

1 DESCRIPTION DES PARAMETRES DE TONALITE

1. LE CONCEPT DE BASE D'UNE TONALITE

Une tonalité comprend deux partiels (Partiels 1 et 2) et un bloc commun.



Chaque partiel (Partiel 1 et Partiel 2) peut avoir l'un des deux générateurs de son (une source sonore par synthétiseur ou une source sonore par PCM). Vous pouvez donc penser que le D-50 possède quatre synthétiseurs puissants incorporés. Chacun de ces synthétiseurs hypothétiques peut se comporter comme un synthétiseur analogique conventionnel ou comme un synthétiseur à échantillonnage PCM. Toute combinaison de deux synthétiseurs peut permettre d'obtenir des effets de modulation croisée remarquable, si caractéristique des sons purement numériques d'aujourd'hui.

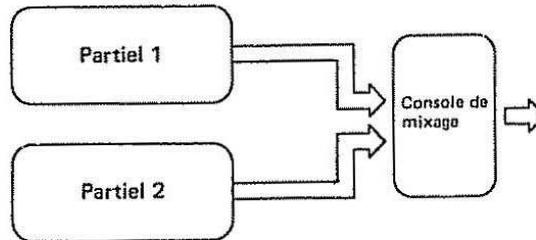
Certains paramètres communs s'appliquent aux deux partiels, (Partiel 1 et Partiel 2). La "Structure" est l'un de ces paramètres communs. Elle décide lequel des deux générateurs de son est utilisé pour chaque partiel. Les autres paramètres communs sont une ENV (enveloppe) pour le diapason, trois modules LFO, l'égaliseur, le chœur, etc.

[STRUCTURE]

La structure, qui est l'un des paramètres communs, détermine celui des deux synthétiseurs hypothétiques (**un générateur de son par synthétiseur** ou **un générateur de son PCM**) qui sera utilisé comme Partiel 1 et Partiel 2.

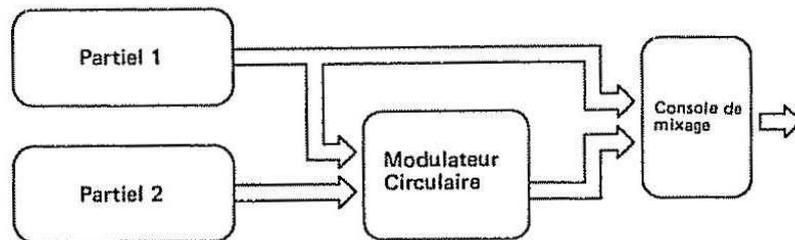
Un "générateur de son par synthétiseur" fonctionne comme un synthétiseur de type analogique conventionnel avec un oscillateur, un filtre, un amplificateur et deux ENV. Un générateur de son PCM fournit 100 sons échantillonnés PCM différents.

Ces deux sons de partiel (Partiel 1 et Partiel 2) peuvent être simplement mélangés de la manière indiquée ci-dessous.

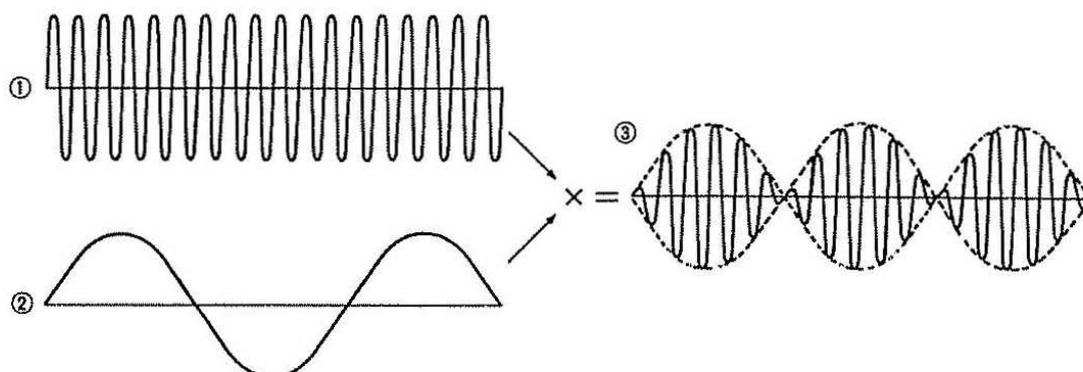


En mélangeant deux partiels, l'on peut obtenir des sons plus gras. Ceci est efficace pour créer des sons de type corde ou orgue.

Le Partiel 1 peut également être mélangé avec le son modulé-circulaire des Partiels 1 et 2.



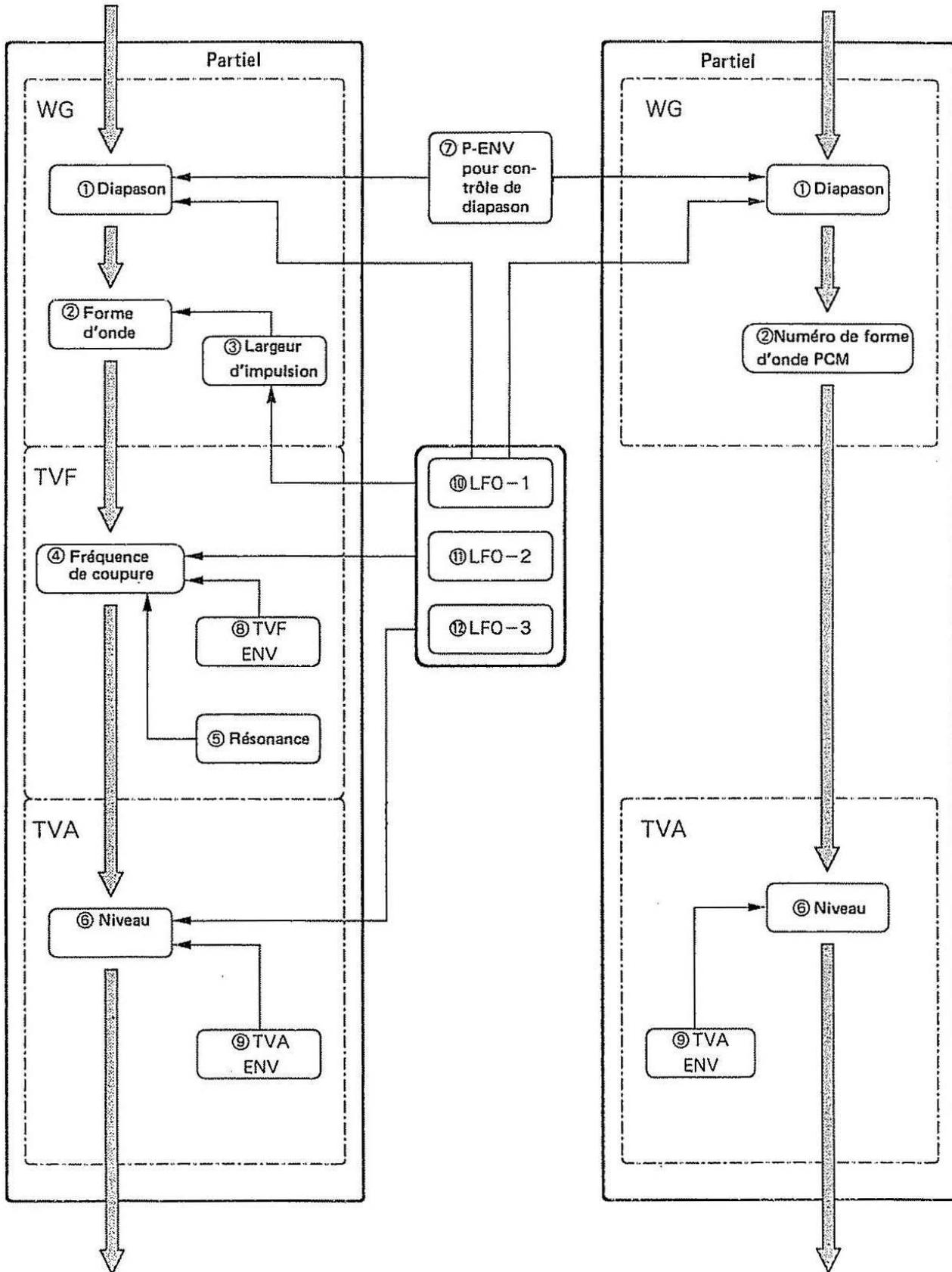
Le modulateur circulaire multiplie les deux sons, créant ainsi un son inhabituel et métallique contenant des harmoniques compliquées. Par exemple, deux longueurs d'onde (① et ②) sont multipliées et la longueur d'onde ③ est créée. Ceci est efficace pour la création des sons métalliques.



2. STRUCTURE DES PARAMETRES DE TONALITE

Des paramètres de tonalité très différents sont utilisés en fonction des générateurs sélectionnés dans le bloc de partiel. Certains paramètres de tonalité utilisés pour les générateurs de son de synthétiseur ne correspondent à rien pour le générateur PCM (voir le diagramme ci-dessous).

Dans une structure avec modulation circulaire, certains paramètres du Partiel 2 sont automatiquement réglés sur ceux du Partiel 1. Voir la Page 22 "Paramètres de tonalité" pour une explication détaillée.



a. WG (Générateur d'onde)

Le diapason et la forme d'onde sont contrôlés dans le WG (Générateur d'onde).

① Diapason

Le diapason de base d'un partial (générateur de son) peut être réglé ici. Le diapason est un paramètre commun et il est donc contrôlé par ⑦ P-ENV et ⑩ LFO-I.

② Forme d'onde (Numéro d'onde PCM)

Permet de sélectionner la forme d'onde de la source sonore. Lorsqu'un générateur de son par synthétiseur est sélectionné, la forme d'onde peut être contrôlée par les commandes de largeur d'impulsion ③.

③ Largeur d'impulsion

Permet de changer la forme d'onde de la source sonore. La largeur d'impulsion est contrôlée par tout LFO (=paramètre commun).

b. TVF (Filtre Variant de temps)

Ce filtre passe les harmoniques de basse fréquence et coupe celles des fréquences les plus hautes. La forme d'onde change lorsque l'on change le point de coupure et la résonance.

④ Fréquence de coupure

Permet de régler le point de coupure. Le point de coupure peut être contrôlé par ⑧ TVF ENV et tout LFO (=paramètre commun).

⑤ Résonance

Permet d'accentuer le point de coupure, en faisant des sons plus inhabituels ou électroniques.

c. TVA (Amplificateur Variant de temps)

Permet de contrôler le volume de partial.

⑥ Niveau

Permet de déterminer le volume du son. Lorsqu'un générateur de son par synthétiseur est utilisé, le niveau peut être contrôlé avec le ⑨ TVA ENV et tout LFO (paramètre commun). Lorsqu'un générateur de son par PCM est utilisé, le ⑨ TVA ENV contrôle le niveau.

d. ENV (Générateur d'enveloppe)

Ces générateurs contrôlent le signal (courbe d'enveloppe) qui contrôle le diapason, le timbre et le volume de chaque partiel (générateur de son).

⑦ P-ENV

Il s'agit de l'ENV qui contrôle le diapason. Elle peut être réglée en même temps pour deux partiels sélectionnés.

⑧ TVF ENV

Cette ENV contrôle le point de coupure et peut être réglée séparément pour chaque partiel.

⑨ TVA ENV

Cette ENV contrôle le niveau de volume. Elle peut être réglée séparément pour chaque partiel.

e. LFO (Oscillateur Basse Fréquence)

Cet oscillateur ne génère que les basses fréquences.

L'un des trois LFO peut être utilisé pour les deux partiels. Les effets de vibrato, grondement PWM et trémolo peuvent être obtenus en utilisant ces LFO.

***Un LFO différent peut être utilisé pour chaque section ou pour un PARTIEL.**

⑩ LFO-1

Il permet de contrôler ① le diapason, ③ la largeur d'impulsion, ④ la fréquence de coupure ou ⑥ le niveau.

⑪ LFO-2

Il permet de contrôler ③ la largeur d'impulsion, ④ la fréquence de coupure ou ⑥ le niveau.

⑫ LFO-3

Il permet de contrôler ③ la largeur d'impulsion, ④ la fréquence de coupure ou ⑥ le niveau.

2 EDITION

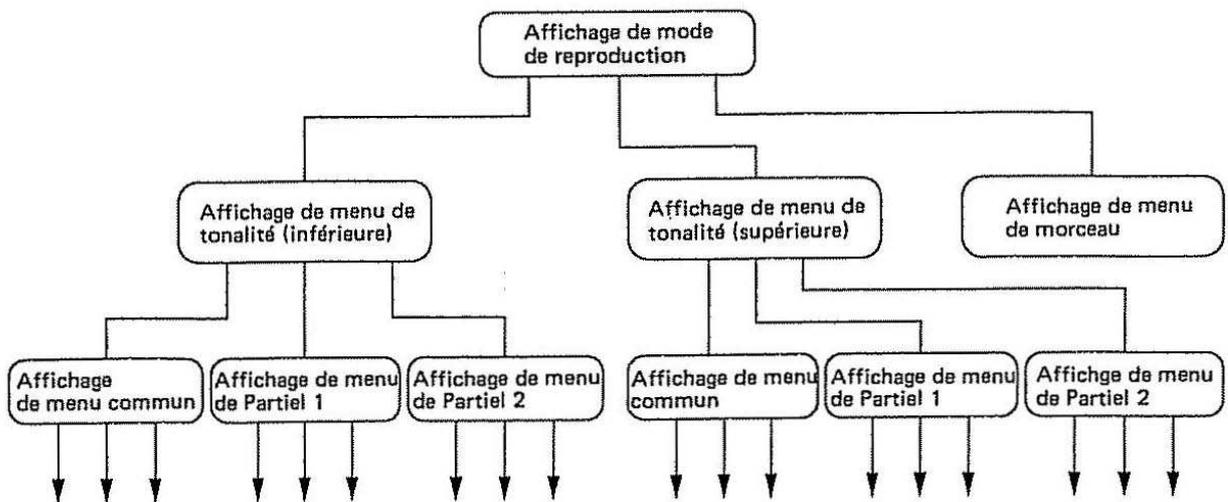
Les divers paramètres du D-50 peuvent être édités, permettant ainsi de synthétiser de nouveaux sons. Il ne possède toutefois pas de boutons ou de commutateurs sur son panneau avant. A la place, il existe deux méthodes d'édition: l'une est obtenue en appelant chaque paramètre avec les touches relatives et en changeant la valeur avec la manette de contrôle ou les touches d'incrément et de décrétement. L'autre méthode consiste à utiliser le programmeur PG-1000 en option qui possède toutes les commandes de panneau nécessaires.

Pour une édition ou une synthèse plus rapide et plus facile à partir de rien, le PG-1000 peut être essentiel.

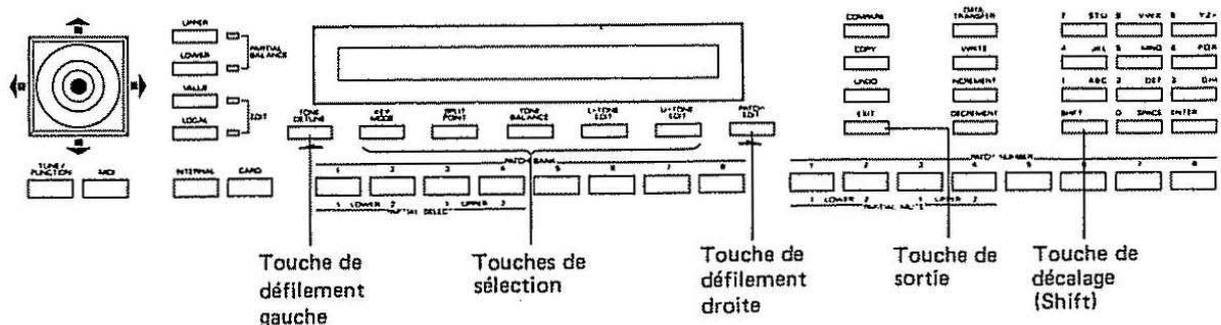
*** La procédure d'édition ne réécrit pas automatiquement le programme existant. Il est nécessaire d'effectuer la procédure d'écriture appropriée, décrite à la page 18.**

1. APPEL D'UN PARAMETRE

Un nombre de facteurs de morceau et de paramètres de tonalité sont indiqués en même temps dans un affichage de menu. Il existe différents affichages de menu de la manière indiquée ci-dessous. Chaque paramètre indiqué dans un affichage de menu contient plusieurs autres paramètres.



L'on peut sélectionner un paramètre quelconque désiré en utilisant la touche de sélection correspondante ou la touche de défilement.



Voici une explication de la manière dont chaque touche fonctionne. L'affichage de menu et les paramètres auxquels l'on accède avec chaque touche sont indiqués dans la carte d'édition fournie. Nous vous prions de bien étudier cette carte.

● **Touches de sélection**

Ces touches peuvent être utilisées pour sélectionner l'un des paramètres indiqués dans l'affichage. Appuyer simplement sur la touche de sélection relative pour que sa valeur clignote dans l'affichage.

● **Touches de défilement**

Ces touches peuvent être utilisées pour défiler à travers plus de paramètres dans le même groupe de menu.

En appuyant sur la touche de défilement de droite, l'on appelle le prochain groupe de paramètres et en appuyant sur la touche de défilement de gauche, l'on appelle le groupe de paramètres précédent.

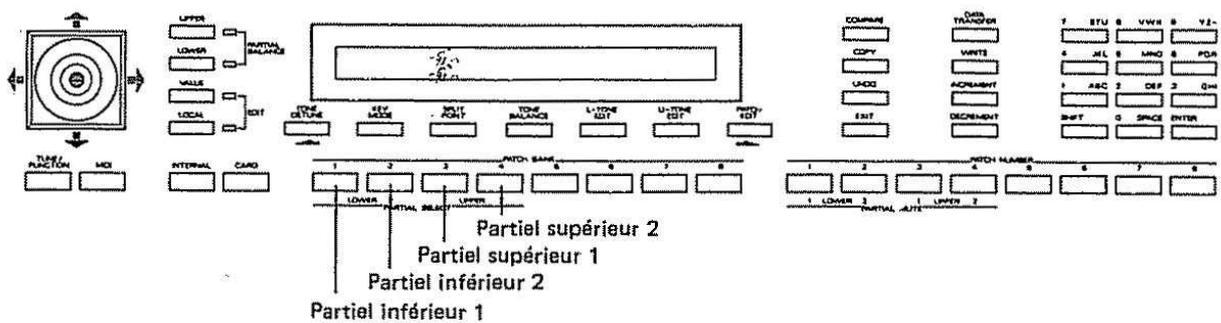
● **Touche de sortie**

Cette touche peut être utilisée pour quitter le paramètre actuellement appelé et retourner à l'affichage de menu. Pour retourner à l'affichage de mode de reproduction, maintenir la touche de décalage (Shift) enfoncée tout en appuyant sur la touche de sortie.

[CHANGEMENT DES AFFICHAGES DE PARTIEL]

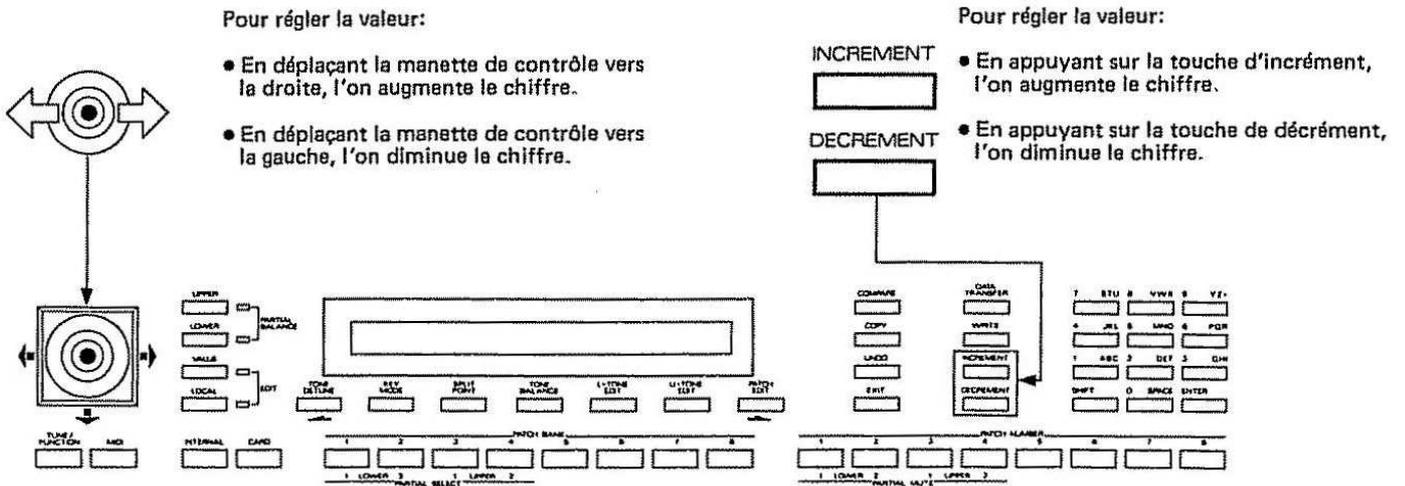
Pendant l'édition d'un paramètre de l'un des partiels, il est possible d'appeler l'affichage du même paramètre pour un partiel différent.

