

 Roland

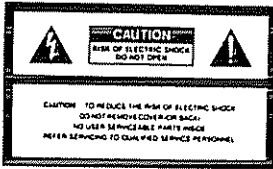
ROM-081

MIDI LINEAR SYNTHESIZER

D-50

Mode d'Emploi





The lightning flash with arrowhead symbol, within an equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of un-insulated "dangerous voltages" within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electric shock to persons.



The exclamation point within an equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.

INSTRUCTIONS PERTAINING TO A RISK OF FIRE, ELECTRIC SHOCK OR INJURY TO PERSONS.

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

WARNING When using electric products, basic precautions should always be followed, including the following:

1. Read all the instructions before using the product.
2. To reduce the risk of injury, close supervision is necessary when a product is used near children.
3. Do not use this product near water- for example, near a bathtub, washbowl, kitchen sink, in a wet basement, or near a swimming pool, or the like.
4. This product should be used only with a cart or stand that is recommended by the manufacturer.
5. This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speakers, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. Do not operate for a long period of time at a high volume level or at level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.
6. The product should be located so that its location or position does not interfere with its proper ventilation.
7. The product should be located away from heat sources such as radiators, heat registers or other products that produce heat.
8. The product should avoid using in where it may be affected by dust.
9. The product should be connected to a power supply only of the type described in the operating instructions or as marked on the product.
10. The power-supply cord of the product should be unplugged from the outlet when left unused for a long period of time.
11. Do not tread on the power-supply cord.
12. Do not pull the cord but hold the plug when unplugging.
13. When setting up with any other instruments, the procedure should be followed in accordance with instruction manual.
14. Care should be taken so that objects do not fall and liquids are not spilled into the enclosure through openings.
15. The product should be serviced by qualified service personnel when:
 - A: The power-supply cord or the plug has been damaged; or
 - B: Objects have fallen, or liquid has been spilled into the product; or
 - C: The product has been exposed to rain; or
 - D: The product does not appear to operate normally or exhibits a marked change in performance; or
 - E: The product has been dropped, or the enclosure damaged.
16. Do not attempt to service the product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.

SAVE THESE INSTRUCTIONS

ADVARSEL!

Lithiumbatteri. Eksplosionsfare.
Udskitning må kun foretages af en sagkyndig,
og som beskrevet i servicemanual.

VARNING!

Lithiumbatteri. Explosionsrisk.
Får endast bytas av behörig servicetekniker.
Se instruktioner i servicemanualen.

ADVARSEL!

Lithiumbatteri. Fare for eksplotion.
Må bare skiftes av kvalifisert tekniker som
beskrevet i servicemanualen.

VAROITUS!

Lithiumparisto. Räjähdyysvaara.
Pariston saa vaihtaa ainoastaan
alan ammottimies.

WARNING

THIS APPARATUS MUST BE EARTH GROUNDED.

The three conductors of the mains lead attached to this apparatus are identified with color as shown in the table below, together with the matching terminal on the UK type power plug. When connecting the mains lead to a plug, be sure to connect each conductor to the correct terminal, as indicated. "This instruction applies to the product for United Kingdom."

MAINS LEADS		PLUG
Conductor	Color	Mark on the matching terminal
Live	Brown	Red or letter L
Neutral	Blue	Black or letter N
Grounding	Green-Yellow	Green, Green-Yellow, letter E or symbol

RADIO AND TELEVISION INTERFERENCE

"Warning - This equipment has been verified to comply with the limits for a Class B computing device, pursuant to Subpart J, of Part 15, of FCC rules. Operation with non-certified or non-verified equipment is likely to result in interference to radio and TV reception."

The equipment described in this manual generates and uses radio-frequency energy. If it is not installed and used properly, that is, in strict accordance with our instructions, it may cause interference with radio and television reception.

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B computing device in accordance with the specifications in Subpart J, of Part 15, of FCC Rules. These rules are designed to provide reasonable protection against such interference in a residential installation.

However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment on and off, the user is encouraged to try to correct the interference by the following measures:

- Disconnect other devices and their input/output cables one at a time. If the interference stops, it is caused by either the other device or its I/O cable.
- These devices usually require Roland designated shielded I/O cables. For Roland devices, you can obtain the proper shielded cable from your dealer. For non-Roland devices, contact the manufacturer or dealer for assistance.

If your equipment does cause interference to radio or television reception, you can try to correct the interference by using one or more of the following measures:

- Turn the TV or radio antenna until the interference stops.
- Move the equipment to one side of the other of the TV or radio.
- Move the equipment farther away from the TV or radio.
- Plug the equipment into an outlet that is on a different circuit than the TV or radio. (That is, make certain the equipment and the radio or television set are on circuits controlled by different circuit breakers or fuses.)
- Consider installing a rooftop television antenna with coaxial cable lead-in between the antenna and TV.

If necessary, you should consult your dealer or an experienced radio/television technician for additional suggestions. You may find helpful the following booklet prepared by the Federal Communications Commission:

"How to Identify and Resolve Radio-TV Interference Problems"

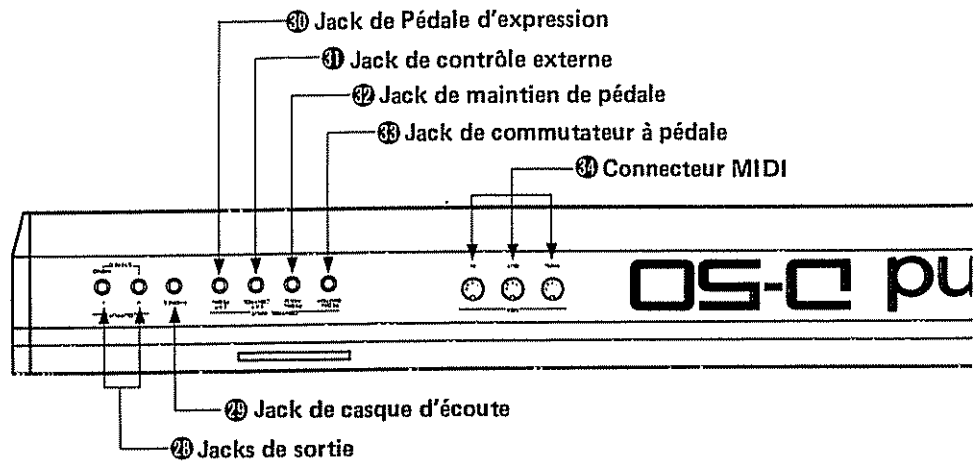
This booklet is available from the U.S. Government Printing Office, Washington, D.C. 20402. Stock No. 504-000-00345-4.

Prière de lire le manuel séparé "MIDI" avant de lire ce mode d'emploi.

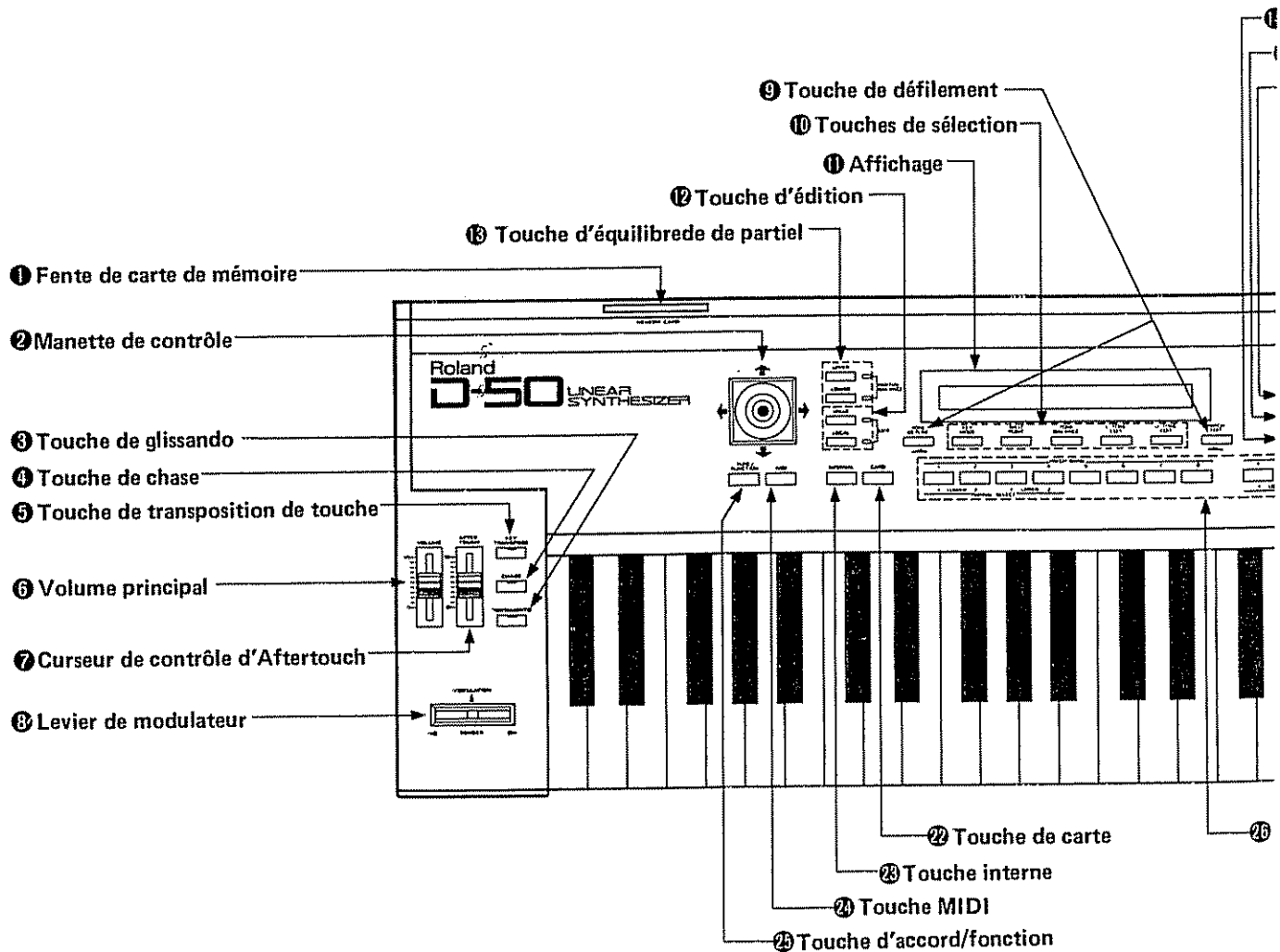
Copyright © 1987 by ROLAND CORPORATION

Tout droit réservé. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

PANNEAU ARRIERE



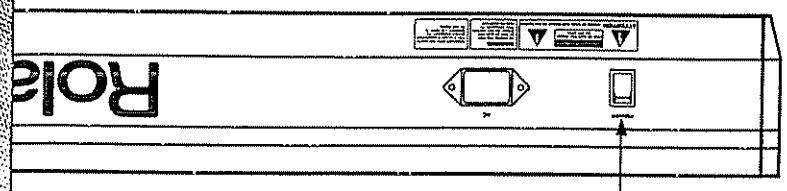
PANNEAU AVANT



Le Roland D-50 est un synthétiseur linéaire programmable polyphonique à 16 voix à 61 touches.

CARACTERISTIQUES

- Le D-50 peut stocker jusqu'à 64 programmes de morceau différents.
- La source sonore LA du D-50 permet d'obtenir des sons de type analogue chaud ainsi que des sons de type numérique à attaque précise.
- Les effets de chœur et de réverbération ainsi que l'égalisation numérique sont également incorporés.
- Chaque son (morceau) peut avoir des fonctions (facteurs) de contrôle d'exécution différents.
- Les données stockées dans la mémoire interne du D-50 peuvent être sauvegardées sur une carte de mémoire.
- Le programmeur PG-1000 en option peut être utilisé pour permettre une synthèse de son plus facile et plus rapide.