Les touches de morceau 1 à 4 permettent de sélectionner les partiels de la manière indiquée ci-dessous.



2. CHANGEMENT DES VALEURS

Normalement, la manette de contrôle est utilisée pour changer grandement les valeurs et les touches d'incrément et de décrément sont utilisées pour les ajustements fins.

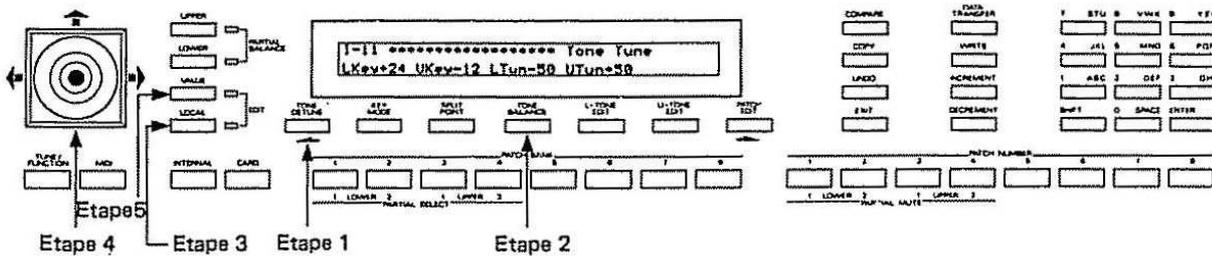


Voici une manière plutôt spéciale de changer les valeurs.

a. Edition locale

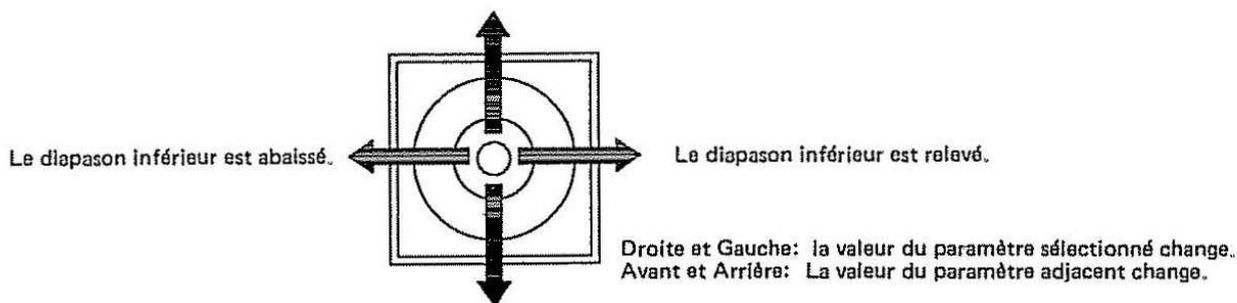
Cette fonction permet de changer les valeurs de deux paramètres adjacents en même temps avec la manette de contrôle. Ceci peut être efficacement utilisé pour simultanément changer deux valeurs s'affectant mutuellement.

[p.e.] Désaccord de tonalité (accord fin des tonalités supérieure et inférieure)



- Etape 1** Appuyer sur la touche de défilement de gauche (TONE DETUNE) pour passer à l'affichage que l'on désire.
- Etape 2** Affecter le paramètre gauche (Tonalité inférieure) des deux paramètres adjacents avec la touche de défilement correspondante.
- Etape 3** Appuyer sur la touche LOCAL. (Le témoin s'allume).
- Etape 4** Changer la valeur avec la manette de contrôle.

Le diapason supérieur est relevé.



Le diapason supérieur est abaissé.

Lorsque la manette de contrôle est ramenée à la position centrale, la valeur revient à la valeur d'origine. La gamme variable est étroite de manière à ce que la valeur actuelle puisse être finement ajustée.

*** Lorsqu'il n'y a pas de paramètre à la droite du paramètre affecté avec la touche de sélection à l'étape 2, seul le paramètre affecté est édité.**

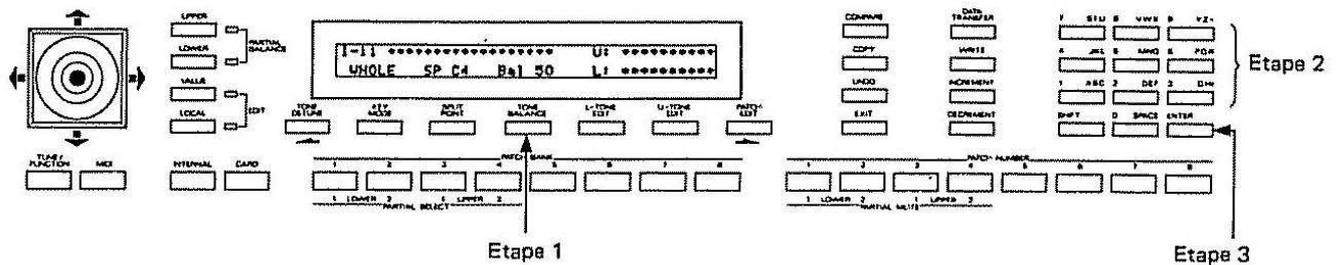
..
..

- Etape 5** Pour ramener la manette de contrôle à sa fonction normale, appuyer sur la touche VALUE.

b. Clavier de dix touches

Le clavier de dix touches est principalement utilisé pour l'édition des noms des morceaux ou des tonalités, mais il permet également de régler les valeurs de certains paramètres (facteurs). Les paramètres qui peuvent être édités avec le clavier de dix touches sont indiqués dans "Paramètre de Tonalité", page 22.

[p.e.] **Changement de l'équilibre de volume de deux tonalités de 50 à 25.**



Etape 1 Sélectionner "Equilibre de volume" en utilisant la touche de sélection.

Etape 2 Sélectionner 25 avec le clavier de dix touches.

Etape 3 Appuyer sur la touche d'entrée (Enter).

* Si l'on n'appuie pas sur la touche d'entrée (Enter), la valeur que l'on vient de régler sera effacée.

* Si l'on choisit une valeur incorrecte, l'affichage répond pendant quelques secondes de la manière indiquée ci-dessous.

Input Data Error
Cancel ...

3. FONCTIONS UTILES POUR L'ÉDITION

a. Comparaison

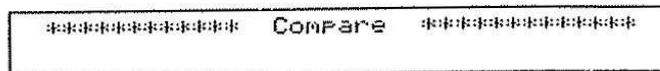
Pendant l'édition d'un paramètre, il se peut que l'on veuille écouter le son original, avant son édition. La fonction de comparaison du D-50 permet de rappeler le morceau d'origine sans effacer le son édité.

Etape 1

Appuyer une fois sur la touche de comparaison.



L'affichage répond de la manière indiquée ci-dessous et le son original peut être entendu en jouant sur le clavier.



Etape 2

Appuyer de nouveau sur la touche de comparaison pour rappeler le son édité.

Dans le mode de comparaison, le son édité est temporairement sauvegardé et reste donc, même après l'appel d'un morceau différent. (Ceci ne s'applique pas lorsque le D-50 est éteint.) Le son édité peut être rappelé en maintenant la touche de comparaison enfoncée tout en appuyant sur la touche Shift.

*** Lorsque l'affichage indique le mode de comparaison, l'édition ne peut être effectuée.**

b. Annulation

La fonction d'annulation ramène la valeur actuelle du paramètre à la valeur d'origine avant l'édition. Ceci ne s'applique qu'au dernier paramètre ajusté.

Appuyer simplement sur la touche d'annulation.



c. Copie

La fonction de copie permet de copier les paramètres d'une tonalité ou un bloc dans une adresse différente.

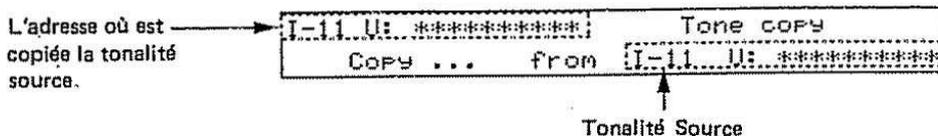
• Copie de tonalité

Une tonalité d'un autre morceau peut être copiée dans le morceau actuellement sélectionné.

Etape 1 En appuyant sur la touche de sélection appropriée, appeler l'affichage de copie de tonalité. (Avec l'aide de la carte d'édition, procéder de la manière suivante.)

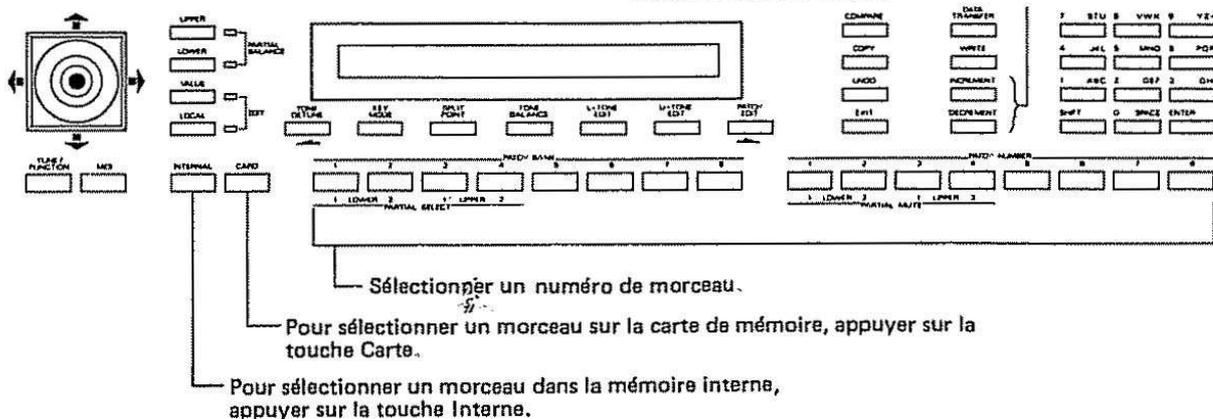
Pour copier la tonalité supérieure, appeler l'affichage de menu de tonalité supérieure, puis appuyer sur la touche de sélection la plus à droite.

Pour copier la tonalité inférieure, appeler l'affichage de menu de tonalité inférieure, puis appuyer sur la touche de sélection la plus à droite.



Etape 2 En jouant sur le clavier, sélectionner la tonalité à copier (tonalité source) et elle sera copiée vers la tonalité du morceau actuellement sélectionné.

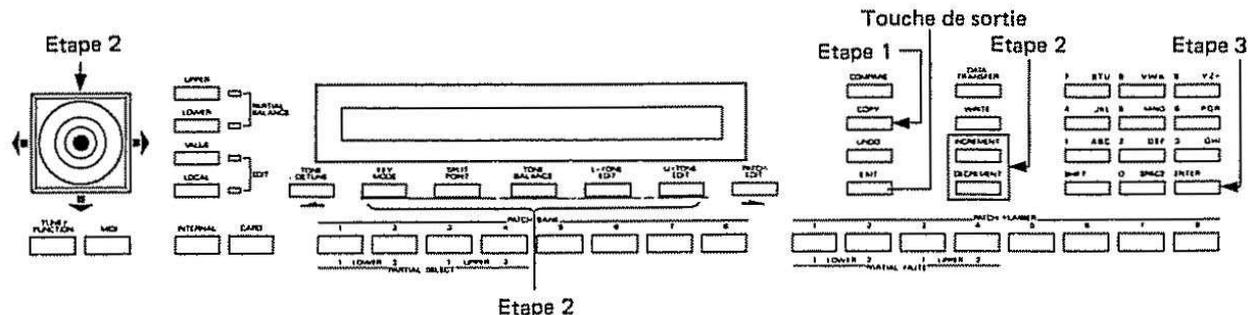
Sélectionner soit la tonalité supérieure, soit la tonalité inférieure (en maintenant la touche enfoncée, l'on change les numéros de morceau en même temps.)



A ce stade, le changement de l'affichage indique le nom de la tonalité juste copiée.

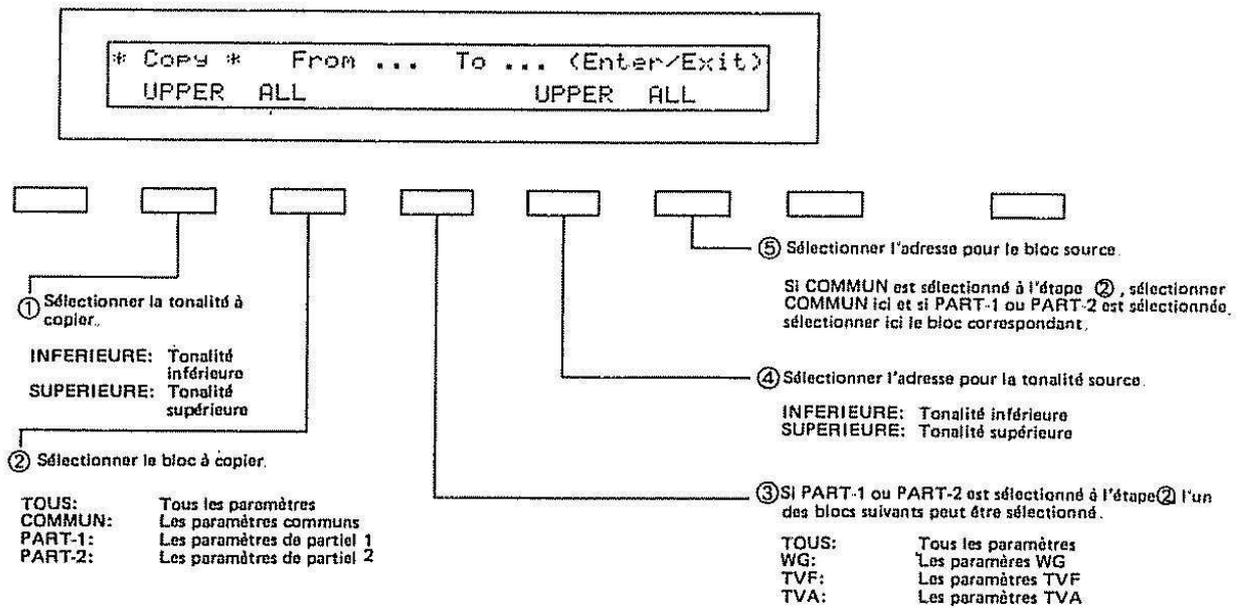
• Copie de bloc

Un groupe de paramètres de tonalité peut être copié dans un morceau.



Etape 1 Appuyer sur la touche de copie.

Etape 2 Appuyer tout d'abord sur la touche de sélection relative et sélectionner une tonalité source et le bloc à copier, puis sélectionner la tonalité destination et son bloc en utilisant la manette de contrôle ou les touches d'incrément et de décrémentation de la manière indiquée ci-dessous en ① – ⑤ .



Pour annuler le mode de copie, appuyer simplement sur la touche de sortie.

Etape 3 Appuyer sur la touche d'entrée (Enter).

Lorsque la copie est terminée, l'affichage répond de la manière indiquée ci-dessous, puis retourne à l'indication de mode de reproduction.

Complete .

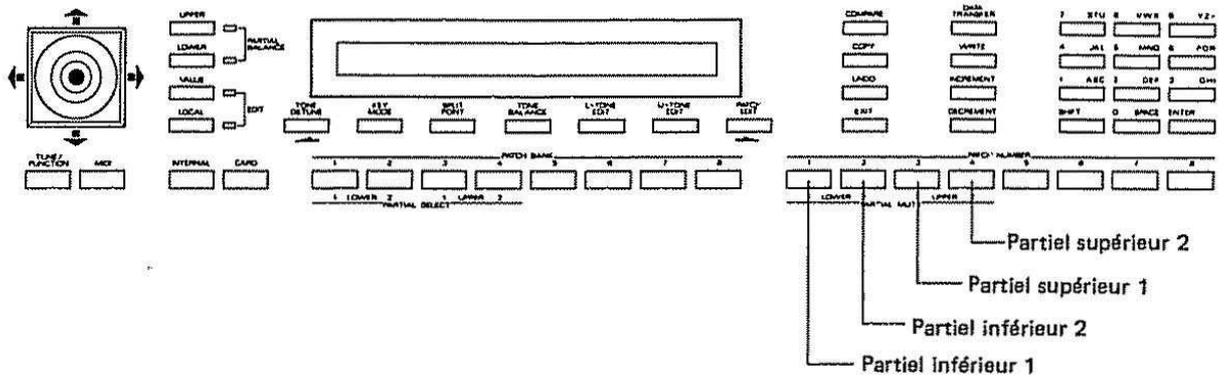
*Si l'on essaye de copier un paramètre commun vers un paramètre de partiel ou vice-versa, l'affichage indiquera le message d'erreur suivant et la copie ne pourra être faite.

Data Mismatch
Cancel ...

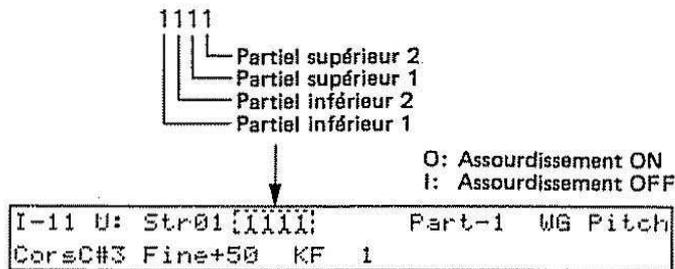
d. Assourdissement de Partiel

Pendant l'édition d'un paramètre de partiel, le son de partiel peut être assourdi. Cette fonction peut être utilisée dans n'importe quel affichage de partiel.

Appuyer simplement sur la touche de morceau (1 à 4) qui correspond au partiel à assourdir.



L'état d'assourdissement de tous les partiels est indiqué dans tout affichage de partiel.



*Le réglage d'assourdissement de partiel est automatiquement écrit en mémoire lorsque l'on effectue la procédure d'écriture décrite page 48.

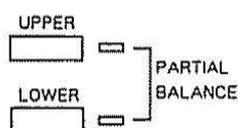
e. Equilibre de partiel

La fonction d'équilibre de partiel peut être obtenue dans tout affichage d'édition ou affichage de mode de reproduction (A l'exception de l'affichage d'édition du nom de morceau ou du nom de tonalité.)

Etape 1

Sélectionner l'une des tonalités avec la touche d'équilibre de partiel.

Tonalité supérieure

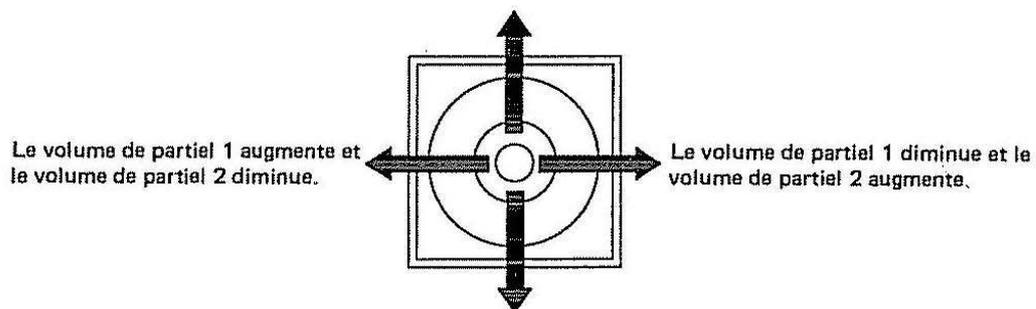


Tonalité inférieure

Etape 2

Avec la manette de contrôle, régler l'équilibre de volume de la manière désirée.

Le volume supérieur augmente et le volume inférieur diminue.



Le volume supérieur diminue et le volume inférieur augmente.

Etape 3

Pour retourner à l'état d'édition normal, sélectionner un autre paramètre ou changer l'affichage.

4. CREATION DE SON

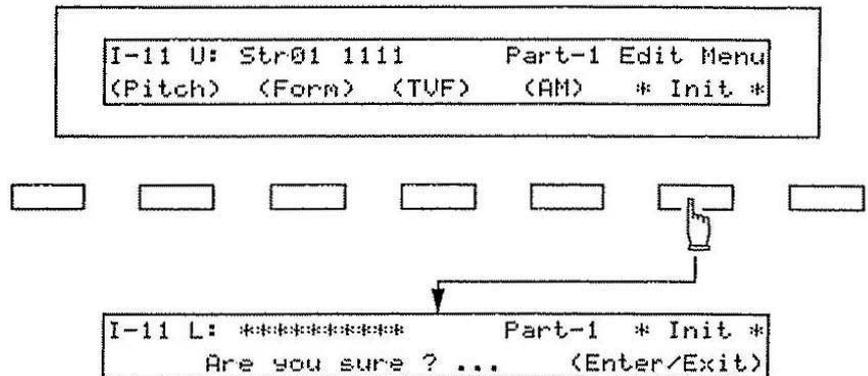
Il existe deux méthodes pour créer un son.

- (1) Edition d'un son existant.
- (2) Initialisation de tous les paramètres d'un certain partiel, puis édition du partiel.

Comment initialiser un partiel:

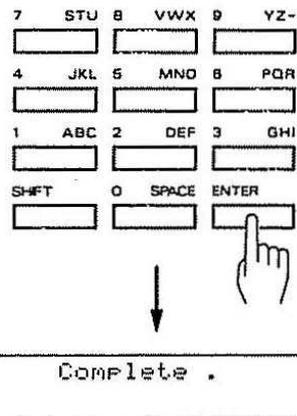
Etape 1

Appeler l'affichage de menu du partiel à initialiser, puis affecter **"" init ""** avec la touche de sélection.