35 Interrupteur d'alimentation

36 Touche de sortie

37 Touche d'annulation

38 Touche de copie

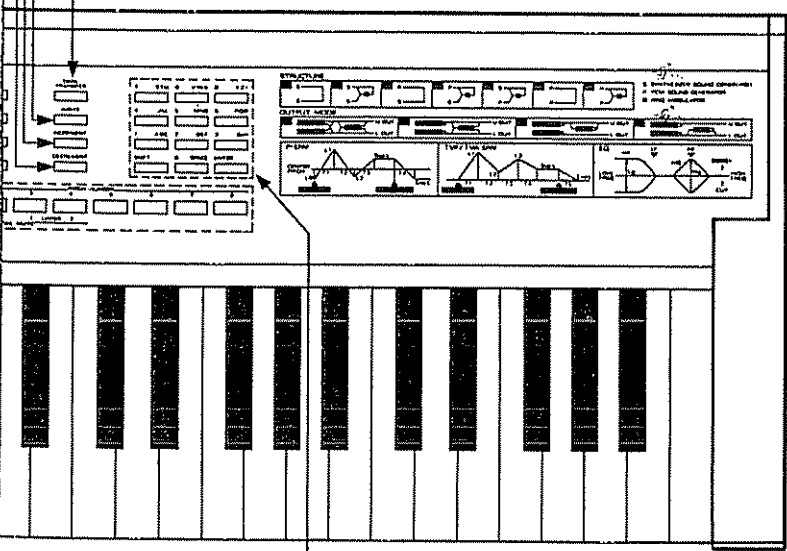
39 Touche de comparaison

40 Touche de décrémentation

41 Touche d'incrément

42 Touche d'écriture

43 Touche de transfert de données



44 Touche de morceau

45 Clavier de dix touches (0-9/Shift/Enter)

TABLE DES MATIERES

1	DESCRIPTION DU D-50	6
2	CONNEXION	8
3	MODE DE REPRODUCTION	9
1.	Sélection de morceau	9
2.	Accord	12
3.	Fonctions de contrôle	14
4	EDITION DES FONCTIONS DE CONTROLE D'EXECUTION	19
1.	Opération d'édition de base	19
2.	Mode de clavier	21
3.	Equilibre de volume des tonalités	22
4.	Désaccord de tonalité	23
5.	Jeu chase	24
6.	Mode de sortie	25
7.	Contrôle de morceau	27
5	ECRITURE	28

NOTES IMPORTANTES

- L'alimentation appropriée à cet appareil est indiquée sur sa plaque nominale. Il est recommandé de s'assurer que la tension locale est bien celle appropriée aux spécifications de cet appareil.
 - Ne pas utiliser la même prise que celle utilisée pour un appareil générant du bruit (comme un moteur, un système d'éclairage variable).
 - Cet appareil peut ne pas fonctionner correctement s'il est mis sous tension immédiatement après avoir été mis hors circuit. Dans ce cas, mettre simplement l'appareil hors circuit puis le remettre sous tension quelques secondes plus tard.
 - Il est normal que cet appareil chauffe pendant son utilisation.
 - Avant de monter cet appareil avec d'autres dispositifs, mettre cet appareil et tous les autres appareils hors circuit.
 - Pour débrancher le cordon d'alimentation de la prise secteur, ne pas tirer le cordon, mais saisir la fiche pour éviter d'endommager le cordon.
 - Si l'appareil n'est pas utilisé pendant une période prolongée, débrancher le cordon d'alimentation de la prise secteur.
 - L'utilisation de cet appareil près d'un éclairage au néon ou d'une lampe fluorescente peut provoquer des interférences parasites. Modifier, dans ce cas, l'angle ou la position de l'appareil.
 - Éviter d'utiliser cet appareil lorsque la chaleur ou l'humidité est excessive, ou dans un endroit où il pourrait être affecté par de la poussière ou des vibrations.
 - Utiliser un détergent doux pour le nettoyage. Ne pas utiliser de solvants tels que des diluants pour peinture.
 - Le D-50 possède un système de conservation de mémoire conservant les données même lorsque l'appareil est éteint. La pile supportant ce circuit de conservation doit être remplacée **tous les cinq ans**. Confiez le remplacement de cette pile à un centre de service Roland. (Le premier remplacement peut être nécessaire avant cinq années, en fonction du temps écoulé avant votre achat de l'appareil.)
 - Pour éviter toute perte ou effacement accidentel des données, nous vous recommandons de faire un mémo des données ou de les sauvegarder sur une carte de mémoire. En cas d'effacement des données pendant une réparation de l'appareil, il est impossible de récupérer les données perdues.
- *Lorsque la pile est épuisée, l'affichage indique le message ci-dessous et les données contenues dans la mémoire peuvent être perdues.**

Check Internal Battery

1 DESCRIPTION DU D-50

Le ROLAND D-50 est très différent des autres synthétiseurs, passé ou présent, et en tant que tel, il annonce le début d'une nouvelle ère de la synthèse. Dans le passé, les synthétiseurs sont passés par différents stades. Premièrement, il y avait les synthétiseurs ANALOGIQUES, qui se basaient sur une grande variété de composants tels que les VCO, VCF et VCA. Ces blocs de construction analogiques étaient relativement faciles à comprendre et à programmer et ils pouvaient produire des sons d'une chaleur et d'un caractère remarquable. Toutefois, lorsqu'il s'agissait de simuler avec précision des sons acoustiques, le processus pouvait facilement devenir trop compliqué.

D'un autre côté, la nouvelle génération des synthétiseurs, les synthétiseurs numériques pouvaient facilement simuler les sons acoustiques, mais ils étaient beaucoup plus difficiles à programmer. De plus, la technologie numérique derrière ces instruments semblait impliquer qu'un type différent de son semblait exister. En général, autant le synthétiseur analogique pouvait être décrit comme ayant un caractère "chaud", autant sa contrepartie numérique pouvait souvent être très "fine". En gros, les deux types se complémentaient, l'un étant facile à programmer et l'autre capable de simulation précise.

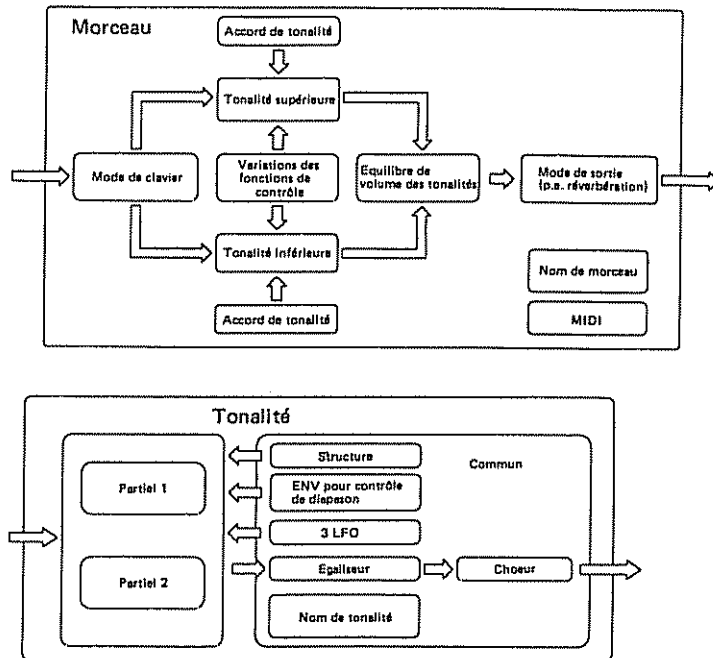
Le ROLAND D-50 a maintenant changé tout cela. Grâce à un nouveau circuit intégré spécialement conçu, connu sous le nom de "PUCE LA". Ici, LA veut dire synthèse Linéaire Arithmétique et est le coeur de cette nouvelle technologie. La synthèse LA fait appel à un grand nombre d'avance technologique résultant non seulement en une qualité sonore supérieure, mais également en un cas de programmation améliorée. De cette manière, Roland a réussi à maintenir un grand degré de familiarité pour l'utilisateur, malgré le génie technique utilisé.

Pour expliquer le D-50 d'une manière très simple, nous devons commencer par dire qu'il s'agit de la prochaine étape dans les synthétiseurs NUMERIQUES. Ceci signifie que le son est entièrement généré par ordinateur. En fait, le D-50 possède quatre sections distinctes:

1. Un synthétiseur numérique
2. Un égaliseur numérique
3. Une section de chœur numérique
- et 4. Une section de réverbération numérique.

De plus, ces quatre sections fonctionnent entièrement dans le DOMAINE NUMERIQUE, permettant ainsi d'obtenir une qualité sonore supérieure à celle de quatre unités similaires combinées. En conséquence, le musicien peut profiter d'un instrument complet, ne nécessitant pas d'effets ou de traitement supplémentaires.

Toutefois, la véritable puissance de la sythèse LA réside dans la section synthétiseur numérique du D-50. N'oublions pas qu'il s'agit d'un instrument entièrement numérique, même si le son semble suggérer davantage. Grâce à la synthèse LA le D-50 semble posséder quatre synthétiseurs puissants incorporés. Chacun de ces synthétiseurs hypothétiques peut se comporter comme un synthétiseur analogique conventionnel ou un synthétiseur d'échantillonnage PCM. En conséquence, ils sont appelés PARTIELS car ils sont bien plus que simplement un pur synthétiseur. Ces partiels sont combinés en paires pour former une TONALITE. Une tonalité peut être le mélange de deux partiels ou encore elles peuvent profiter de la version LA de modulation croisée. De cette manière, certains des sons numériques les plus populaires d'aujourd'hui sont remarquablement faciles à obtenir.

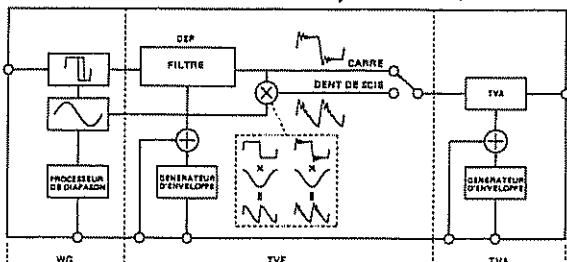


Pendant une exécution en direct, vous pouvez facilement sélectionner un MORCEAU qui est la combinaison de deux tonalités, ensemble avec l'E.Q., le choeur et la réverbération programmés. Ces autres paramètres sont appelés les paramètres COMMUNS car ils sont communs aux deux Tonalités. Durant tout le processus de programmation du D-50, l'opération reste simple et logique. Malgré cela, pour améliorer davantage la facilité de création d'un son, un programmeur en option, le PG-1000 est disponible, et il permet d'afficher graphiquement tous les paramètres du D-50, ce qui le rend particulièrement simple à utiliser.

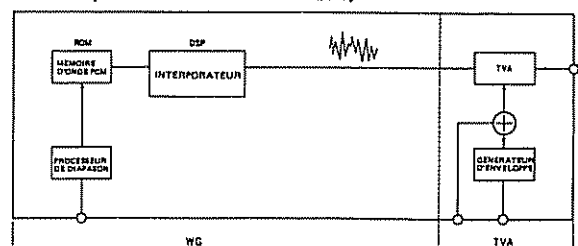
Toutefois, ce sont les caractéristiques d'exécution telles que l'Aftertouch et le contrôle de tous les aspects du son qui font du D-50 un instrument totalement neuf. Ces éléments et un son qui ne peut être décrit que comme unique, le son L.A.