Etape 2

Appuyer sur la touche d'entrée (Enter) et tous les paramètres du partiel sélectionné seront initialisés. L'affichage sera comme ci-dessous pendant quelques secondes.

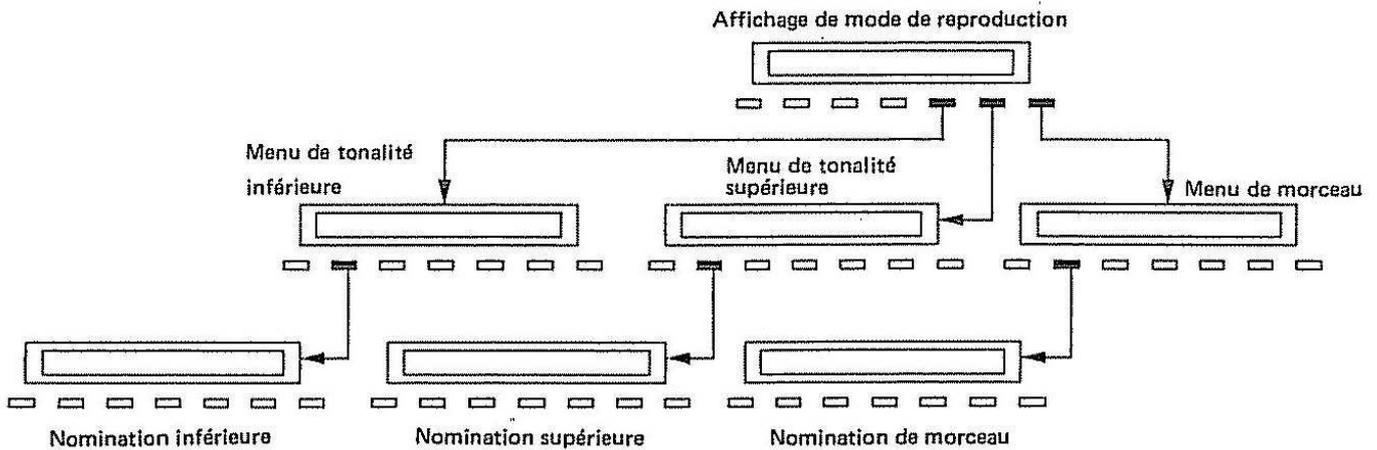


5. NOMINATION

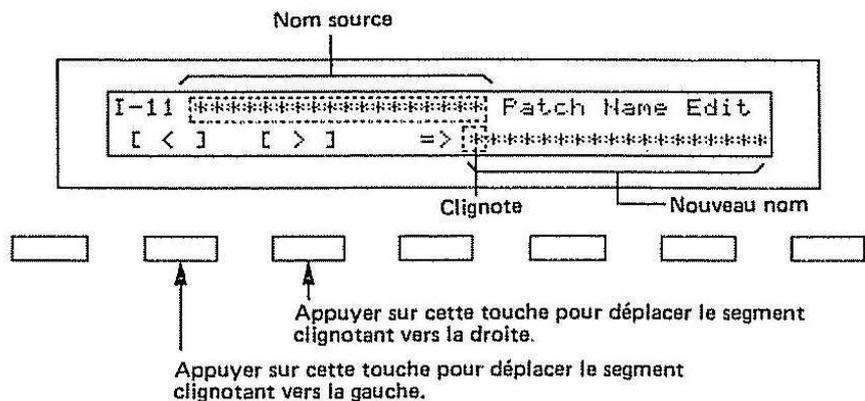
L'édition des noms de morceau et de tonalité est appelée Nomination dans ce manuel.

- Un nom de morceau peut avoir jusqu'à 18 lettres.
- Un nom de tonalité peut avoir jusqu'à 10 lettres.

Etape 1 Appeler l'affichage de nomination.

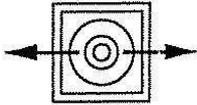
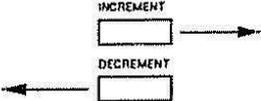


Etape 2 Appuyer sur la touche de sélection appropriée pour arriver à la lettre que l'on veut changer et la lettre clignote.

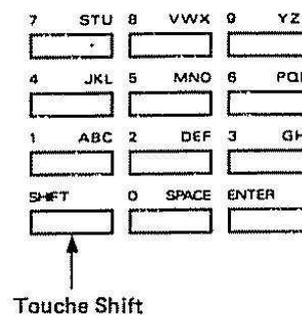


Etape 3 Changer les lettres avec l'une des méthodes suivantes.

[En utilisant la manette de contrôle/la touche d'incrément, la touche de décrément]

Lettres disponibles	Espace ↓ _ABC.....XYZabc.....xyz123... 890- Trait d'union
Manette de contrôle	
Touche d'incrément Touche de décrément	

[En utilisant le clavier de dix touches]



- **Affectation d'un numéro**

Appuyer sur la touche qui est marquée du numéro que l'on veut utiliser.

- **Affectation d'une lettre majuscule**

Appuyer plusieurs fois sur la touche qui comprend la lettre que l'on désire jusqu'à ce que la lettre correcte apparaisse.

- **Affectation d'une lettre minuscule**

Tout en maintenant la touche Shift enfoncée, appuyer plusieurs fois sur la touche qui comprend la lettre que l'on désire, (comme pour les lettres majuscules).

- **Espace/Trait d'union**

Appuyer deux fois sur la touche 0 pour un espace.

Appuyer quatre fois sur la touche 9 pour un trait d'union.

Etape 4

Répéter les étapes 2 et 3 le nombre de fois nécessaire.

3 PARAMETRES DE TONALITE

Cette section décrit les paramètres de tonalité.

Chaque affichage est numéroté de la manière indiquée dans la carte d'édition.

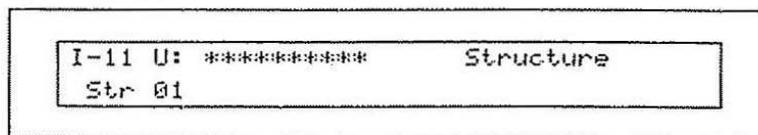
* Les paramètres pouvant être réglés avec le clavier de dix touches possèdent les marques 10 touches de la manière indiquée ci-dessous.

10 key

1. PARAMETRES COMMUNS

a. Structure

[Affichage 16]



● Numéro de structure **10 key**

Sélectionner l'une des sept structures suivantes.

S (Générateur de son par synthétiseur)

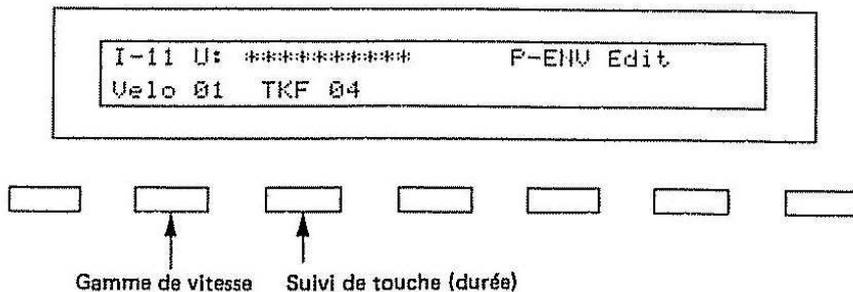
P (Générateur de son PCM)

R (Modulateur circulaire)

Numéro de structure	Partiel 1	Partiel 2	Combinaison de deux partiels	Diagramme synoptique
1	S	S	Mélange de Partiel 1 et de Partiel 2.	
2	S	S	Mélange de Partiel 1 et de modulation circulaire	
3	P	S	Mélange de Partiel 1 et de Partiel 2.	
4	P	S	Mélange de Partiel 1 et de modulation circulaire	
5	S	P	Mélange de Partiel 1 et de modulation circulaire	
6	P	P	Mélange de Partiel 1 et de Partiel 2.	
7	P	P	Mélange de Partiel 1 et de modulation circulaire	

b. P-ENV

[Affichage 17]

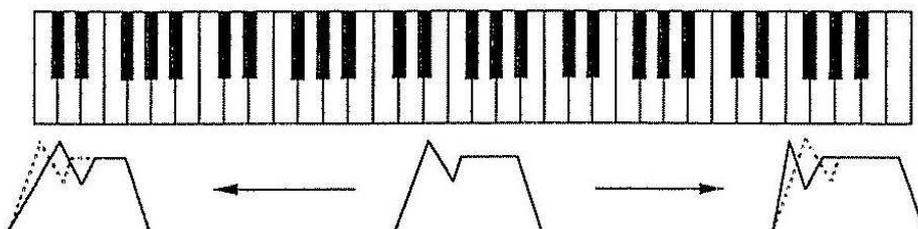


● **Gamme de vitesse 10 key**

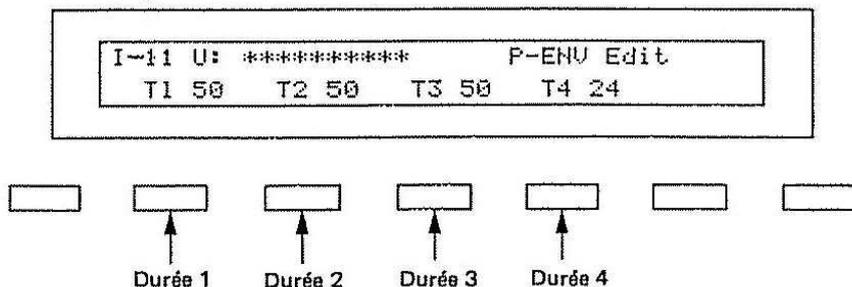
Permet de régler l'effet maximum de la vitesse qui contrôle le diapason de P-ENV. 0 à 2 sont valides. Aux valeurs les plus élevées, la vitesse du clavier a un effet plus important sur l'enveloppe.

● **Suivi de touche (durée) 10 key**

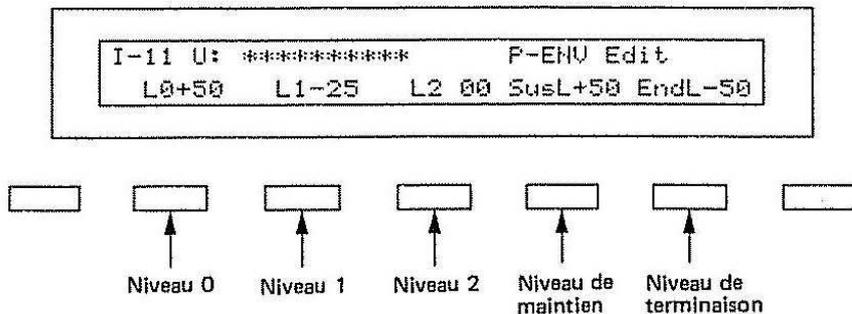
Permet de régler la durée de P-ENV en fonction de la touche jouée. 0 à 4 sont valides. Des valeurs plus élevées changent davantage la durée.



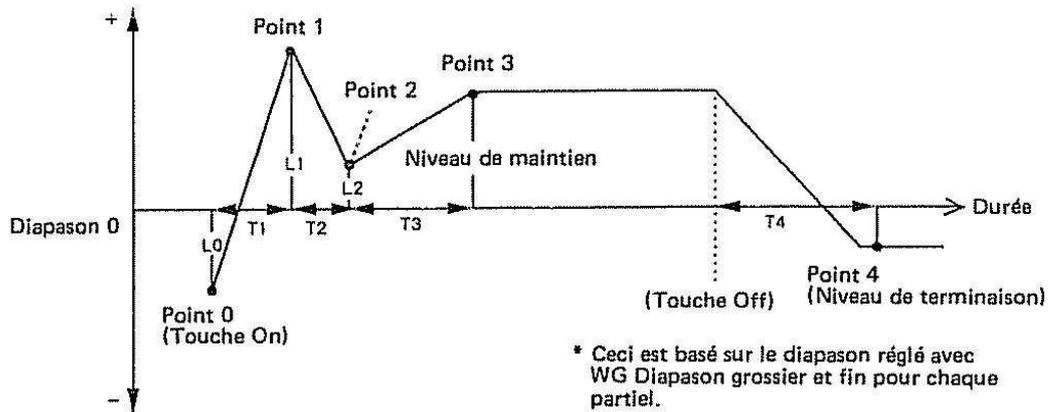
[Affichage 18]



[Affichage 19]



La courbe d'enveloppe est déterminée par les durées et les niveaux.



• **Durée 1** **10 key**

Permet de régler la durée nécessaire du point 0 (le moment où la touche est enfoncée) au point 1. 0 à 50 sont valides.

• **Niveau 0**

Permet de régler le diapason créé au moment où une touche est enfoncée de -50 à + 50.

• **Durée 2** **10 key**

Permet de régler la durée nécessaire du point 1 au point 2. 0 à 50 sont valides.

• **Niveau 1**

Permet de régler le diapason du point 1 de -50 à + 50.

• **Durée 3** **10 key**

Permet de régler la durée nécessaire du point 2 au point 3. 0 à 50 sont valides.

• **Niveau 2**

Permet de régler le diapason du point 2 de -50 à + 50.

• **Niveau de maintien**

Permet de régler le diapason du point 3 de -50 à + 50.

• **Durée 4** **10 key**

Permet de régler la durée nécessaire à partir du moment où la touche est relâchée au point 4. 0 à 50 sont valides.

• **Niveau de terminaison**

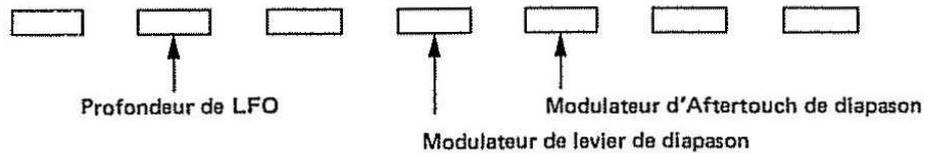
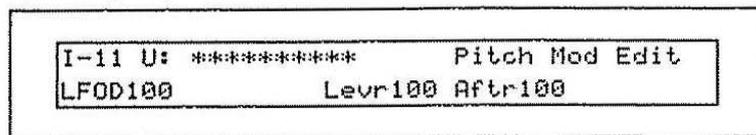
Permet de régler le diapason du point 4 de -50 à + 50.

* Si les niveaux de deux points adjacents sont réglés à des valeurs similaires, la durée entre ces deux points peut s'avérer être plus courte que celle actuellement réglée, ou même nulle.

Gamme de vitesse	Niveau	Gamme
0	+50	+1 octave
	-50	-1 octave
1	+50	+1.5 octave
	-50	-1.5 octave
2	+50	+2 octaves
	-50	-2 octaves

c. Modulation de diapason

[Affichage 20]



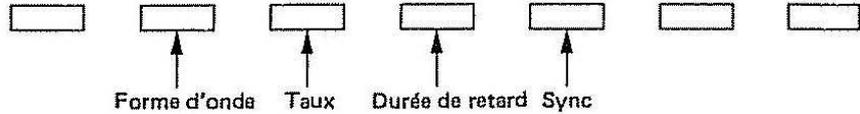
* Selon la manière dont le LFO dans la modulation WG est réglée (Affichage 27), le vibrato réglé ici peut ne pas avoir d'effet du tout. Les valeurs plus élevées approfondissent l'effet.

- **Profondeur de LFO 10 key**
Permet de régler la profondeur de LFO-1 qui contrôle le diapason de WG. 0 à 100 sont valides.
- **Modulation de levier de diapason 10 key**
Permet de régler la sensibilité de la profondeur de vibrato contrôlée par le levier de modulateur de 0 à 100. Les valeurs plus élevées approfondissent l'effet.
- **Modulation d'Aftertouch de diapason 10 key**
Permet de régler la sensibilité de la profondeur de vibrato contrôlé par l'Aftertouch de 0 à 100. Les valeurs plus élevées approfondissent l'effet de vibrato.

d. LFO

[Affichages 21 – 23]

```
I-11 U: ***** LFO-1 Edit
WaveTRI Rate 00 Delv 00 SyncKEY
```



* Les paramètres de LFO-2 (Affichage 22) et LFO-3 (Affichage 23) peuvent être réglés comme LFO-1, sauf pour quelques paramètres.

● **Forme d'onde**

Permet de sélectionner la forme d'onde de LFO.

Affichage	Forme d'onde
TRI (Triangle)	
SAW (Dent de scie)	
SQU (Carré)	
RND (Aléatoire)	La forme d'onde change de manière aléatoire.

● **Taux 10: key**

Permet de régler le taux (fréquence) du LFO de 0 à 100. Les valeurs plus élevées accélèrent le taux.

● **Durée de retard 10: key**

Permet de régler la durée nécessaire pour le LFO pour apparaître, à partir du moment où une touche est enfoncée. 0 à 100 sont valides. Les valeurs plus élevées augmentent la durée de retard.

● **Sync**

Permet de sélectionner la synchronisation de l'oscillation de LFO comme suit.

Affichage	Description
OFF	Le LFO n'est pas synchronisé avec le clavier.
ON	Lorsqu'une touche est jouée après avoir relâché toutes les touches, le LFO commence son processus de génération d'onde à partir du début.
KEY	Le LFO commence sa génération d'onde à partir du début chaque fois qu'une nouvelle touche est jouée.

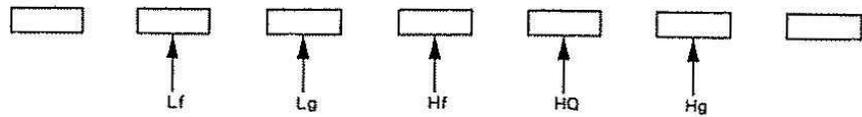
* Pour LFO-2 et LFO-3, "KEY" ne peut être sélectionné.

e. Egaliseur

[Affichage 24]

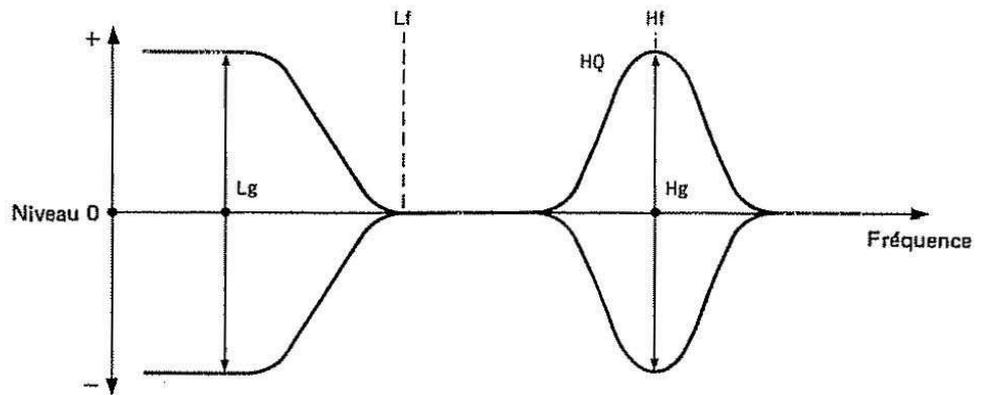
```

I-11 U: ***** EQ Edit
Lf 63  Lg -12  Hf 9.5  HQ 0.2  Hg -12
    
```



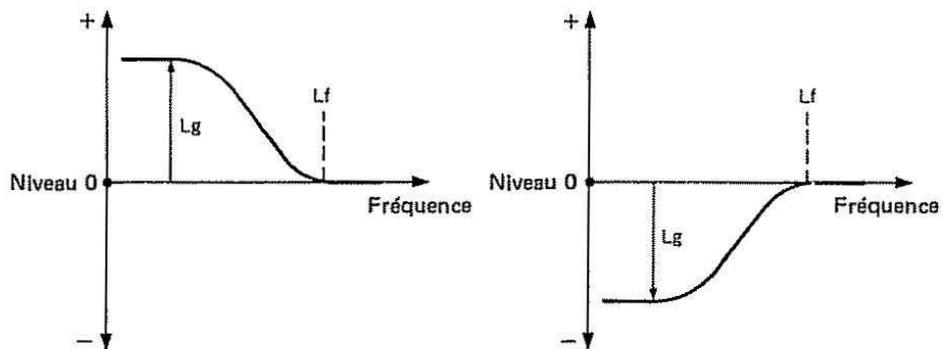
Les caractéristiques de fréquence du son peuvent être modifiées dans la section d'égaliseur.

L'égaliseur comprend les paramètres suivants.



- **Lf**
Permet de régler la fréquence où le gain est altéré dans la gamme basse à moyenne. 63 Hz à 840 Hz (16 points) sont valides.

- **Lg**
Permet de régler le gain des fréquences basses en pas de 1 dB, de -12 à + 12 dB (25 points). Les réglages "+" augmentent le gain et les réglages "-" l'abaissent.

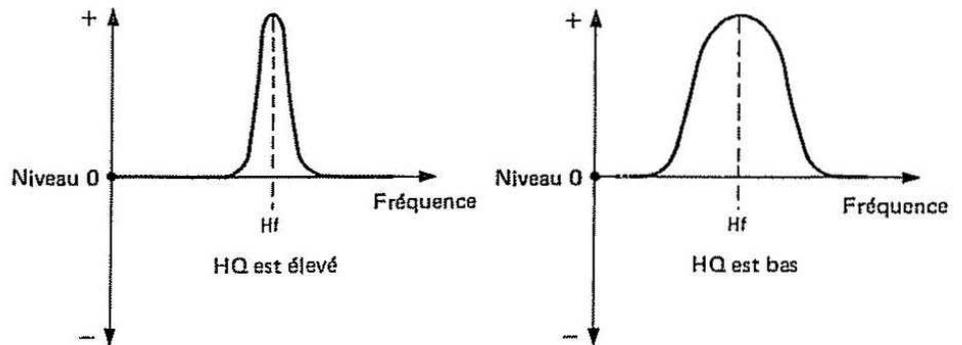


⊙ **Hf**

Permet de régler la fréquence où le gain est altéré dans la gamme moyenne à haute, de 250 Hz à 9,5 kHz (22 points).

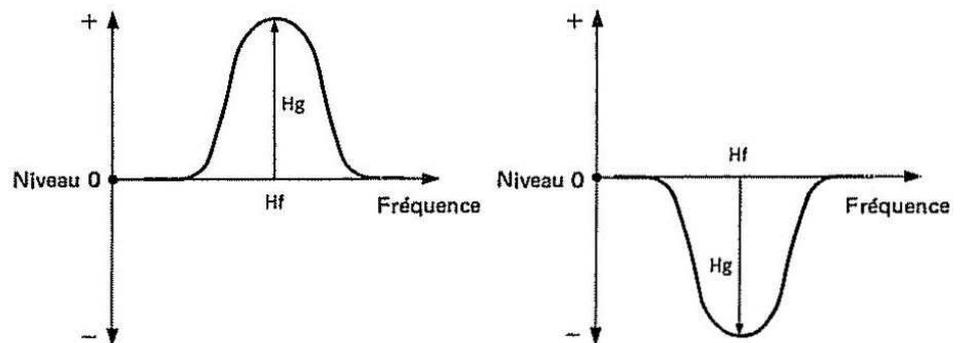
● **HQ**

Permet de régler la largeur de la bande de fréquence où le gain est accentué ou coupé, de 0,3 à 6,0 (9 points). Avec une valeur plus élevée, la bande de fréquence est plus étroite et vice-versa.



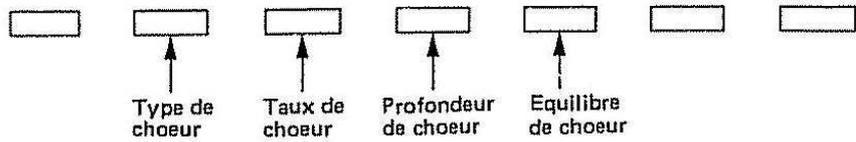
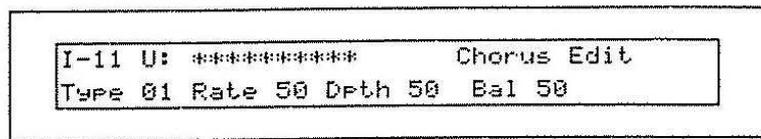
● **Hg**

Permet de régler le gain de la fréquence Hf de -12 à + 12 dB (en pas de 1 dB, 25 points). Les réglages "+" augmentent le gain et les réglages "-" l'abaissent.



f. Choeur

[Affichage 25]



● Type de choeur **10 key**

Permet de sélectionner l'un des 8 types d'effet de choeur. Les effets de trémolo et de Flanger sont compris.

1	Choeur 1
2	Choeur 2
3	Flanger 1
4	Flanger 2
5	Choeur de rétroaction
6	Trémolo
7	Trémolo de choeur
8	Dimension

● Taux de choeur **10 key**

Permet de régler le taux de l'effet de choeur, de 0 à 100. Les valeurs les plus élevées accélèrent le taux.

● Profondeur de choeur **10 key**

Permet de régler la profondeur de l'effet de choeur, de 0 à 100. Les valeurs les plus élevées approfondissent l'effet.

● Equilibre de choeur **10 key**

Permet de régler l'équilibre de volume du son de choeur et du son normal, de 0 à 100.

100 Seul le son de choeur est entendu.

}

50 Le son de choeur = Le son normal.

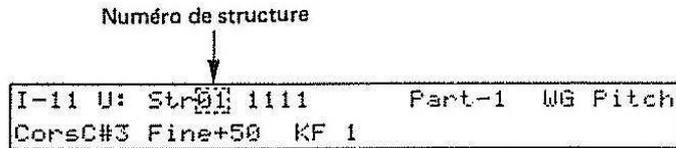
}

0 Seul le son normal est entendu.

2. PARAMETRES DE PARTIEL

[Restriction des paramètres disponibles causées par la structure]

Selon la structure utilisée, les paramètres disponibles peuvent être différents. Vérifier donc tout d'abord le numéro de structure indiqué dans l'affichage de partiel, puis régler les paramètres.



- (1) Dans certaines structures, certains paramètres compris dans un partiel utilisant un générateur de son PCM sont invalides. La marque suivante est indiquée lorsque les paramètres s'appliquent même pour les sons PCM.

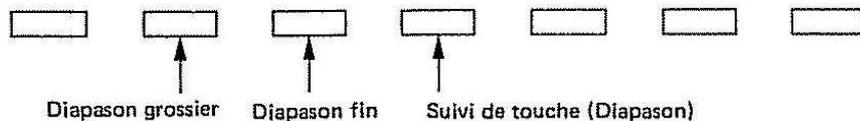
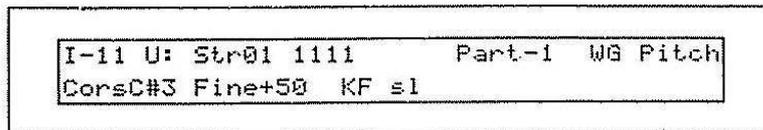
PCM

- (2) Dans certaines structures utilisant la modulation circulaire, certains paramètres dans Partiel 2 deviendront automatiquement identiques à ceux de Partiel 1. En conséquence, les valeurs indiquées dans l'affichage ne correspondent pas aux valeurs réelles. La marque suivante est indiquée pour de tels paramètres.

Ring

a. Diapason WG

[Affichage 26]



● **Diapason grossier** **PCM**

Permet de régler le diapason standard d'un partiel en étapes de demi-ton, de C1 à C7.

* La diapason standard est le diapason à la touche C4 (do moyen)

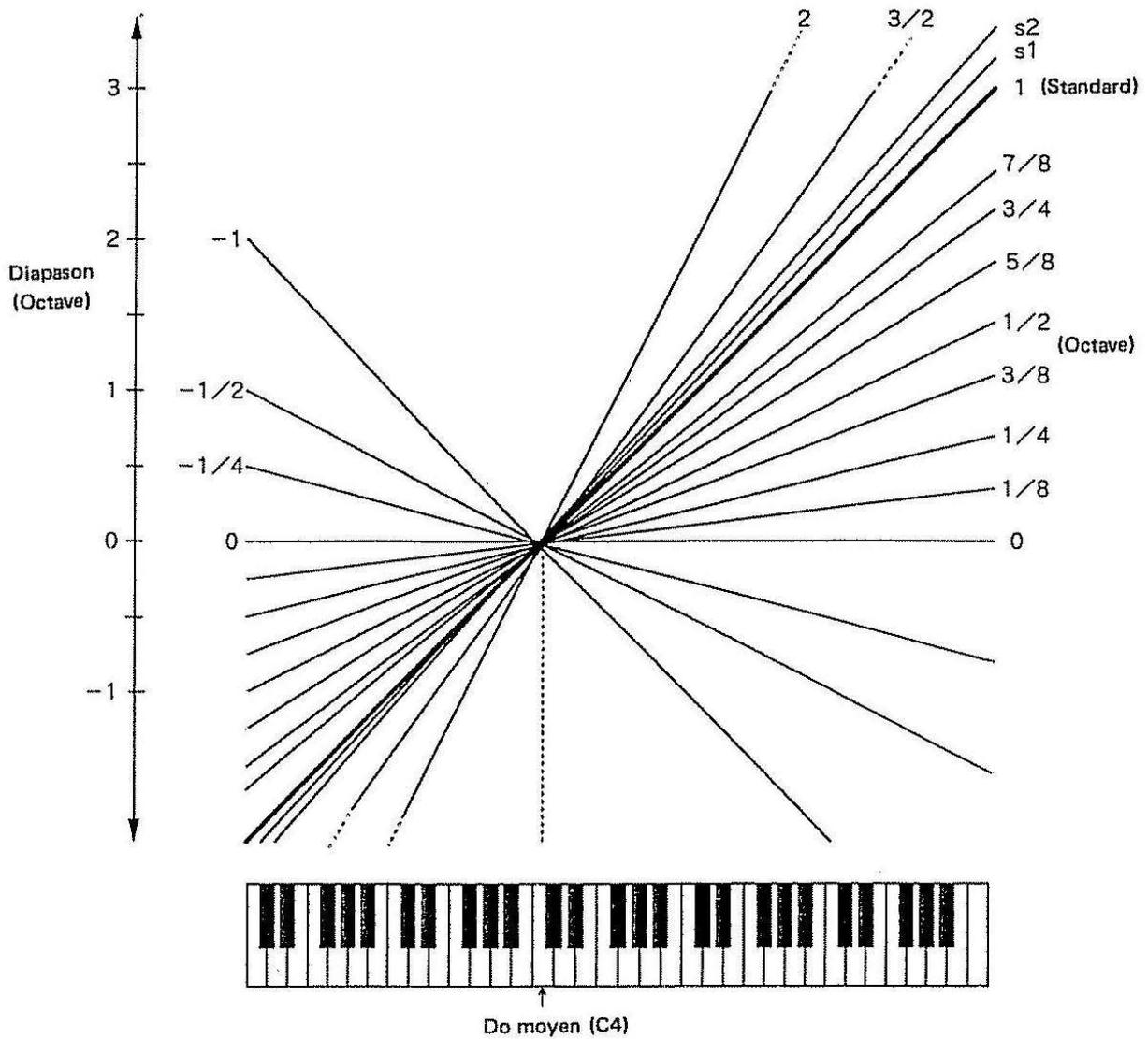
● **Diapason fin** **PCM**

Le diapason standard peut être altéré sur environ ± 50 cents de -50 à $+ 50$.

● Suivi de touche **PCM**

Normalement, le clavier d'un synthétiseur affecte un demi-ton à chaque touche. Ce paramètre peut changer le rapport de diapason de la manière indiquée ci-dessous.

La valeur représente le nombre d'octaves qui sont changées sur 12 touches.



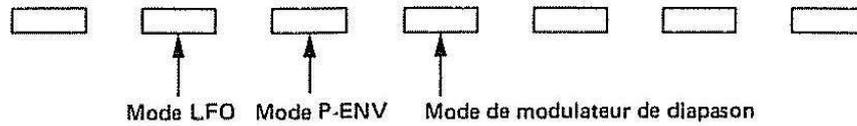
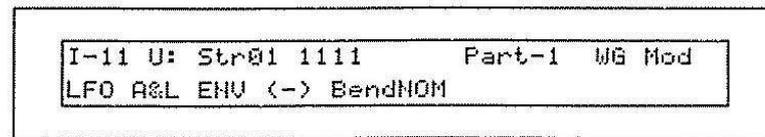
* s1 ou s2 peut être sélectionné pour des octaves légèrement allongées.

s1: Diapason 1 cent plus haut qu'une octave.

s2: Diapason 2 cents plus haut qu'une octave.

b. Modulation WG

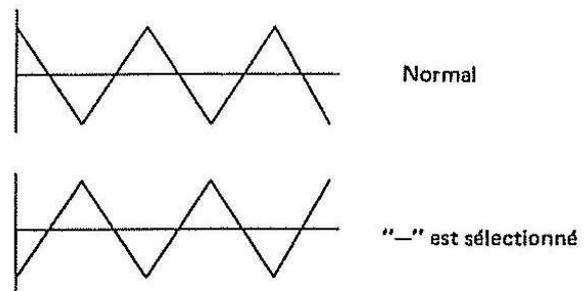
[Affichage 27]



• Mode LFO **PCM**

Permet de sélectionner l'un des quatre modes de vibrato suivants.

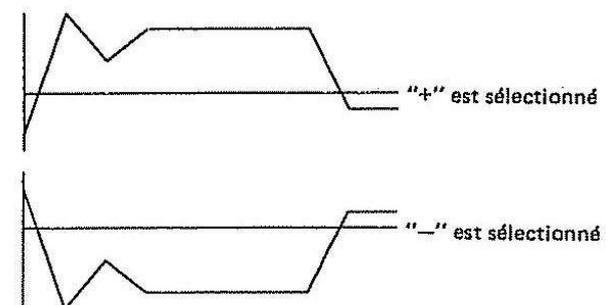
Affichage	Description
OFF	Aucun vibrato n'est obtenu
(+)	Le vibrato est actif.
(-)	Le vibrato est actif mais inversé.
A&L	Le vibrato ne peut être obtenu que par le levier de modulateur et l'Aftertouch.



• Mode P-ENV **PCM**

Permet de sélectionner l'un des trois modes suivants, déterminant la manière dont le diapason est contrôlé par P-ENV.

Affichage	Description
OFF	Pas d'altération
(+)	Le diapason change avec la courbe P-ENV réglée.
(-)	Le diapason change avec la courbe P-ENV inversée.



● **Mode de modulateur PCM**

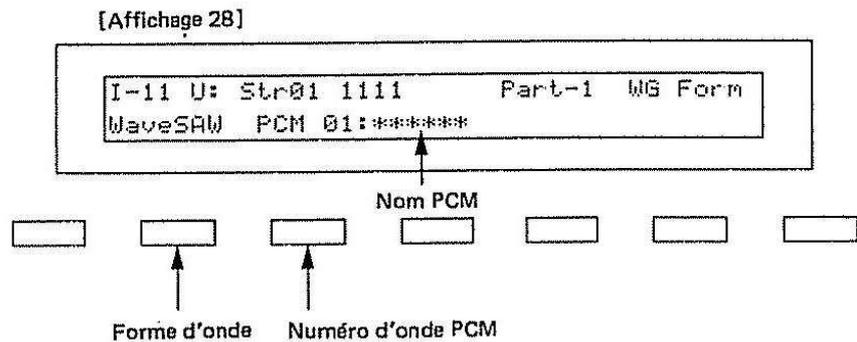
Permet de sélectionner la manière dont le diapason est contrôlé par le levier de modulateur comme suit:

Affichage	Description
OFF	Pas d'altération de diapason en déplaçant le levier vers la droite ou vers la gauche.
KEY	Le diapason change dans les limites de la gamme de diapason, réglée en facteurs de morceau, plus la suivi de touche (diapason) de WG. (Voir l'exemple à droite.)
NOM	Le diapason change dans les limites de la gamme de diapason, réglée en facteurs de morceau.

[Exemple]

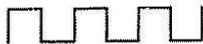
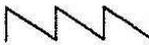
Si la gamme de modulateur est réglée à 12 (1 octave) et que la suivi de touche (diapason) de WG est réglée à 2, le changement maximum de diapason provoqué en déplaçant le levier de modulateur est de 2 octaves. Lorsque la suivi de touche (diapason) de WG est réglée à zéro, il n'y a pas de changement causé par le levier de modulateur.

c. **Forme d'onde WG**



● **Forme d'onde**

Permet de sélectionner la forme d'onde du générateur de son par synthétiseur.

Affichage	Forme d'onde
SQU (Carré)	
SAW (Dent de scie)	

★Une forme d'onde en dent de scie est produite en traitant une forme d'onde carrée au TVF, ce qui signifie que toutes les formes d'onde sont carrées au WG, même lorsqu'une dent de scie est sélectionnée.

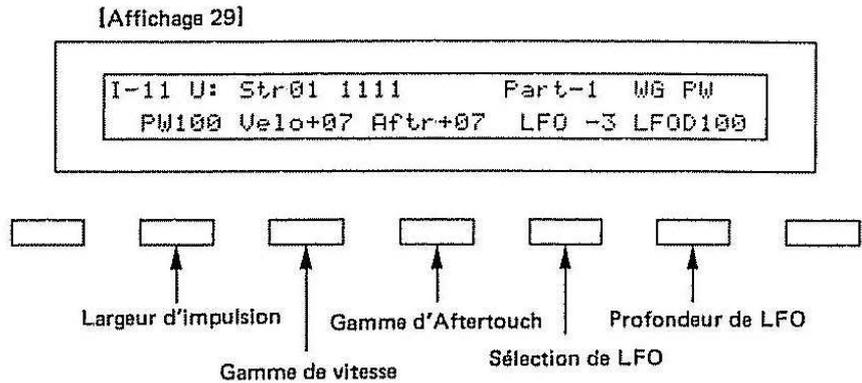
● **Numéro d'onde de PCM PCM 10 key**

Permet de sélectionner l'une des 100 ondes échantillonnées différentes du générateur de son PCM. Chaque échantillon est nommé (nom PCM) comme indiqué à la page suivante:

- 1–47 (Des sons un coup sont programmés)
- 48–76 (Des sons bouclés sont programmés)
- 77–100 (Certains des sons. 1 à 76 sont combinés et bouclés).

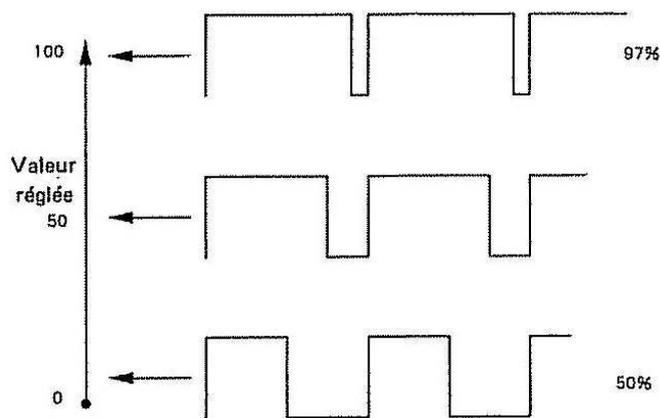
Numéro	Affichage	Nom PCM	Numéro	Affichage	Nom PCM
1	Marmba	Marimba	51	EP_lp1	Electric Piano (Loop 1)
2	Vibes	Vibraphone	52	EP_lp2	Electric Piano (Loop 2)
3	Xylo1	Xylophone 1	53	CLAV1p	Clavi (Loop)
4	Xylo2	Xylophone 2	54	HC_lp	Harpichord (Loop)
5	Log_Bs	Log Bass	55	EB_lp1	Electric Bass (Loop 1)
6	Hammer	Hammer	56	AB_lp	Acoustic Bass (Loop)
7	JpnDrm	Japanese Drum	57	EB_lp2	Electric Bass (Loop 2)
8	Kalimba	Kalimba	58	EB_lp3	Electric Bass (Loop 3)
9	Pluck1	Pluck 1	59	EG_lp	Electric Guitar (Loop)
10	Chink	Chink	60	CELLlp	Cello (Loop)
11	Agogo	Agogo	61	VIOLlp	Violine (Loop)
12	3angle	Triangle	62	Reedlp	Lead (Loop)
13	Bells	Bell's	63	SAXlp1	Sax (Loop 1)
14	Nails	Nail File	64	SAXlp2	Sax (Loop 2)
15	Pick	Pick	65	Aah_lp	Aah (Loop)
16	Lpiano	Low Piano	66	Ooh lp	Ooh (Loop)
17	Mpiano	Mid Piano	67	Manlp1	Male (Loop 1)
18	Hpiano	High Piano	68	Spect1	Spectrum 1 (Loop)
19	Harpsi	Harpichord	69	Spect2	Spectrum 2 (Loop)
20	Harp	Harp	70	Spect3	Spectrum 3 (Loop)
21	Orgperc	Organ Percussion	71	Spect4	Spectrum 4 (Loop)
22	Steel	Steel Strings	72	Spect5	Spectrum 5 (Loop)
23	Nylon	Nylon Strings	73	Spect6	Spectrum 6 (Loop)
24	Eguit1	Electric Guitler 1	74	Spect7	Spectrum 7 (Loop)
25	Eguit2	Electric Guitar 2	75	Manlp2	Male (Loop 2)
26	Dirt	Dirty Guitar	76	Noise	Noise (Loop)
27	P_Bass	Pick Bass	77	Loop01	
28	Pop	Pop Bass	78	Loop02	
29	Thump	Thump	79	Loop03	
30	Uprite	Upright Bass	80	Loop04	
31	Clarnt	Clarinet	81	Loop05	
32	Breath	Breath	82	Loop06	
33	Steam	Steamer	83	Loop07	
34	FluteH	High Flute	84	Loop08	
35	FluteL	Low Flute	85	Loop09	
36	Guiro	Guiro	86	Loop10	
37	IndFit	Indian Flute	87	Loop11	
38	Harmo	Flute Harmonics	88	Loop12	
39	Lips1	Lips 1	89	Loop13	
40	Lips2	Lips 2	90	Loop14	
41	Trumpt	Trumpet	91	Loop15	
42	Bones	Trombones	92	Loop16	
43	Contra	Contrabass	93	Loop17	
44	Cello	Cello	94	Loop18	
45	VioBow	Violin Bow	95	Loop19	
46	Violns	Violins	96	Loop20	
47	Pizz	Pizzicart	97	Loop21	
48	Drawbr	Draw bars (Loop)	98	Loop22	
49	Horgan	High Organ (Loop)	99	Loop23	
50	Lorgan	Low Organ (Loop)	100	Loop24	

d. Largeur d'impulsion WG



● Largeur d'impulsion **10 key**

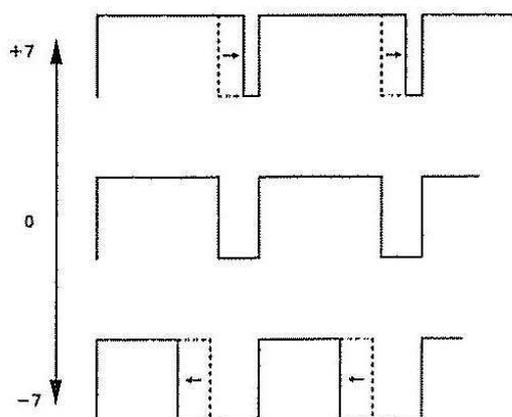
Une forme d'onde carrée a exactement la même largeur, en haut et en bas, mais une forme d'onde de largeur d'impulsion possède des largeurs différentes. Le rapport de largeur supérieure à inférieure est appelé largeur d'impulsion. 0 à 100 sont valides pour le réglage de la largeur d'impulsion. En fonction de la valeur de la largeur d'impulsion réglée, le contenu harmonique du son change grandement.