Diagramme synoptique de partiel

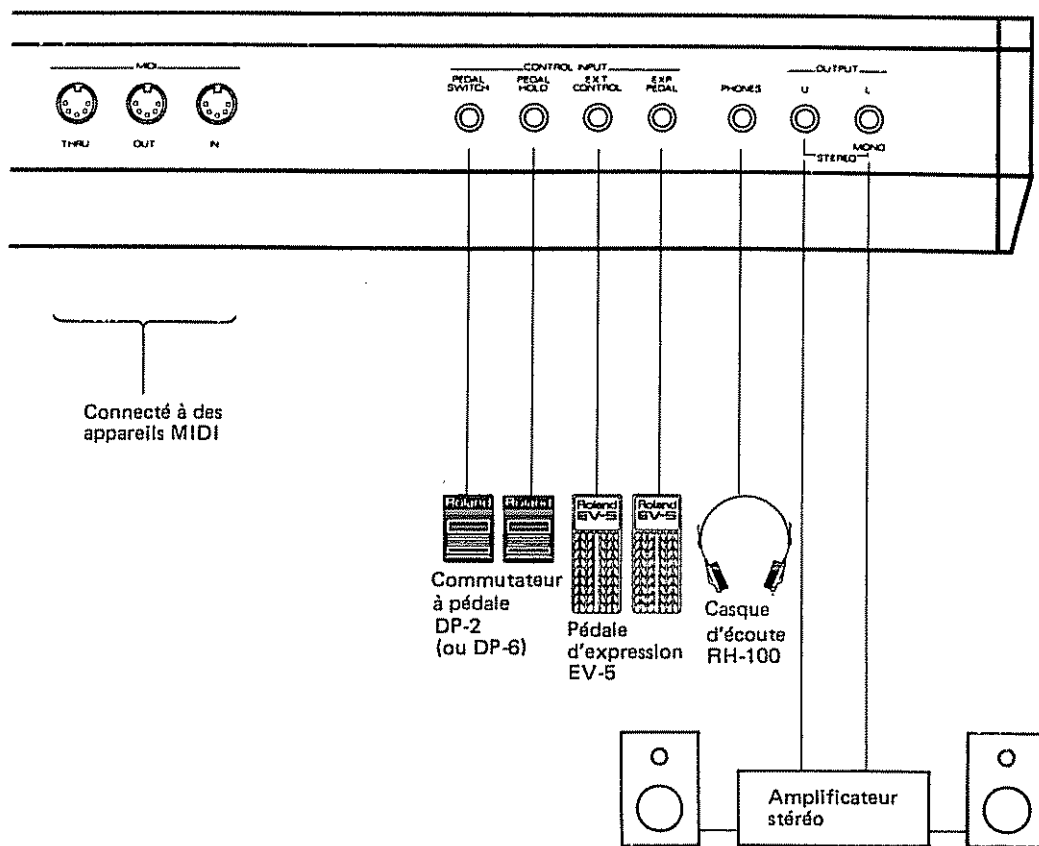
Partiel (Générateur de son de synthétiseur)



Partiel (Générateur de son PCM)



2 CONNEXION



3 MODE DE REPRODUCTION

S'assurer que le D-50 est correctement et fermement connecté aux autres appareils, puis le mettre sous tension.



Interrupteur d'alimentation

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

```
***** Linear Synthesizer D-50 *****
                          Roland Corporation
```





```
I-11 ***** U: *****
WHOLE SP C4 Ba1 50 L: *****
```

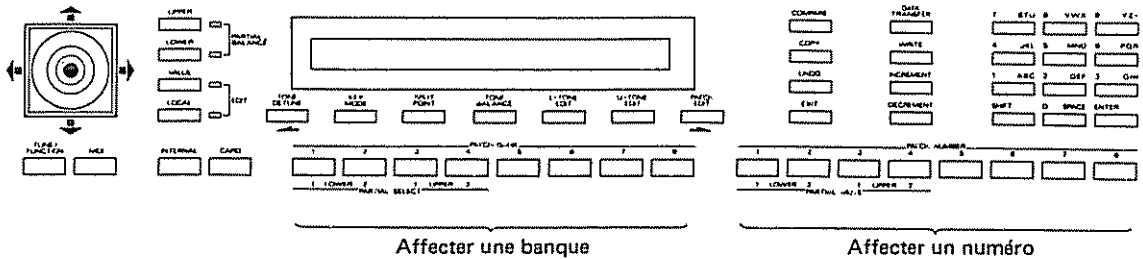
1. Sélection de morceau

Le D-50 conserve 64 morceaux différents. Un morceau est représenté par un numéro de banque (1 à 8) et un numéro de morceau (1 à 8).

		Numéro							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Banque	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
	7								
	8								

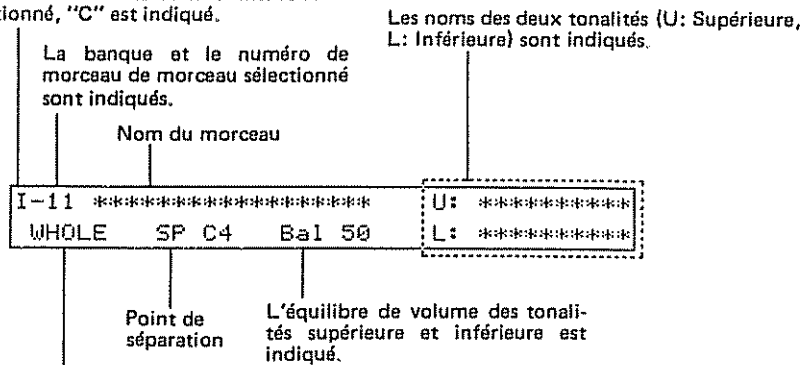
 Banque 3, numéro 4
 Banque 7, numéro 2

Pour sélectionner un morceau, affecter la banque et le numéro de morceau relatifs.



L'affichage indique le morceau sélectionné.

- Lorsqu'un morceau de la mémoire interne est sélectionné, "I" est indiqué.
- Lorsqu'un morceau de la carte de mémoire est sélectionné, "C" est indiqué.



Le mode de clavier est indiqué.
Le mode de clavier détermine la manière dont les tonalités supérieure et inférieure sont jouées sur le clavier.