● Lorsque une forme en dent de scie est sélectionnée avec la forme d'onde WG, le réglage de la largeur d'impulsion à 50% relève le diapason d'une octave.

● Gamme de vitesse

Permet de régler la sensibilité de la vitesse qui contrôle la largeur d'impulsion de -7 à +7. Avec des valeurs "-", la largeur d'impulsion devient plus petite en jouant le clavier plus durement et avec des valeurs "+", la largeur d'impulsion devient plus large en jouant le clavier plus durement.



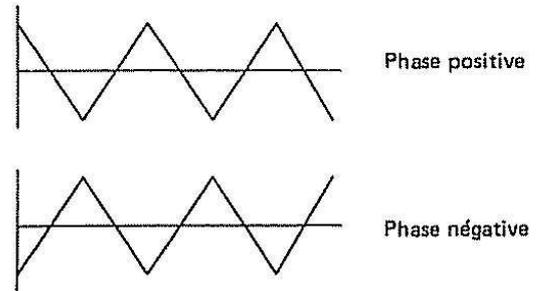
• Gamme d'Aftertouch **Ritast**

Permet de régler la sensibilité de l'Aftertouch qui contrôle la largeur d'impulsion de -7 à +7. Avec des valeurs "-", la largeur d'impulsion devient plus petite avec un Aftertouch plus fort et avec des valeurs "+", la largeur d'impulsion devient plus large avec un Aftertouch plus fort.

• Sélection de LFO **Ring**

La modulation de largeur d'impulsion (PWM) signifie le changement périodique de la largeur d'impulsion. La sélection de LFO détermine le LFO qui est utilisé pour la modulation de la largeur d'impulsion.

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

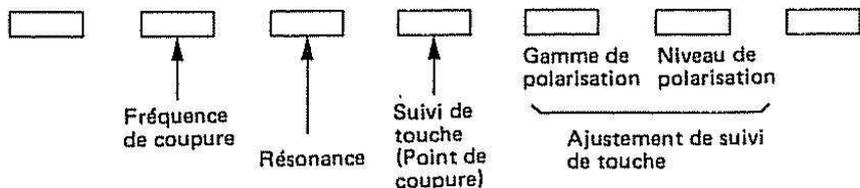
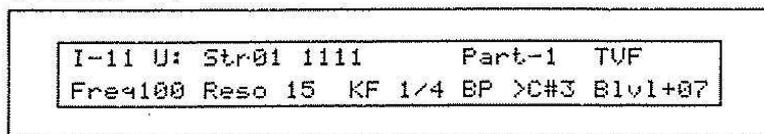


• Profondeur de LFO **Ring** **10: key**

Permet de régler la profondeur de PWM (modulation de largeur d'impulsion) de 0 à 100. Des valeurs plus élevées approfondissent l'effet.

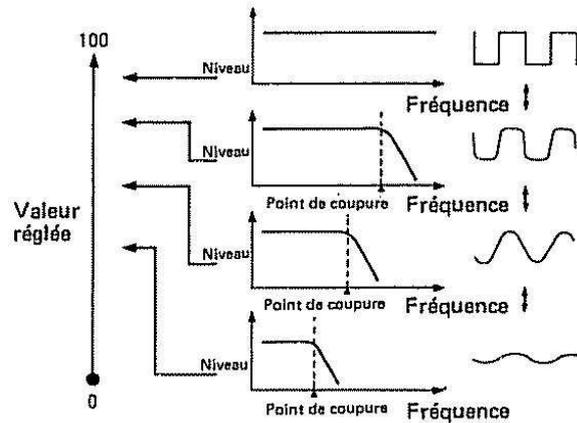
e. TVF

[Affichage 30]



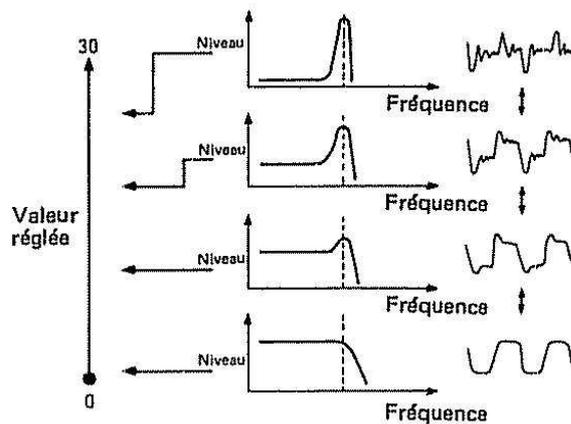
● **Fréquence de coupure 10 key**

Permet de régler le point de coupure de TVF de 0 à 100. En abaissant la valeur, les fréquences les plus hautes sont retirées et la forme d'onde devient graduellement une approximation d'une onde sinusoïdale, puis le son disparaît finalement.



● **Résonance 10 key**

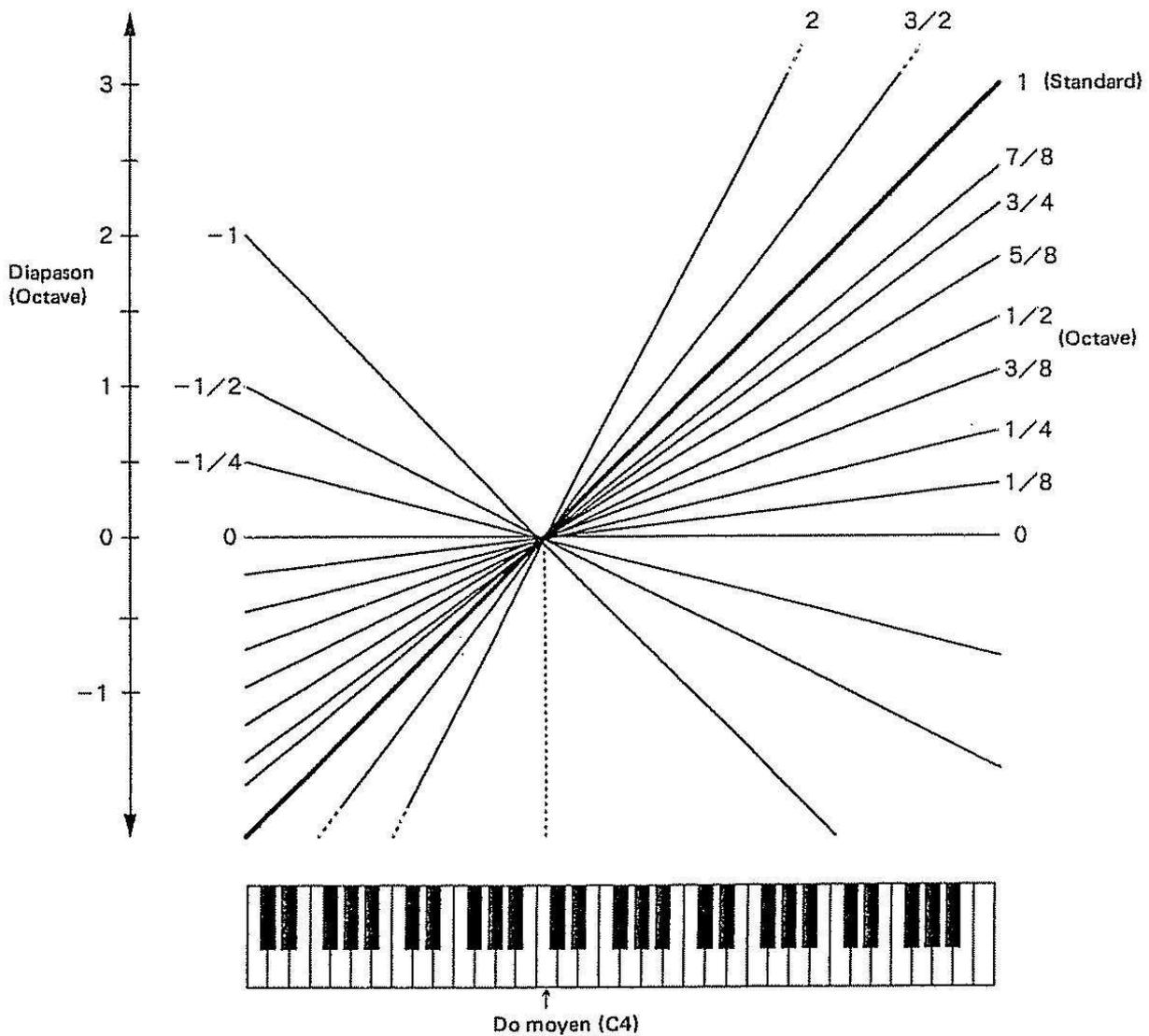
Permet d'accroître le point de coupure de 0 à 30. En augmentant la valeur, des harmoniques spécifiques sont accentuées et le son devient plus inhabituel, de nature plus électrique.



◉ Suivi de touche (Point de coupure)

La suivi de touche change le point de coupure en fonction de la touche jouée.

Tout comme la suivi de touche de diapason de WG, la valeur représente le nombre d'octaves qui changent sur 12 touches.



[Ajustement de suivi de touche]

Il est possible d'ajouter un changement supplémentaire (= niveau de polarisation) à la courbe de suivi de touche et de régler la gamme (gamme de polarisation) où le niveau de polarisation est valide.

- La gamme de polarisation correspond aux limites dans lesquelles le niveau de polarisation est valide sur le clavier. Elle peut être réglée avec le point de polarisation (là où la gamme de polarisation commence) et le sens de polarisation (< ou >) de <A1 à >C7 et de >A1 à >C7 en pas de demi-ton.

[p.e.]

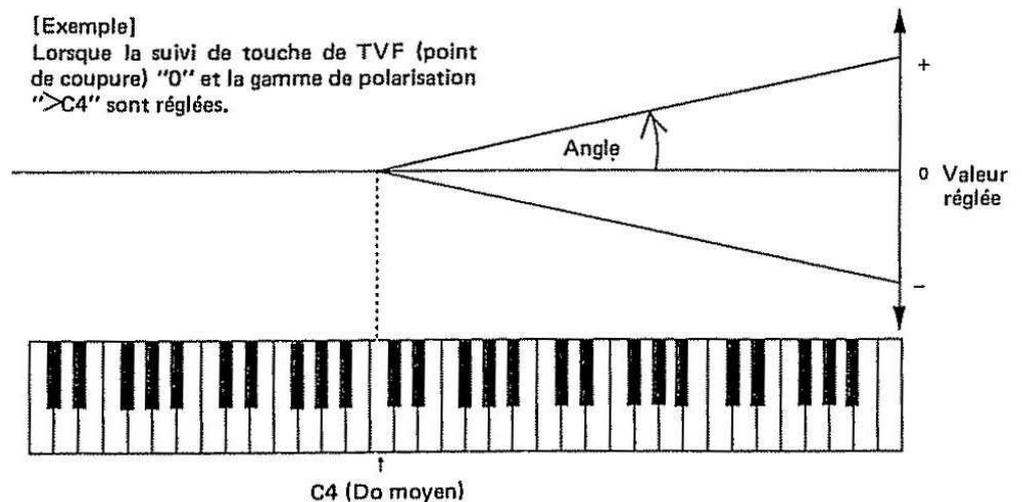
>C4: Le niveau de polarisation n'est valide que sur le clavier au-dessus de la touche C4.

<C4: Le niveau de polarisation n'est valide que sur le clavier en dessous de la touche C4.

- Le niveau de polarisation peut être réglé de -7 à +7. Les valeurs "+" relèvent la courbe alors que les valeurs "-" abaissent la courbe.

[Exemple]

Lorsque la suivi de touche de TVF (point de coupure) "0" et la gamme de polarisation ">C4" sont réglées.

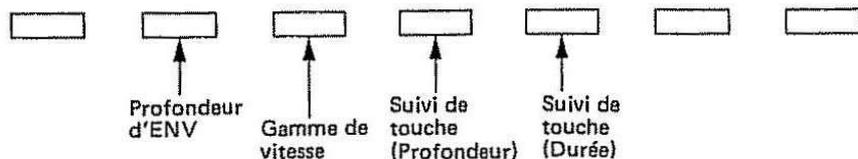


* La courbe dans le schéma représente la valeur de suivi de touche avec le niveau de polarisation ajouté.

f. TVF ENV

[Affichage 31]

```
I-11 U: Str01 1111      Part-1 TVF ENV
Deth100 Velo100 DKF 04 TKF 10
```



● **Profondeur d'ENV** 10-key

Permet de régler la profondeur de la modulation TVF ENV qui change le point de coupure de TVF. 0 à 100 sont valides. Les valeurs plus élevées approfondissent l'effet.

● **Gamme de vitesse** 10-key

Permet de régler la sensibilité de la vitesse qui contrôle la profondeur de TVF ENV. 0 à 100 sont valides. Aux valeurs plus élevées, l'effet est plus profond lorsque l'on joue plus durement.

● **Suivi de touche (Profondeur)** 10-key

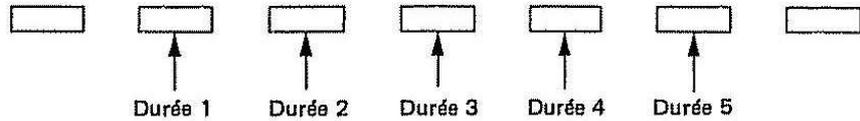
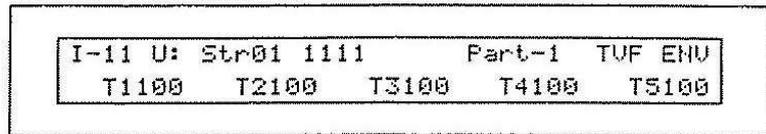
Permet de changer la profondeur de TVF ENV en fonction de la touche jouée. 0 à 4 sont valides. Les valeurs plus élevées changent davantage la profondeur.

● **Suivi de touche (Durée)** 10-key

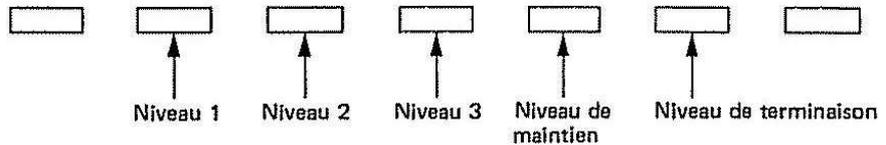
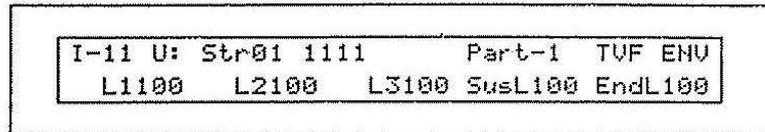
Permet de changer la durée de TVF ENV en fonction de la touche jouée. 0 à 4 sont valides. Les valeurs plus élevées changent davantage la durée.



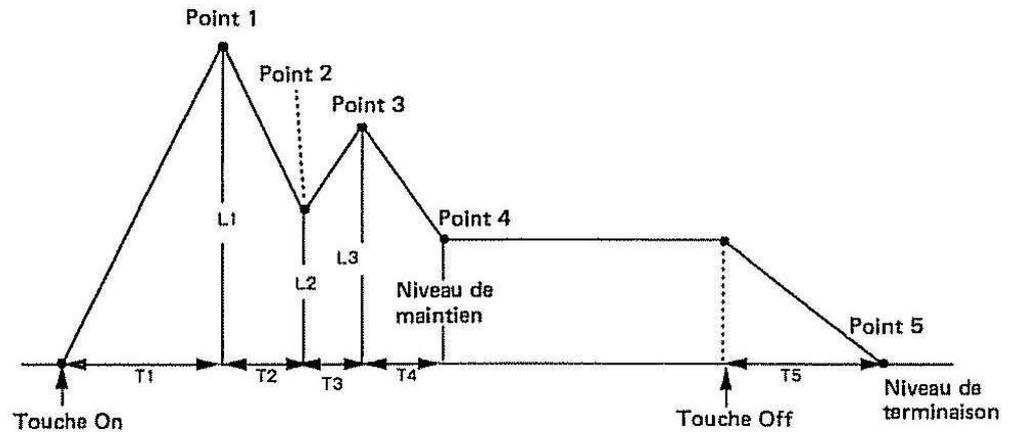
[Affichage 32]



[Affichage 33]



Une courbe d'enveloppe est déterminée par des durées et des niveaux.



• **Durée 1 10 key**

Permet de régler la durée nécessaire pour atteindre le point 1 à partir du moment où une touche est enfoncée. 0 à 100 sont valides.

• **Niveau 1 10 key**

Permet de régler le niveau du point 1 de 0 à 100.

• **Durée 2 10 key**

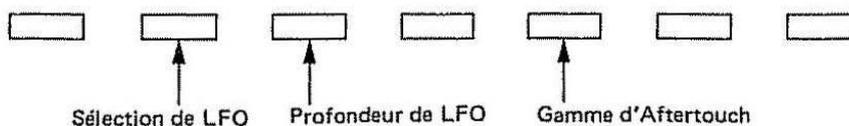
Permet de régler la durée nécessaire pour atteindre le point 2 à partir du point 1. 0 à 100 sont valides.

- Niveau 2 **10-key**
Permet de régler le niveau du point 2 de 0 à 100.
 - Durée 3 **10-key**
Permet de régler la durée nécessaire pour atteindre le point 3 à partir du point 2. 0 à 100 sont valides.
 - Niveau 3 **10-key**
Permet de régler le niveau du point 3 de 0 à 100.
 - Durée 4 **10-key**
Permet de régler la durée nécessaire pour atteindre le point 4 à partir du point 3. 0 à 100 sont valides.
 - Niveau de maintien **10-key**
Permet de régler le niveau du point 4 de 0 à 100.
 - Durée 5 **10-key**
Permet de régler la durée nécessaire pour atteindre le point 5 à partir du moment où la touche est relâchée. 0 à 100 sont valides.
 - Niveau de terminaison
Pour abaisser le niveau après avoir relâché la touche, régler cette valeur à 0 et pour relever le niveau, la régler à 100.
- * Le niveau de terminaison est conservé jusqu'à ce que l'on relâche et rejoue la touche.
- * Si les niveaux de deux points adjacents ont des valeurs similaires, la durée entre ces deux points peut s'avérer être plus courte que la valeur actuellement réglée, ou même nulle.

g. Modulation de TVF

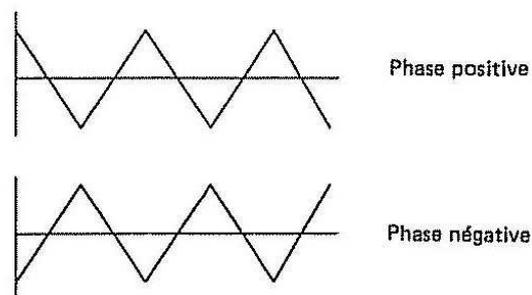
[Affichage 34]

I-11 U: Str01 1111	Part-1 TVF Mod
LFO -3 LFO0100	Aftr-07



- Sélection de LFO **Ring**
Permet de sélectionner le LFO qui change périodiquement le point de coupure (créant ainsi des effets de grondement).

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



● **Profondeur de LFO** Ring 10 key

Permet de régler la profondeur de l'effet de grondement de 0 à 100. Des valeurs plus élevées approfondissent l'effet.

● **Gamme d'Aftertouch** Ring

Permet de régler la sensibilité de l'Aftertouch qui contrôle le point de -7 à +7. Des valeurs "-" abaissent le point de coupure par un Aftertouch plus fort et des valeurs "+" le relèvent.

h. TVA

[Affichage 35]

I-11 U: Str01 1111	Part-1 TVA
Levl 50 Velo-50	BP >C7 Blvl-12



● **Niveau** PCM 10 key

Permet de régler le volume d'un partiel de 0 à 100.

*Des valeurs élevées peuvent provoquer une distorsion du son. Dans ce cas, abaisser la valeur.

*Même si le niveau est réglé ici à zéro, le son peut ne pas être complètement assourdi si la courbe TVA ENV est élevée.