3 Modes de clavier

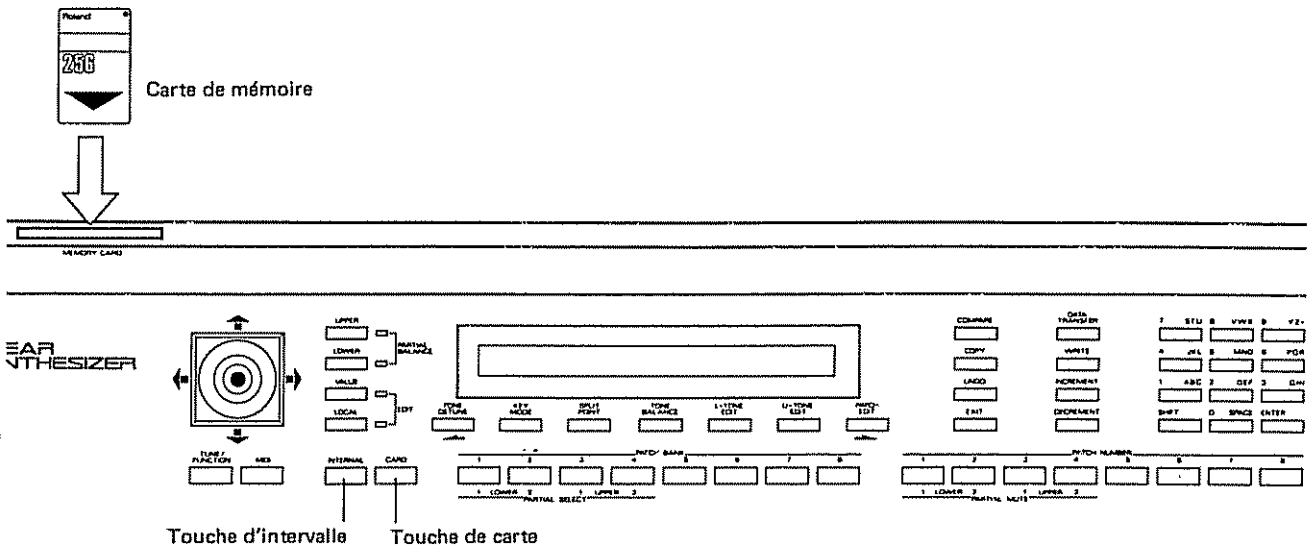
WHOLE	La tonalité supérieure est jouée sur tout le clavier en polyphonie à 16 voix.
DUAL	Les deux tonalités supérieure et inférieure sont jouées par chaque touche en polyphonie à 8 voix.
SPLIT	Ce mode divise le clavier du D-50 en des sections supérieure et inférieure où deux tonalités différentes peuvent être utilisées. Chaque section du clavier est polyphonique à 8 voix (do Moyen = C4).

*Certains autres modes de clavier spéciaux sont également prévus.

[CARTE DE MEMOIRE]

Jusqu'à 64 morceaux différents peuvent être stockés dans une carte de mémoire (M-256D). Il est possible de sauvegarder les sons que l'on a créés dans une carte de mémoire et de les rappeler plus tard.

Bien connecter correctement la carte de mémoire de la manière indiquée dans le diagramme.



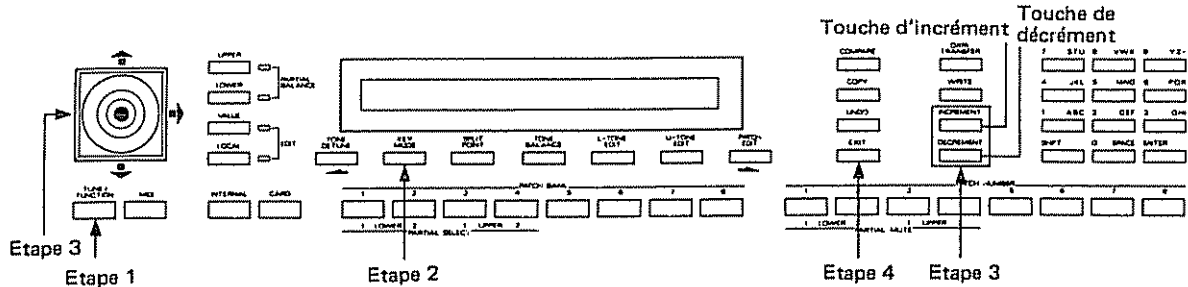
Pour rappeler un modèle sur la carte de mémoire, appuyer simplement sur la touche de Carte. Pour retourner dans le mode de mémoire interne, sur la touche Interne.

*** Les morceaux préprogrammés sur la carte de mémoire fournie (ROM) peuvent être restaurés même s'ils sont réécrits avec de nouveaux morceaux.**

*** Faire attention à bien utiliser la carte de mémoire correcte (p. e., la carte de mémoire fournie, M-256D, etc.).**

2. ACCORD

Le D-50 peut être accordé sur d'autres instruments de musique (accord principal)

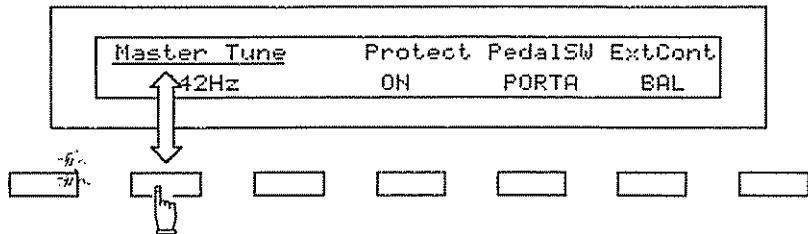


Etape 1 Appuyer sur la touche d'accord fonction.

L'affichage change.

Master Tune	Protect	PedaISW	ExtCont
442Hz	ON	PORTA	BAL

Etape 2 Sélectionner "ACCORD" (TUNING) en utilisant la touche de sélection appropriée.



Cette partie clignote lorsque la touche de sélection correspondante a été enfoncée.

Master Tune	Protect	PedaISW	ExtCont
442Hz	ON	PORTA	BAL

Etape 3 Accorder le D-50 comme suit.

Pour un accord fin, utiliser la touche d'incrément et la touche de décrément. En maintenant la touche d'incrément enfoncée, l'on relève le diapason, alors qu'avec la touche de décrément, l'on abaisse le diapason.

Pour changer grandement le diapason, déplacer la manette de contrôle vers la droite et la gauche. Le mouvement vers la droite relève le diapason.

Le nombre indiqué dans l'affichage est la fréquence du diapason standard (A4). Le numéro dans l'affichage change en pas de 1 kHz, mais le diapason change en fait de manière continue.

Etape 4

Appuyer sur touche de sortie; l'affichage retourne à l'indication du mode de reproduction normale.

L'accord principal que l'on a réglé est maintenant conservé en mémoire, même si l'appareil est éteint.

13

3. FONCTIONS DE CONTROLE

Les fonctions de contrôle peuvent être efficacement utilisées pour changer le son pendant une exécution.