● **Gamme de vitesse** PCM

Permet de régler la sensibilité de la vitesse qui contrôle le volume du son. -50 à +50 sont valides. Des valeurs "-" abaissent le niveau en jouant le clavier plus durement et des valeurs "+" élèvent le niveau en jouant plus durement.

[Ajustement de volume] **PCM**

Il est possible de changer le volume global du clavier (=volume de polarisation) du volume réglé et de régler la gamme (gamme de polarisation) où le niveau de polarisation est valide.

- La gamme de polarisation est là où le niveau de polarisation est valide sur le clavier. Elle peut être réglée avec le point de polarisation (là où la gamme de polarisation commence) et le sens de polarisation (< ou >) de <A1 à <C7 et de >A1 à >C7 en pas de demi-ton.

[p.e.]

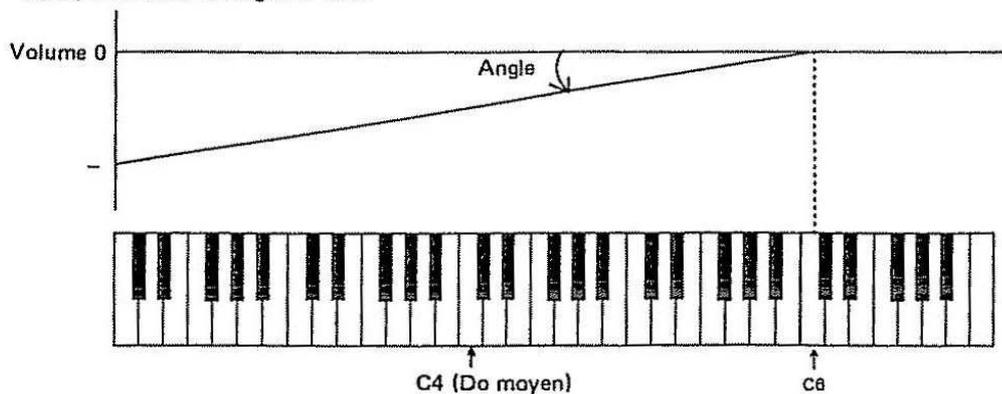
>C4: Le niveau de polarisation n'est valide que sur le clavier au-dessus de la touche C4.

<C4: Le niveau de polarisation n'est valide que sur le clavier en dessous de la touche C4.

- La courbe (niveau de polarisation) peut être réglée de -12 à +0. Les valeurs les plus basses rendent la courbe plus raide.

[Exemple]

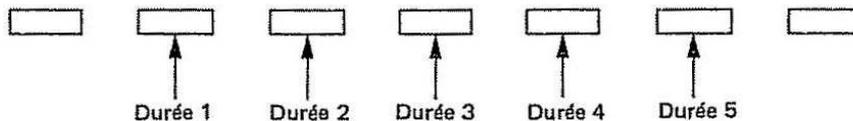
Lorsque la valeur est réglée à <C6.



i. TVA ENV

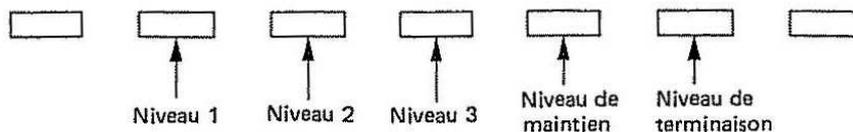
[Affichage 36]

```
I-11 U: Str01 1111 Part-1 TVA ENV
T1100 T2100 T3100 T4100 T5100
```

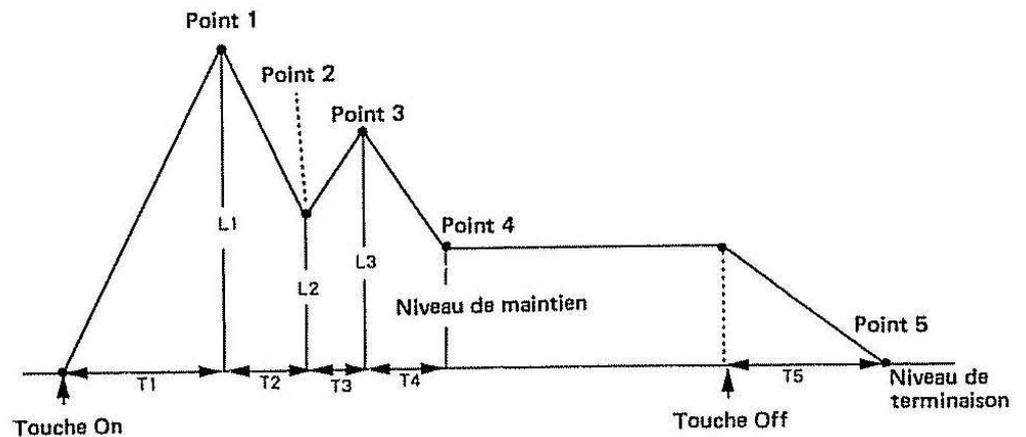


[Affichage 37]

```
I-11 U: Str01 1111 Part-1 TVA ENV
L1100 L2100 L3100 SusL100 EndL100
```



Une courbe d'enveloppe est déterminée par les durées et les niveaux.



- **Durée 1 PCM 10 key**
Permet de régler la durée nécessaire pour atteindre le point 1 à partir du moment où la touche est enfoncée. 0 à 100 sont valides.
- **Niveau 1 PCM 10 key**
Permet de régler le niveau du point 1 de 0 à 100.
- **Durée 2 PCM 10 key**
Permet de régler la durée nécessaire pour atteindre le point 2 du point 1. 0 à 100 sont valides.
- **Niveau 2 PCM 10 key**
Permet de régler le niveau du point 2 de 0 à 100.
- **Durée 3 PCM 10 key**
Permet de régler la durée nécessaire pour atteindre le point 3 du point 2. 0 à 100 sont valides.
- **Niveau 3 PCM 10 key**
Permet de régler le niveau du point 3 de 0 à 100.
- **Durée 4 PCM 10 key**
Permet de régler la durée nécessaire pour atteindre le point 4 du point 3. 0 à 100 sont valides.

● Niveau de maintien **PCM** **10-key**

Permet de régler le niveau du point 4 de 0 à 100.

● Durée 5 **PCM** **10-key**

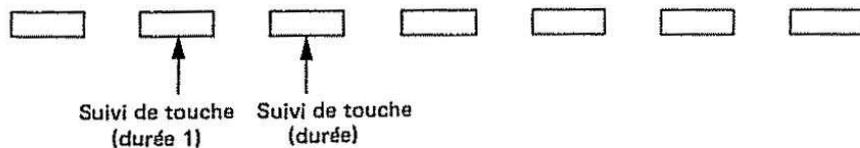
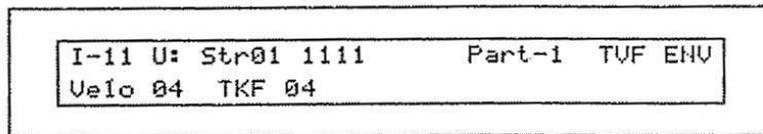
Permet de régler la durée nécessaire pour atteindre le point 5 à partir du moment où la touche est relâchée. 0 à 100 sont valides.

● Niveau de terminaison **PCM**

Pour abaisser le niveau après avoir relâché la touche, régler cette valeur à 0 et pour relever le niveau, la régler à 100. Le niveau de terminaison reste jusqu'à ce que la touche soit relâchée et rejouée. Ceci signifie qu'à une valeur de 100, le son reste. Toutefois, les sons un coup du générateur de son PCM ne restent pas, même lorsque cette valeur est réglée à 100.

* Si les niveaux de deux points adjacents sont réglés à des valeurs similaires, la durée entre ces deux points peut s'avérer être plus courte que celle actuellement réglée, ou même nulle.

[Affichage 38]

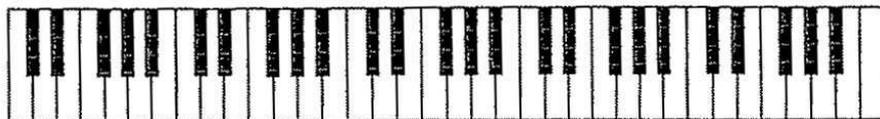


● Suivi de touche (durée 1) **PCM** **10-key**

Permet de régler la sensibilité de la vitesse qui contrôle la 'durée 1' de l'ENV de TVA de 0 à 4. L'augmentation de la sensibilité raccourcit la "duree 1" par une manière de jouer plus dure.

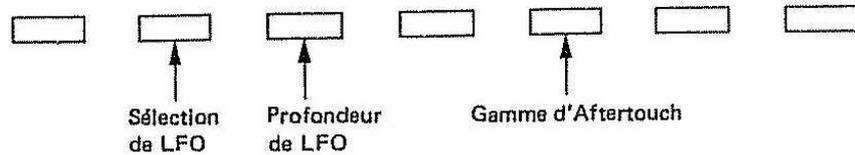
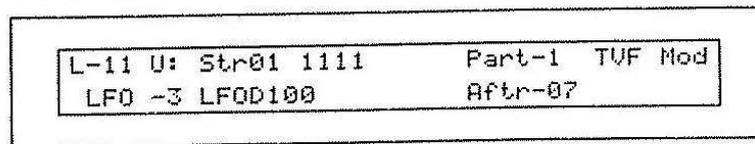
● Suivi de touche (durée) **PCM** **10-key**

Permet de changer la durée de l'ENV de TVA en fonction de la touche jouée. 0 à 4 sont valides. Les valeurs les plus élevées changent davantage la durée.



j. TVA Modulation

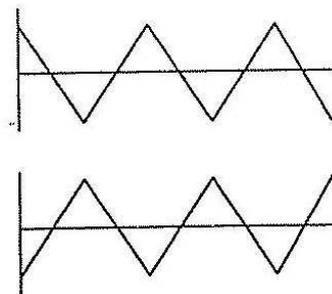
[Affichage 39]



● Sélection de LFO **Ring** **X**

Permet de sélectionner le LFO qui change périodiquement le volume (Effets de trémolo).

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



● Profondeur de LFO **Ring** **X** **10-key**

Permet de régler la profondeur de l'effet de trémolo de 0 à 100. Des valeurs plus élevées approfondissent l'effet.

● Gamme d'Aftertouch **Ring** **X**

Permet de régler la sensibilité de l'Aftertouch qui contrôle le volume de -7 à +7. Avec des valeurs "-", le volume est plus bas avec un Aftertouch plus fort et avec des valeurs "+", le volume augmente avec un Aftertouch plus fort.

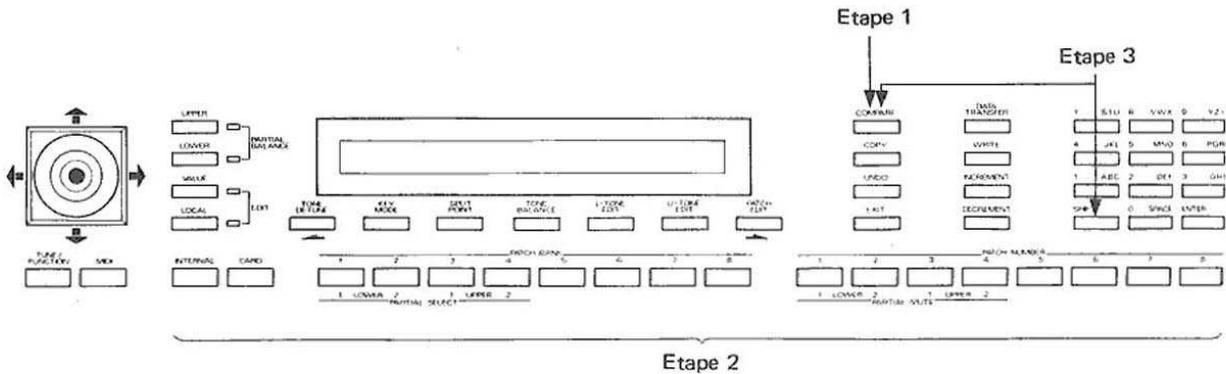
4 ECRITURE

Les données éditées ne sont pas automatiquement réécrites sur les données précédentes et en conséquence, seront effacées lorsqu'un morceau différent est sélectionné ou que l'appareil est éteint. Pour conserver les données éditées, suivre la procédure d'écriture suivante, dans la mémoire interne ou sur une carte de mémoire.

*Lors de l'utilisation d'une carte de mémoire (RAM) pour la première fois, toujours écrire les données se trouvant dans la mémoire interne sur une carte de mémoire de la manière indiquée dans "Transfert de morceau sur une carte de mémoire", page 65. Si l'on suit la procédure d'écriture sans faire cela, l'affichage indique "Illegal Card" (Carte illégale) pendant quelque secondes et l'écriture n'est pas effectuée. Ce message "Illegal Card" est également indiqué lorsque l'on utilise une carte de mémoire contenant des données autres que celles du D-50.

[SELECTION D'UNE ADRESSE DE MEMOIRE]

L'écriture d'un nouveau morceau efface inévitablement un morceau existant et l'on peut écouter différents morceaux avant de décider le morceau qui doit être sacrifié pour le nouveau morceau en utilisant la touche de comparaison.



Etape 1 Appuyer sur la touche de comparaison.

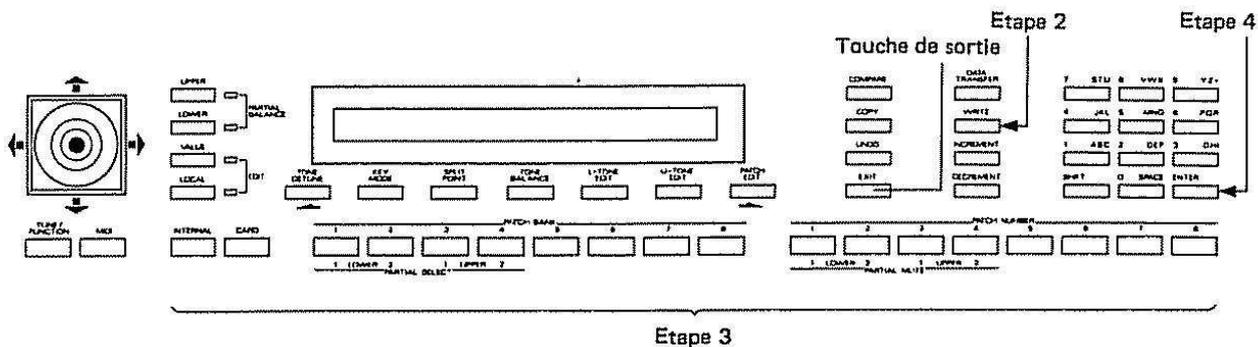
L'affichage répond de la manière indiquée ci-dessous.

```
***** Compare *****
```

Etape 2 En changeant les morceaux, écouter le son et sélectionner le numéro du morceau à effacer.

Etape 3 EN MAINTENANT LA TOUCHE SHIFT ENFONCEE, appuyer sur la touche de comparaison. Ceci permet de rappeler les données éditées du numéro de morceau sélectionné.

[PROCEDURE D'ECRITURE]



Etape 1 Régler la protection de mémoire sur OFF.

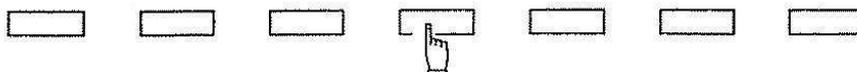
● Pour écrire les données dans la mémoire interne, régler la protection de mémoire du D-50 sur OFF de la manière suivante.

1 : Appuyer sur la touche d'accord/fonction

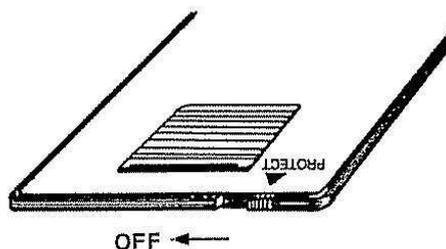
2 : Sélectionner "Memory Protect" (protection de mémoire) avec la touche de sélection et la régler sur OFF avec la manette de contrôle.

TUNE /
FUNCTION

Cette partie clignote lorsque la touche de sélection est enfoncée.



● Pour écrire les données sur une carte de mémoire en option (M-256D), placer le commutateur de protection de la carte de mémoire sur la position OFF comme suit.



Etape 2

Appuyer sur la touche d'écriture.

```
[-11] ***** Patch Write  
Write to [-11]. Sure ? (Enter/Exit)
```

↑
Numéro de morceau destination

Etape 3

Si l'on désire réécrire le morceau, sauter les deux procédures suivantes et passer à l'étape 4, mais si l'on désire écrire le morceau édité dans un numéro de morceau différent, changer le numéro de morceau destination comme suit.

- Pour écrire le morceau dans la mémoire interne du D-50, appuyer sur la touche Interne et pour l'écrire sur une carte de mémoire, appuyer sur la touche Carte.
- Affecter la banque et le numéro du morceau destination en utilisant les touches de morceau.

Pour quitter le mode d'écriture, appuyer sur la touche de sortie.

Etape 4

Appuyer sur la touche Enter.

Lorsque l'écriture est terminée, l'affichage répond de la manière indiquée ci-dessous et retourne à l'indication du mode de reproduction.

```
Complete .
```

*Si l'affichage ne répond pas de la manière indiquée ci-dessus, voir "Messages d'erreur", page 74 et répéter la procédure d'écriture avec soin.

Etape 5

**Ramener la protection de mémoire sur ON.
(Comme à l'Etape 1).**

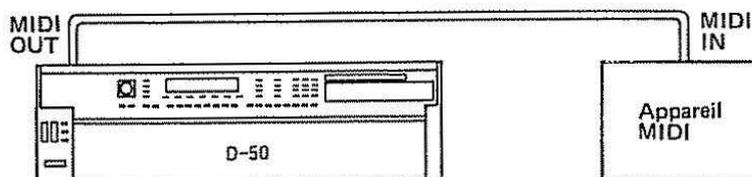
- * La protection de mémoire est la fonction qui protège les données existantes contre tout effacement accidentel. Toujours régler la protection de mémoire sur ON, sauf lors de l'écriture de nouvelles données.
- * Lorsque l'appareil est éteint et remis en marche, la protection de mémoire est automatiquement ramenée sur ON.

5 MIDI

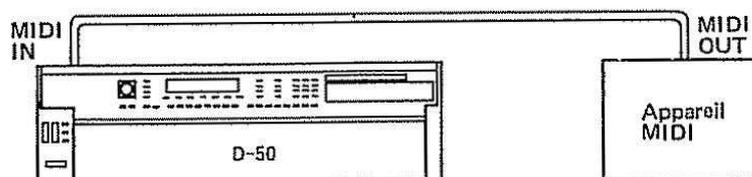
Prière de lire le manuel "MIDI" séparé ainsi que l'explication suivante sur MIDI.

1. CONNEXION

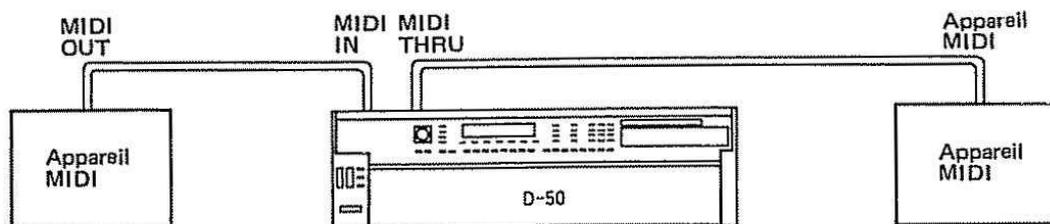
- Le D-50 contrôlant un appareil MIDI externe.



- Un appareil MIDI externe contrôlant le D-50.



- En utilisant le connecteur MIDI THRU



* Une copie exacte du signal alimenté dans l'entrée MIDI IN est envoyée par le connecteur MIDI THRU. En conséquence, en utilisant le connecteur MIDI THRU, plus d'un appareil MIDI peut être contrôlé. Techniquement parlant, de nombreux appareils peuvent être contrôlés par MIDI THRU, mais en pratique, la connexion de plus que quelques appareils est la cause de sérieuses complications. Pour connecter plusieurs appareils, utiliser le sélecteur de sortie MIDI en option MPU-105.

* Le signal alimenté dans l'entrée MIDI IN n'est pas envoyé de la sortie MIDI OUT.

2. REGLAGE DES FONCTIONS MIDI

Il est possible de changer les réglages des fonctions MIDI comme suit.

a. Fonctions MIDI communément réglées pour tous les morceaux

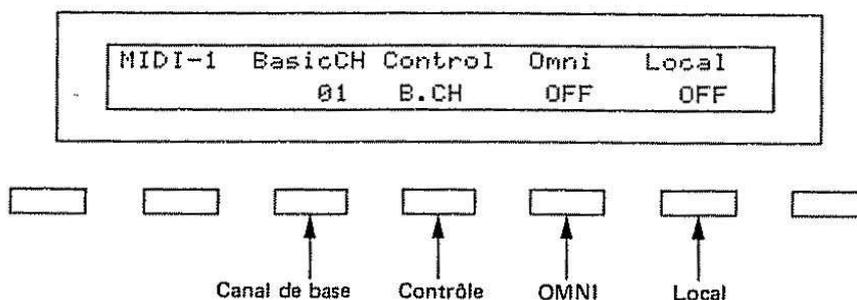
Appuyer sur la touche MIDI pour appeler les fonctions MIDI et sélectionner l'un des quatre affichages [MIDI 1 à 4] avec la touche de défilement.