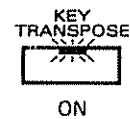
* La manière dont chaque fonction de contrôle change actuellement le son diffère en fonction du morceau individuel (Tonalité). Certains morceaux peuvent ne pas être affectés du tout.

[Transposition de touche]

Cette fonction transpose tout le clavier en pas d'un demi-ton, vous permettant de jouer le même clavier dans différentes touches.

En appuyant sur la touche KEY TRANSPOSE, enfoncer la touche INCREMENT/DECREMENT le nombre de fois correspondant à la transposition désirée.

Si la valeur réglée est différente de zéro, le témoin de la touche de transposition de touche s'allume.



Key Transpose = 0

* La transposition de touche que vous avez réglée est conservée en mémoire même lorsque l'appareil est éteint.

[Touche de contrôle d'Aftertouch]

L'Aftertouch est la fonction qui provoque un changement lorsque la touche est enfoncée plus durement après avoir été jouée de manière normale. Le changement causé par l'aftertouch comprend le diapason, le vibrato, le timbre et le volume. L'effet maximum de l'aftertouch est réglé individuellement dans chaque morceau ou tonalité, mais la sensibilité globale peut être changée avec ce curseur.

[Volume principal]

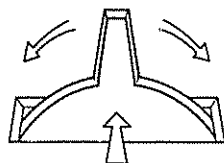
Ce curseur contrôle le volume des sons envoyés du jack de sortie et du jack de casque d'écoute.

[Levier de modulateur]

En utilisant le levier de modulateur, vous pouvez changer les diapasons ou créer un effet de vibrato.

En le poussant vers la gauche, vous abaissez le diapason.

En le poussant vers la droite, vous relevez le diapason.

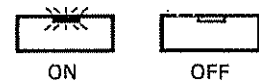


En le poussant vers l'avant (dans le sens de MODULATION) vous générez un effet de vibrato.

[Touche de chase]

La fonction de chase peut sortir soit la tonalité supérieure, soit la tonalité inférieure légèrement plus tard que la tonalité supérieure que vous avez jouée. La fonction de chase est disponible dans le mode de clavier complet (Whole) ou double (Dual).

Lorsque cette fonction est utilisée dans certains morceaux, un retard ou un effet ressemblant à un son-sur-son peut être obtenu.



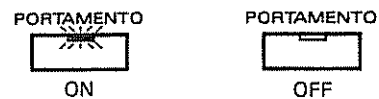
Si la touche de Chase est enfoncée dans le mode de clavier autre que le mode complet ou double, l'affichage répond de la manière indiquée ci-dessous sans activer la fonction Chase.

Set Key mode WHOLE or DUAL

[Touche de glissando]

Le glissando est un glissement d'un diapason à un autre et est souvent utilisé pour l'exécution au violon.

La fonction est activée en appuyant sur la touche de glissando et une nouvelle pression la désactive.



[Vitesse]

La vitesse correspond aux dynamiques controlant le volume, le diapason et le timbre. Ceci permet une exécution similaire à un piano.

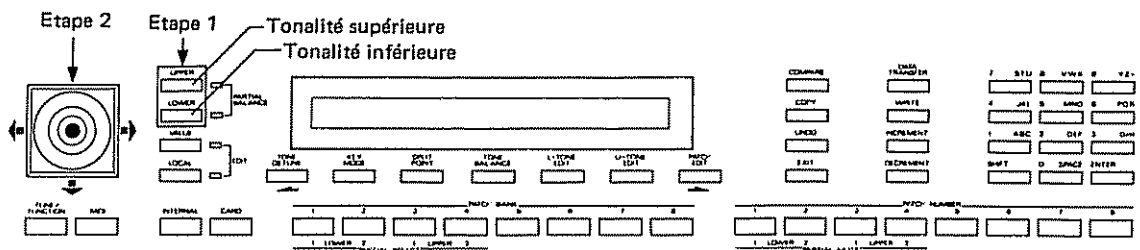
[Equilibre de partiel]

En utilisant la manette de contrôle, les deux commandes de volume suivantes peuvent être ajustées en même temps.

- Equilibre de volume des deux sons partiels dans l'une des tonalités: supérieure ou inférieure.
- Equilibre de volume des tonalités supérieure ou inférieure.

L'équilibre de volume change grandement les sons générés.

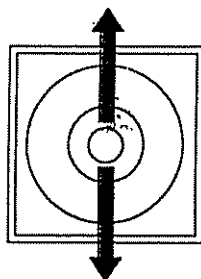
Etape 1 Sélectionner l'une des tonalités avec la touche d'équilibre de partiel.



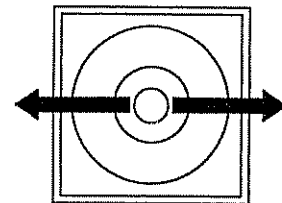
Le témoin correspondant s'allume lorsque l'on appuie sur la touche.

Etape 2

En déplaçant la manette de contrôle, ajustez l'équilibre de volume des deux sons partiels et des tonalités.



L'équilibre de volume des deux tonalités change.



L'équilibre de volume des partiels de tonalité sélectionnée change.

L'équilibre de volume des tonalités est indiqué dans l'affichage.

```
I-11 ***** L: *****
WHOLE SP C4 Bal 50 L: *****
```