Dans chaque affichage, plusieurs fonctions MIDI peuvent être réglées. Appeler la fonction que l'on désire changer avec la touche de sélection appropriée, puis changer la valeur avec la manette de contrôle/les touches d'incrément et de décrémentation.

*** La fonction MIDI que l'on a réglée est automatiquement écrite en mémoire et est donc conservée, même lorsque l'appareil est éteint.**

[MIDI-1]



● Canal MIDI

Permet de régler le canal de base (le canal MIDI sur lequel le D-50 reçoit et transmet des messages) de 1 à 16.

Le canal de transmission peut être réglé à un numéro différent du canal de base, individuellement pour chaque morceau (voir page 56).

◉ **Contrôle**

Permet de déterminer la manière de recevoir les messages de l'appareil MIDI externe.

[B.CH] Mode de canal de base

Lorsque le D-50 est contrôlé dans le mode mono, il reçoit les messages de voix (sauf pour événement de note (Note Event), Modulateur de diapason (Pitch Bender)) sur le canal de base de l'appareil externe.

[G.CH] Mode de canal global

Lorsque le D-50 est contrôlé dans le mode mono, il reçoit les messages de voix (sauf pour événement de note (Note Event), Modulateur de diapason (Pitch Bender)) sur le canal global (un numéro plus petit que le canal de base).

[MdeOFF] Mode Message de Mode OFF

Dans ce mode, le D-50 ne reçoit pas les messages de mode de l'appareil MIDI externe, et est affecté au mode de clavier réglé sur le D-50.

* La manière dont le mode de contrôle ci-dessus change en fait le mode de clavier réglé sur le D-50 est expliquée à la page 57, "Altération du mode de clavier".

● **Canal de réception dans le mode séparé**

Lorsque le mode séparé (solo) est sélectionné (voir page 21 dans le manuel de base), les tonalités supérieure et inférieure peuvent être contrôlées sur des canaux différents. La tonalité inférieure est contrôlée par le canal de base et la tonalité supérieure est contrôlée par le canal de réception réglé ici. (Le clavier du D-50 ne peut contrôler que la tonalité supérieure.) 1 à 16 sont valides pour le canal de réception. Le canal de réception de chaque morceau peut être réglé à un numéro différent du canal réglé ici. (Voir page 56)

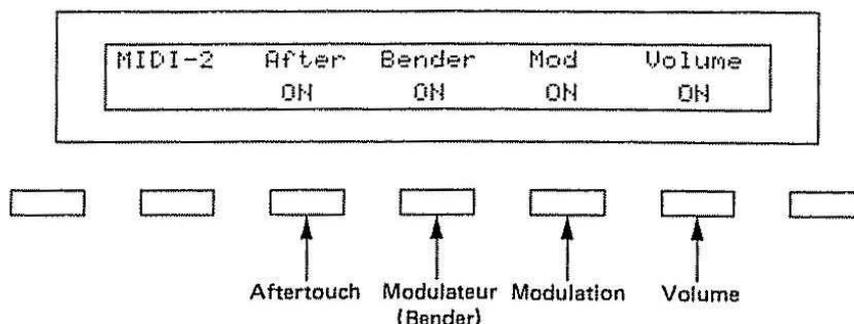
● **OMNI**

OMNI ON permet de contrôler le D-50 quel que soit le canal MIDI de l'appareil MIDI externe.

● **Local**

Local OFF sépare la section de clavier de la section de synthétiseur dans le D-50. En conséquence, les informations d'exécution sont envoyées du connecteur MIDI OUT, mais le D-50 ne produit aucun son. Les informations d'exécution alimentées dans le connecteur MIDI IN peuvent toutefois contrôler la section de synthétiseur du D-50.

[MIDI-2]



- **Aftertouch**

Pour recevoir ou transmettre les messages d'Aftertouch, le régler sur ON.

- **Modulateur (Bender)**

Pour recevoir ou transmettre les messages de Modulateur, le régler sur ON.

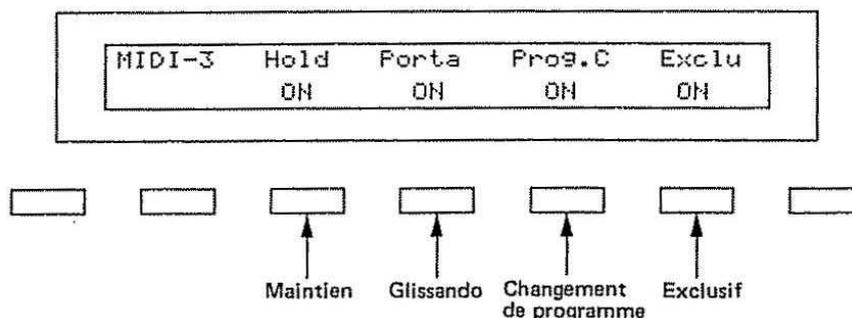
- **Modulation**

Pour recevoir ou transmettre les messages de Modulation, le régler sur ON.

- **Volume**

Pour recevoir ou transmettre les messages de Volume, le régler sur ON.

[MIDI-3]



- **Maintien**

Pour recevoir ou transmettre les messages de Maintien, le régler sur ON.

- **Glissando**

Pour recevoir ou transmettre les messages de Glissando, le régler sur ON.

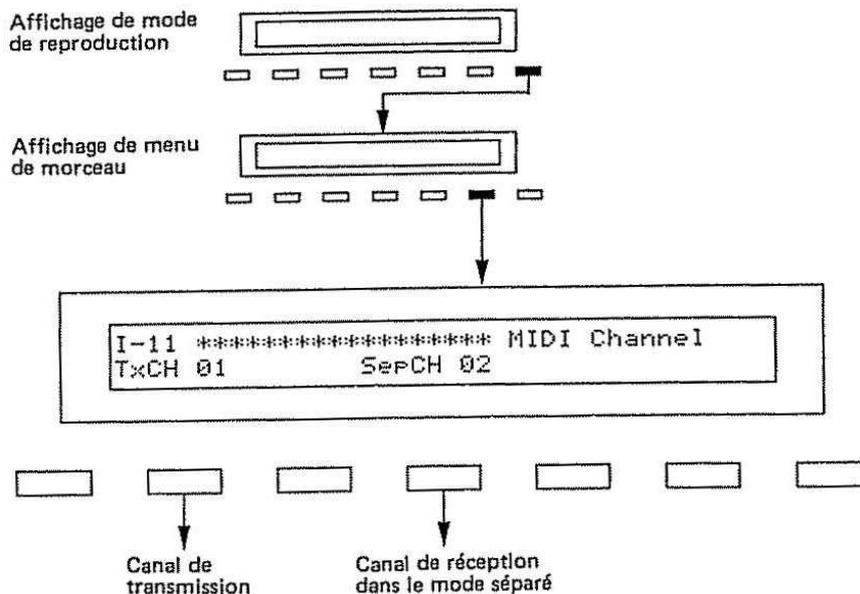
- **Changement de programme**

Pour recevoir ou transmettre des messages de changement de programme, le régler sur ON. Les numéros de changement de programme correspondent aux morceaux du D-50 comme indiqué dans le tableau de la page suivante. Le numéro de changement de programme à transmettre peut être séparément réglé pour chaque morceau (voir page 56). Les messages de changement de programme ne sont transmis que lorsqu'un morceau est sélectionné en actionnant les touches du panneau du D-50 ou lorsque le numéro de changement de programme à transmettre est également altéré sur le panneau du D-50. En d'autres mots, les messages de changement de programme ne sont pas transmis par décalage de morceau (Patch Shift) avec l'interrupteur à pédale ou par sélection de morceau avec les messages de changement de programme envoyés d'un appareil externe.

b. Fonctions MIDI individuellement réglées pour chaque morceau

* Les données éditées ne réécrivent pas automatiquement le morceau précédent et en conséquence seront effacées lorsqu'un morceau différent est sélectionné ou que l'appareil est éteint. Pour conserver les données éditées, suivre la procédure d'écriture expliquée à la page 48 "Ecriture".

Appeler l'affichage MIDI (Affichage 10) dans le menu de facteur de morceau, puis appeler le paramètre nécessaire avec la touche de sélection et régler la valeur avec la manette de contrôle/les touches d'incrément et de décrémentation.



● Canal de transmission

Le canal de transmission de chaque morceau peut être réglé à un numéro différent du canal de base. B et 1 à 16 sont valides. A B, le numéro de canal est le même que le canal de base.

● Transmission de numéro de changement de programme

Un numéro de changement de programme à transmettre peut être réglé individuellement pour chaque morceau. OFF et 1 à 100 sont valides. A OFF, le numéro de changement de programme préprogrammé dans chaque morceau indiqué dans le tableau de la page 55 est transmis.

● Canal de réception dans le mode séparé

Un canal MIDI de réception dans le mode séparé peut être réglé individuellement pour chaque morceau. OFF et 1 à 16 sont optionnels. A OFF, le canal de réception réglé dans "Fonctions MIDI réglées en commun pour tous les morceaux" de la page 53 est utilisé.

3. ALTERATION DE MODE DE CLAVIER

Lorsque le D-50 est contrôlé par un appareil MIDI externe, le mode de clavier sélectionné dans chaque morceau affecte la manière dont les tonalités sont jouées et la manière dont les messages de contrôle fonctionnent, de la manière indiquée dans le schéma suivant.

- ... Seulement message de changement de programme
- Canal de Base
- ▨ Canal Global
- ▩ Point de séparation
- ▬ Canal de réception dans le mode séparé
- SP
- 000000

Mode de clavier	Message de mode OFF (CONTROLE des Fonctions MIDI)	Fonctionnement dans le mode Poly	Fonctionnement dans le mode Mono
Complet (Whole)			
Double (Dual)			
Séparation (Split)			
Séparé (Separate)			

... Seul message de changement de programme
 [SP] Point de séparation
 [00000] Nombre de voix
 ■ Canal de Base
 ▨ Canal Global
 ▩ Canal de réception dans le mode séparé

Mode de clavier	Message de mode OFF (CONTROLE des Fonctions MIDI)	Fonctionnement dans le mode Poly	Fonctionnement dans le mode Mono
Complet Solo (Whole Solo)			
Double Solo (Dual Solo)			
Séparation Supérieure Solo/ Inférieure Solo			
Séparé Solo			

4. TRANSFERT DE DONNEES AVEC MIDI

En utilisant les messages Exclusive MIDI Roland, les données peuvent être transférées d'un D-50 à un autre D-50. L'envoi de données est appelé vidage en vrac et la réception de données est appelée chargement en vrac.

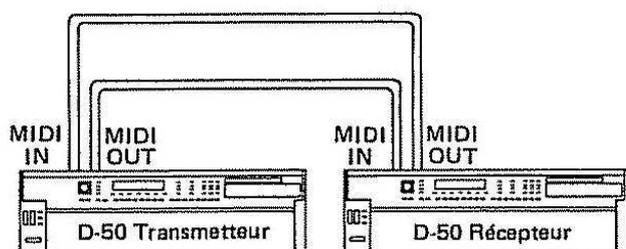
Les processus de vidage en vrac et de chargement en vrac fonctionnent que le commutateur Exclusive dans les fonctions MIDI soit ON ou OFF.

Il existe deux méthodes de transfert de données via MIDI: Handshake et one-Way.

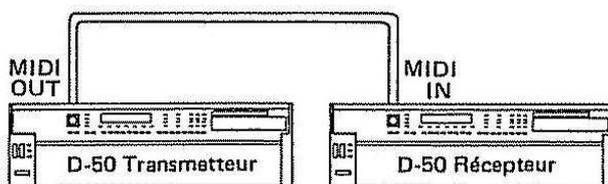
La méthode Handshake permet de vérifier si le récepteur est prêt à recevoir les données sans confirmation de l'état du récepteur. Le D-50 peut sélectionner l'une des deux méthodes.

CONNEXION

<Connexion Handshake>



<Connexion One-Way>



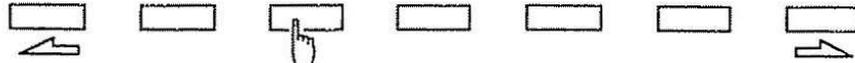
- Etape 1** Régler le canal de base du récepteur au même numéro que celui de transmetteur.
- Etape 2** Régler la protection de mémoire du récepteur sur OFF (Voir page 49).
- Etape 3** Appuyer sur les touches de transfert des deux appareils, le transmetteur et le récepteur.

Etape 4 Régler l'appareil récepteur dans le mode d'attente de signal.

• Mode Handshake

- 1) Sélectionner "B. Chargement" avec la touche de sélection correspondante.

```
* Data Transfer *      Select Type ...  
<B.Dump><B.Load><Int+Cr<Cr+Int>
```



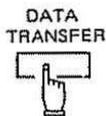
```
* Data Transfer *      [ Bulk Load ]  
Are you sure ? ... <Enter/Exit>
```

- 2) Appuyer sur la touche d'entrée (Enter).

```
* Data Transfer *      [ Bulk Load ]  
Waiting .
```

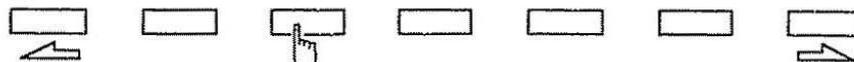
• Mode One-Way

- 1) Tout en maintenant la touche de transfert de données enfoncée, appuyer sur la touche de sélection qui correspond à "B. Chargement".



+

```
* Data Transfer *      Select Type ...  
<B.Dump><B.Load><Int+Cr<Cr+Int>
```



```
* Data Transfer *      [ Bulk Load.0 ]  
Are you sure ? ... <Enter/Exit>
```

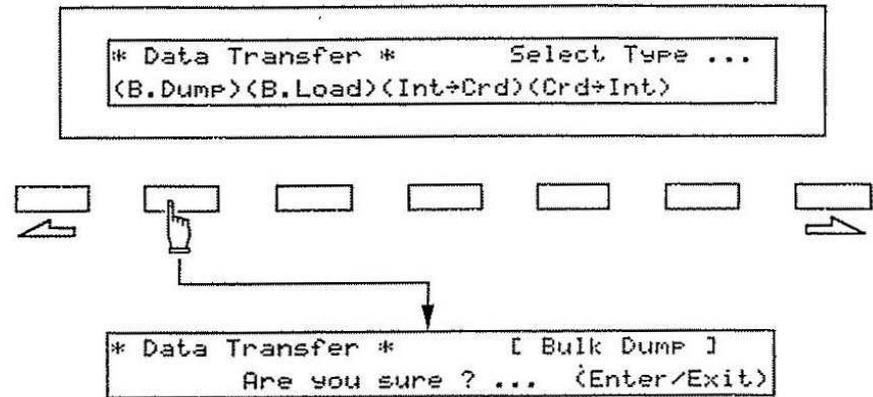
- 2) Appuyer sur la touche d'entrée (Enter).

```
* Data Transfer *      [ Bulk Load.0 ]  
Waiting .
```

Etape 5 Régler l'appareil transmetteur dans le mode d'envoi de signal.

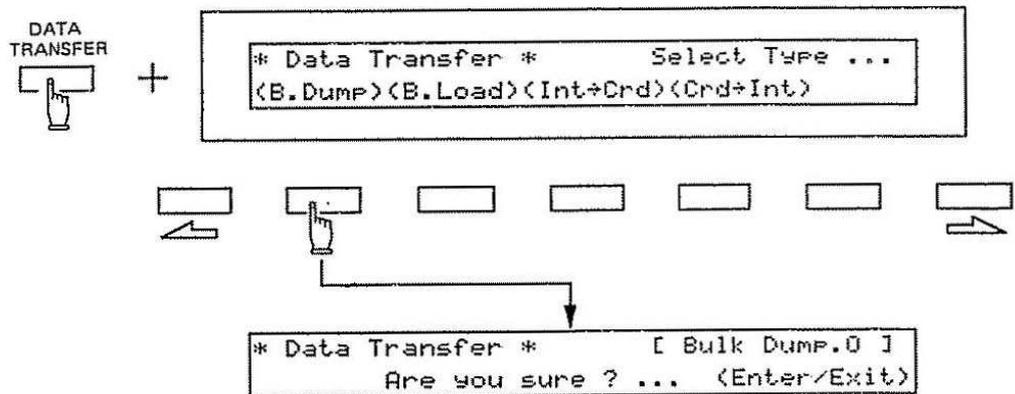
● **Mode Handshake**

Sélectionner "B. Dump" avec la touche de sélection correspondante.



● **Mode One-Way**

Tout en maintenant la touche de transfert de données enfoncée, appuyer sur la touche de sélection qui correspond à "B. Dump".



Etape 6 Appuyer sur la touche d'entrée (Enter) sur l'appareil transmetteur et les données sont transmises.

Lorsque les données sont correctement transmises l'affichage répond de la manière indiquée ci-dessous.

● Mode Handshake
[transmetteur]

```
* Data Transfer *      [ Bulk Dump ]  
      Complete .
```

● Mode One-Way
[transmetteur]

```
* Data Transfer *      [ Bulk Dump.0 ]  
      Complete .
```

[Récepteur]

```
* Data Transfer *      [ Bulk Load ]  
      Complete .
```

[Récepteur]

```
* Data Transfer *      [ Bulk Load.0 ]  
      Complete .
```

*** Lorsque les données ne sont pas correctement transmises l'affichage répond avec:**

```
MIDI Communication Error
```

Appuyer sur la touche de sortie, puis vérifier si les connexions sont correctement et fermement faites.

Etape 7 Pour revenir à l'affichage du mode de reproduction, appuyer sur les touches de sortie sur les deux appareils, transmetteur et récepteur.

Etape 8 Ramener la protection de mémoire de l'appareil récepteur sur ON.

6 TRANSFERT DE DONNEES AVEC CARTE DE MEMOIRE

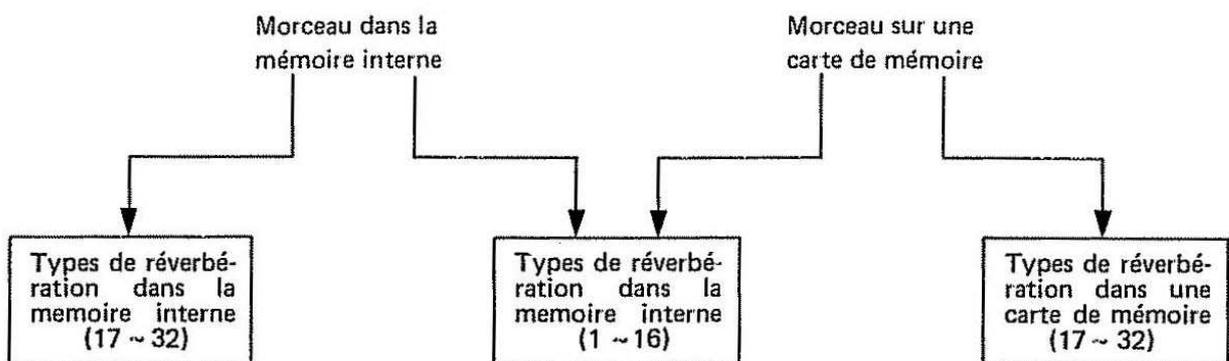
Toutes les données de modèle écrites dans la mémoire du D-50 peuvent être sauvegardées sur une carte de mémoire et les données sur une carte de mémoire peuvent être chargées dans la mémoire interne du D-50.

Les données (types de réverbération) sur la librairie de son (carte de mémoire ROM) peuvent être copiées dans le D-50 ou du D-50 vers la carte de mémoire en option (M-256D).

*** Toujours utiliser la carte de mémoire spécifiée, telle que la carte de mémoire fournie ou une carte M-256D.**

[Types de réverbération disponibles]

Une carte de mémoire peut stocker jusqu'à 16 types de réverbération différents (17 à 32) ainsi que 64 Morceaux. Les types de réverbération disponibles diffèrent en fonction du morceau actuellement utilisé; le morceau dans la mémoire interne ou sur une carte de mémoire.

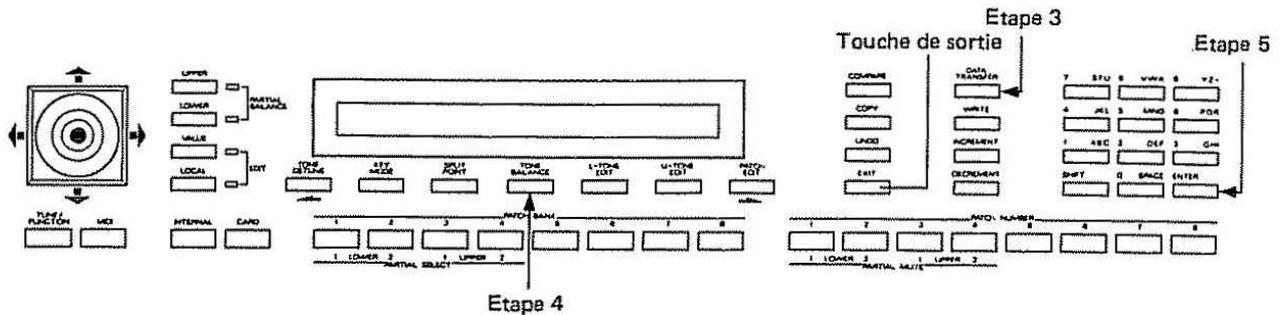


La fonction de "transfert de morceau" transfère les types de réverbération 17 à 32 en même temps et la fonction de "copie de type de réverbération" peut copier un type de réverbération dans l'un des types de réverbération 17 à 32.

1. TRANSFERT DE MORCEAU

a. Transfert de morceau vers la carte de mémoire

Les 64 morceaux stockés dans la mémoire interne du D-50 peuvent être sauvegardés sur une carte de mémoire en option (M-256D) en une fois. Les types de réverbération 17 à 32 sont sauvegardés en même temps.



Etape 1 Connecter la carte de mémoire dans le D-50.

Etape 2 Placer le commutateur de protection de la carte de mémoire sur la position OFF.

Etape 3 Appuyer sur la touche de transfert des données.

```
* Data Transfer *      Select Type ...
(B.Dump)(B.Load)(Int→Crđ)(Crđ→Int)
```

Etape 4 Sélectionner "INT → CARD" avec la touche de sélection correspondante.

```
* Data Transfer *      [ Int → Card ]
Are you sure ? ... (Enter/Exit)
```

Pour annuler le mode de transfert de données, appuyer simplement sur la touche de sortie.

*Lorsque l'on écrit des données sur une carte de mémoire pour la première fois, une pression sur la touche indiquera l'indication suivante pendant quelques secondes, continuer la procédure.

Etape 5 Appuyer sur la touche d'entrée (Enter).

Lorsque le transfert des données est terminé, l'affichage change de la manière indiquée ci-dessous, puis retourne à l'indication de mode de reproduction.

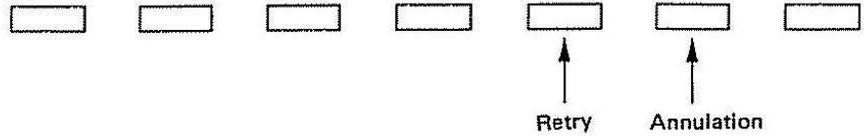
```
Complete .
```

Etape 6 Ramener le commutateur de protection de la carte de mémoire sur la position ON.

* Lorsque les données ne sont pas correctement transmises l'affichage répond avec:

```

* Data Transfer *      [ Int + Card ]
Verify Error .      (Retry) (Cancel)
  
```

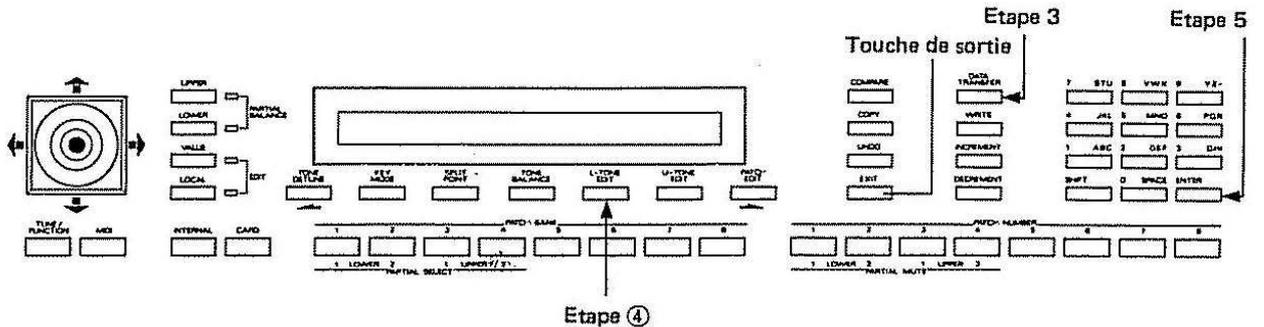


Pour transférer de nouveau les données sur la carte de mémoire, affecter RETRY avec la touche de sélection et répéter la procédure de transfert après avoir soigneusement lu les instructions de la carte de mémoire.

Pour quitter ce mode, sélectionner CANCEL avec la touche de sélection.

b. Transfert de morceau vers la mémoire interne

Les données des 64 morceaux stockées sur la carte de mémoire peuvent être changées dans la mémoire interne du D-50.
 Les types de réverbération 17 à 32 sont Chargés en même temps.



- Etape 1** **Connecter la carte de mémoire dans le D-50.**
- Etape 2** **Régler la protection de mémoire du D-50 sur OFF.**
- Etape 3** **Appuyer sur la touche de transfert des données.**

```

* Data Transfer *      Select Type ...
(B.Dump) (B.Load) (Int+Crđ) (Crđ+Int)
  
```

Etape 4 Sélectionner "CARD → INT" avec la touche de sélection correspondante.

```
* Data Transfer *      [ Card → Int ]  
Are you sure ? ... (Enter/Exit)
```

Pour annuler le mode de transfert de données, appuyer simplement sur la touche de sortie.

Etape 5 Appuyer sur la touche d'entrée (Enter).

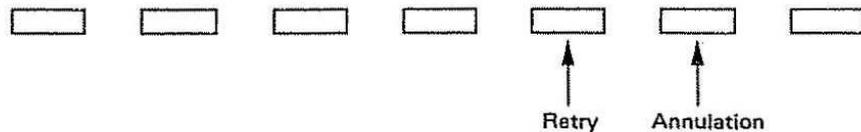
Lorsque le transfert des données est terminé, l'affichage change de la manière indiquée ci-dessous, puis retourne à l'indication de mode de reproduction.

```
Complete .
```

Etape 6 Ramener la protection de mémoire du D-50 sur ON.

*** Lorsque les données ne sont pas correctement transmises dans le D-50, l'affichage répond avec:**

```
* Data Transfer *      [ Card → Int ]  
Verify Error .      (Retry) (Cancel)
```



Pour transférer de nouveau les données de la carte de mémoire, affecter RETRY avec la touche de sélection et répéter la procédure de transfert après avoir soigneusement lu les instructions de la carte de mémoire.

Pour quitter ce mode, sélectionner CANCEL avec la touche de sélection.

2. COPIE D'UN TYPE DE REVERBERATION

Sur la carte de mémoire de librairie de son (ROM) en option, 32 types de réverbération (1 à 32) sont programmés. 16 (17 à 32) de ces types de réverbération peuvent être copiés dans la mémoire interne du D-50. De plus, les types de réverbération écrits dans la mémoire du D-50 peuvent être copiés sur la carte de mémoire en option (M-256D).

a. Copie d'une carte de mémoire vers le D-50

- Etape 1** **Connecter la carte de mémoire de librairie de son (ROM) dans le D-50.**
- Etape 2** **Régler la protection de mémoire du D-50 sur OFF (Voir page 49).**
- Etape 3** **Appeler un morceau sur la carte de mémoire.**
- Etape 4** **Appeler l'affichage de mode de sortie (Affichage 8) et sélectionner l'un des types de réverbération (17 à 32) à copier.**
- Etape 5** **En maintenant la touche Shift enfoncée, appuyer sur la touche d'écriture.**

```
D-11 ***** Reverb Write
Write to [1]-17. Sure ? (Enter/Exit)
```

Clignote ↑ ↑ Numéro de type de réverbération destination

- Etape 6** **Appuyer sur la touche Interne.**
- Etape 7** **Appuyer sur la touche de sélection centrale. (Le numéro du type de réverbération destination clignote.)**
- Etape 8** **En utilisant la manette de contrôle/les touches d'incrément et de décré- ment, sélectionner le type de réverbération destination (17 à 32) à remplacer par celui appelé de la carte de mémoire.**
- Etape 9** **Appuyer sur la touche d'entrée (Enter).**
- Etape 10** **Ramener la protection de mémoire sur ON.**

7 TABLEAUX ANNEXES

1. TABLEAU DE FACTEUR DE MORCEAU

Affichage	Facteur	Valeur	Numéro de page de référence	
			Cours de base	Cours avancé
Play Mode	Mode de clavier	Whole, Dual, Split Separate, Whole-S, Dual-S, Split-US, Split-LS, Separate-S	10, 21	57
	Point de séparation	C2, C#2 ... C7	10, 22	
	Equilibre de tonalité	0 ... 100	15, 22	
Tone Tune	Décalage de clavier de tonalité inférieure	-24 ... 0 ... +24	23	
	Décalage de clavier de tonalité supérieure	-24 ... 0 ... +24	23	
	Accord fin de tonalité inférieure	-50 ... 0 ... +50	23	
	Accord fin de tonalité supérieure	-50 ... 0 ... +50	23	
Patch Name	1 ... 18 (←) (→)	ESPACE, A ... Z, a ... z, 1 ... 0, -	20	
Control	Gamme de modulateur (Bender)	0 ... 12	27	
	Aftertouch (modulateur de diapason)	-12 ... 0 ... +12	27	
	Durée de glissando	0 ... 100	27	
	Mode de glissando	U, L, UL	27	
	Mode de maintien	U, L, UL	27	
Output	Mode de sortie	1 ... 4	26	
	Type de réverbération	1 ... 32 (Type de changement 17 - 32)	26	68, 69
	Equilibre de réverbération	0 ... 100	26	
	Volume total	0 ... 100	26	
Chase	Mode chase	UL, ULL, ULU	24	
	Niveau chase	0 ... 100	24	
	Durée chase	0 ... 100	24	
MIDI Channel	Canal de transmission	Canal de base, 1 - 16		56
	Mode séparé Canal de réception	Off, 1 ... 16		56

2. TABLEAU DE PARAMETRE DE TONALITE

a. Paramètres communs

Affichage	Paramètres de tonalité	Valeur	Numéro de page de référence	
			Cours de base	Cours avancé
Tone Name	1 ... 10 (←) (→)	ESPACE, A ... Z, a ... z, 1 ... 0, —		20
Structure	N° de structure	1 ... 7		4, 22
Pitch ENV	Gamme de vitesse	0 ... 2		23
	Suivi de touche (Durée)	0 ... 4		23
Pitch ENV Time	T1 ... T4	0 ... 50		23, 24
Pitch ENV Level	L0/L1/L2/ Niveau de maintien/Niveau de terminaison	-50 ... 0 ... +50		23, 24
Pitch Modulation	Profondeur de LFO	0 ... 100		25
	Modulateur de diapason	0 ... 100		25
	Modulation d'aftertouch de diapason	0 ... 100		25
LFO-1	Forme d'onde	Triangle, Dent de scie, Carrée, Aléatoire		25, 26
	Taux	0 ... 100		25, 26
	Durée de retard	0 ... 100		25, 26
	Synchronisation	Off, On Touche		25, 26
LFO-2	Forme d'onde	Triangle, Dent de scie, Carrée, Aléatoire		25, 26
	Taux	0 ... 100		25, 26
	Durée de retard	0 ... 100		25, 26
	Synchronisation	Off, On		25, 26
LFO-3	Forme d'onde	Triangle, Dent de scie, Carrée, aléatoire		25, 26
	Taux	0 ... 100		25, 26
	Durée de retard	0 ... 100		25, 26
	Synchronisation	Off, On		25, 26
EQ	Lf	63, 75, 88, 105, 125, 150, 175, 210, 250, 300, 350, 420, 500, 600, 700, 840		27
	Lg	-12 ... 0 ... +12		27
	Hf	250, 300, 350, 420, 500, 600, 700, 840, 1.0, 1.2, 1.4, 1.7, 2.0, 2.4, 2.8, 3.4, 4.0, 4.8, 5.7, 6.7, 8.0, 9.5		27, 28
	HQ	0.3, 0.5, 0.7, 1.0, 1.4, 2.0, 3.0, 4.2, 6.0		27, 28
	Hg	-12 ... 0 ... +12		27, 28
Chorus	Type de chœur	1 ... 8		29
	Taux de chœur	0 ... 100		29
	Profondeur de chœur	0 ... 100		29
	Equilibre de chœur	0 ... 100		29

* Assourdissement partiel = On/Off de chaque partiel (indiqué dans tout affichage de paramètre de partiel)
Equilibre de partiel = (Non indiqué dans l'affichage)

b. Partial Parameters

Affichage	Paramètres de tonalité	Valeur	Numéro de page de référence	
			Cours de base	Cours avancé
WG Pitch	Grossier	C1, C#1 ... C7		30
	Fin	-50 ... 0 ... +50		30
	Suivi de touche	-1, -1/2, -1/4, 0, 1/8, 1/4, 3/8, 1/2, 5/8, 3/4, 7/8, 1, 5/4, 3/2, 2. sl, s2		30, 31
WG Modulation	Mode de LFO	Off, (+), (-), A&L (Aftertouch & Levier)		32
	Mode P-ENV	Off, (+), (-)		32
	Mode de modulateur	Off, Suivi de touche, Normal		32, 33
WG Waveform	Forme d'onde	Carrée, Dent de scie		33
	N° d'onde PCM	1 ... 100 (Nom PCM)		33, 34
WG Pulse Width	Largeur d'impulsion	0 ... 100		35
	Gamme de vitesse	-7 ... 0 ... +7		35
	Gamme d'Aftertouch	-7 ... 0 ... +7		35, 36
	Sélection de LFO	+1, -1, +2, -2, +3, -3		35, 36
	Profondeur de LFO	0 ... 100		35, 36
TVF	Fréquence de coupure	0 ... 100		36, 37
	Résonance	0 ... 30		36, 37
	Suivi de touche	-1, -1/2, -1/4, 0, 1/8, 1/4, 3/8, 1/2, 5/8, 3/4, 7/8, 1, 5/4, 3/2, 2		36, 38
	Point de polarisation/sens de polarisation	<A1 ... <C7, >A1 ... >C7		36, 39
	Niveau de polarisation	-7 ... 0 ... +7		36, 39
TVF ENV	Profondeur	0 ... 100		39, 40
	Gamme de vitesse	0 ... 100		39, 40
	Suivi de touche (Profondeur)	0 ... 4		39, 40
	Suivi de touche (durée)	0 ... 4		39, 40
TVF ENV Time	T1 ... T5	0 ... 100		41, 42
TVF ENV Level	L1/L2/L3/ Niveau de maintien	0 ... 100		41, 42
	Niveau de terminason	0, 100		41, 42
TVF Modulation	Niveau de LFO	+1, -1, +2, -2, +3, -3		42, 43
	Profondeur de LFO	0 ... 100		42, 43
	Gamme d'Aftertouch	-7 ... 0 ... +7		43
TVA	Niveau	0 ... 100		43
	Gamme de vitesse	-50 ... 0 ... +50		43
	Point de polarisation/Sens de polarisation	<A1 ... <C7, >A1 ... >C7		43, 44
	Niveau de polarisation	-12 ... 0		43, 44
TVA ENV Time	T1 ... T5	0 ... 100		44~46
TVA ENV Level	L1/L2/L3/ Niveau de maintien	0 ... 100		44~46
	Niveau de terminason	0, 100		44, 46
TVA ENV	Suivi de touche (durée 1)	0 ... 4		46
	Suivi de touche (durée)	0 ... 4		46
TVA Modulation	Sélection de LFO	+1, -1, +2, -2, +3, -3		47
	Profondeur de LFO	0 ... 100		47
	Gamme d'Aftertouch	-7 ... 0 ... +7		47

3. TABLEAU DE FONCTION MIDI

Affichage	Fonctions MIDI	Valeur	Numéro de page de référence	
			Cours de base	Cours avancé
MIDI-1	Canal de base	1 ... 16		52
	Contrôle	Canal de base, Canal global, Message de mode Off		52, 53
	Omni	Off, On		52, 53
	Local	Off, On		52, 53
MIDI-2	Aftertouch	Off, On		54
	Modulateur	Off, On		54
	Modulation	Off, On		54
	Volume	Off, On		54
MIDI-3	Maintien	Off, On		54
	Glissando	Off, On		54
	Changement de programme	Off, On		54
	Exclusive	Off, On		54
MIDI-4 Control Change	Commutateur à pédale	64 ... 95		55
	Contrôle externe	0 ... 31		55

4. TABLEAU DES MESSAGES D'ERREUR

Affichage	Description
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Check Internal Batterys</div>	<p>La pile de sauvegarde du D-50 est épuisée. Consultez votre centre de service Roland local.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Check Card's Batterys</div>	<p>La pile de sauvegarde (CR2016) dans la carte de mémoire en option (M-256D) est épuisée. Remplacez la avec une pile neuve de la manière indiquée dans les instructions de la carte de mémoire.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Int Memory Protected</div>	<p>Vous avez essayé d'écrire des données dans la mémoire du D-50 avec la protection de mémoire sur le D-50 réglée sur ON. Réglez la protection de mémoire sur OFF.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Card Memory Protected</div>	<p>Vous avez essayé d'écrire des données sur la carte de mémoire avec le commutateur de protection de mémoire de la carte de mémoire sur la position ON. Réglez le commutateur sur la position OFF.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Card Not Ready</div>	<p>La carte de mémoire n'est pas bien connectée.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Set key mode WHOLE or DUAL</div>	<p>Vous avez appuyé sur la touche Chase dans un mode autre que le mode de clavier Whole ou Dual. Sélectionnez le mode de clavier Whole ou Dual.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Input Data Error Cancel ...</div>	<p>Vous avez affecté une valeur dépassant la gamme valide.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Data Mismatch Cancel ...</div>	<p>Le bloc destination que vous avez sélectionné diffère du bloc source. Resélectionnez le bloc approprié et répétez la copie de bloc.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">MIDI Communication Error</div>	<p>Les données ne sont pas transmises correctement. Appuyez sur la touche de sortie, vérifiez si les connexions sont correctement et fermement faites et répétez la procédure de transfert.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Verify Error . (Retry) (Cancel)</div>	<p>Les données ne sont pas correctement chargées ou sauvegardées entre la mémoire interne du D-50 et la carte de mémoire. Lisez les instructions de la carte de mémoire, appuyez sur la touche de sélection relative (Retry) et répétez soigneusement le chargement ou la sauvegarde. Pour quitter le mode de transfert, appuyez sur la touche de sélection relative (Cancel).</p>

Ceci est indiqué lors de l'utilisation d'une carte de mémoire neuve ou d'une carte de mémoire contenant des données pour un appareil autre que le D-50.

5. SAMPLE NOTE

Patch No. _____

Patch Name _____

Key Mode	
Split Point	
Tone Balance	

L-Key Shift	
U-Key Shift	
L- Fine Tune	
U-Fine Tune	

Bender Range	
After(Pitch Bender)	
Portamento Time	
Portamento Mode	
Hold Mode	

Output Mode	
Reverb Type	
Reverb Balance	
Total Volume	

Chase Mode	
Chase Level	
Chase Time	

MIDI TxCH	
MIDI SepCH	

Used Tone

Upper _____

Lower _____

Patch No. _____

Patch Name _____

Key Mode	
Split Point	
Tone Balance	

L-Key Shift	
U-Key Shift	
L-Fine Tune	
U-Fine Tune	

Bender Range	
After(Pitch Bender)	
Portamento Time	
Portamento Mode	
Hold Mode	

Output Mode	
Reverb Type	
Reverb Balance	
Total Volume	

Chase Mode	
Chase Level	
Chase Time	

MIDI TxCH	
MIDI SepCH	

Used Tone

Upper _____

Lower _____

Patch No. _____

Patch Name _____

Key Mode	
Split Point	
Tone Balance	

L-Key Shift	
U-Key Shift	
L-Fine Tune	
U-Fine Tune	

Bender Range	
After (Pitch Bender)	
Portamento Time	
Portamento Mode	
Hold Mode	

Output Mode	
Reverb Type	
Reverb Balance	
Total Volume	

Chase Mode	
Chase Level	
Chase Time	

MIDI TxCH	
MIDI SepCH	

Used Tone

Upper _____

Lower _____

Tone Name _____ Used Patch No. _____

[Common Parameters]

Structure No.		Pitch ENV		LFO			1	2	3	EQ	Chorus	
Partial Mute		Velocity		Wave					Lf		Type	
		KF(Time)		Rate					Lg		Rate	
				Delay					Hf		Depth	
			L0	Sync.					HQ		Balance	
		T1	L1	Pitch Modulation					Hg			
		T2	L2	LFO Depth								
		T3	SusL	Lever Mod								
		T4	EndL	After Mod								

[Partial Parameters 1/2]

WG		1	2	TVF		1	2	TVA		1	2	
WG Pitch	Coarse			TVF	Frequency			TVA	Level			
	Fine				Resonance				Velocity			
	KF(Pitch)				KF(Freq)				Bias Point/ Bias Direction			
WG Modulation	LFO Mode				Bias Point/ Bias Direction				Bias Level			
	P-ENV Mode				Bias Level							
	Bender Mode			TVF ENV	Depth			TVA ENV	Velocity (T1)			
WG Wave Form	Wave Form				Velocity				KF(Time)			
	PCM No.				KF(Depth)			TVA ENV	T1			
WG Pulse Width	PW				KF(Time)				T2			
	Velocity			TVF ENV	T1				T3			
	After Touch				T2					T4		
	LFO Select				T3					T5		
	LFO Depth				T4			TVA ENV	L1			
			T5				L2					
			TVF ENV	L1			L3					
				L2			SusL					
				L3			EndL					
				SusL			TVA Modulation	LFO Select				
				EndL				LFO Depth				
			TVF Modulation	LFO Select				After Touch				
				LFO Depth								
				After Touch								