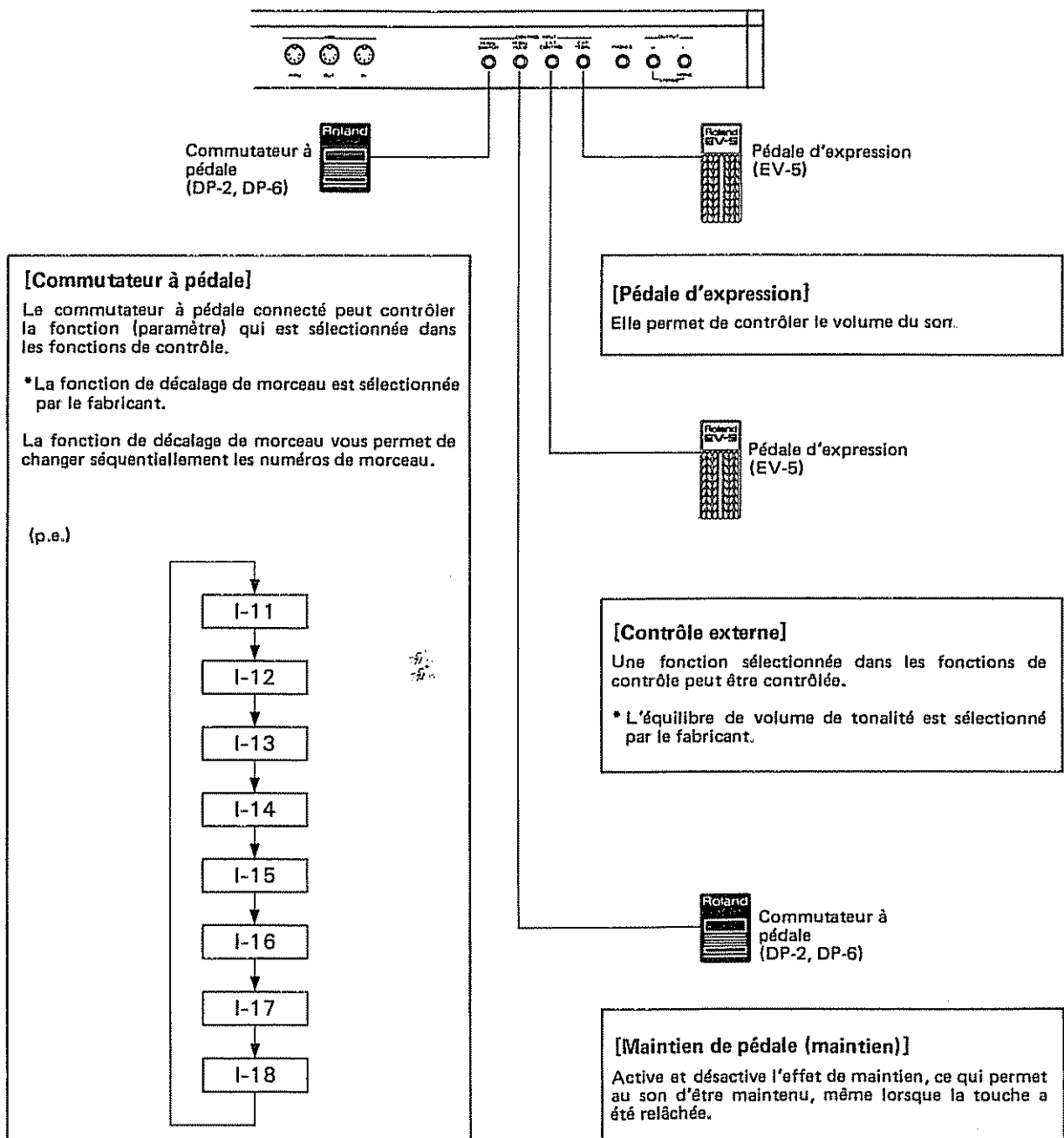
L'équilibre de volume des tonalités.

* L'équilibre de volume que vous avez réglé ici n'est pas automatiquement écrit en mémoire et en conséquence sera effacé lorsqu'un autre morceau est sélectionné.

*Pour écrire le morceau avec un nouveau réglage d'équilibre de partiel, suivre la "procédure d'écriture" de la page 28.

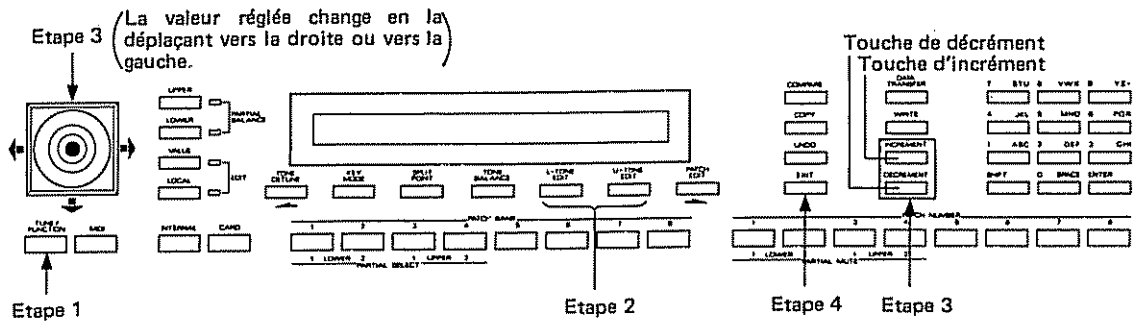
[Contrôle par pédale]

En connectant une pédale au jack d'entrée de contrôle, vous pouvez contrôler les diverses fonctions avec la pédale.



● **Changement des fonctions de contrôle**

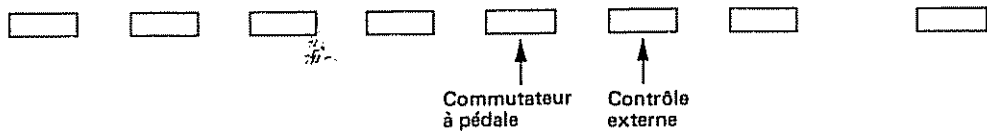
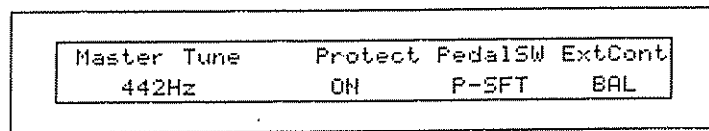
Chacune des pédales connectées au jack de commutateur à pédale et au jack de contrôle externe peut fonctionner différemment, en fonction de la fonction affectée à chaque pédale.



Etape 1 Appuyer sur la touche d'accord/fonction.

L'affichage change.

Etape 2 En utilisant la touche de sélection appropriée, sélectionner la pédale à laquelle vous voulez affecter une fonction.



En appuyant sur la touche, l'on fait clignoter la fonction actuellement affectée à la pédale.

Etape 3 En utilisant la manette de contrôle, ou les touches d'incrément et de décrémentation, sélectionnez la fonction à affecter.

Les fonctions que l'on peut affecter à chaque pédale sont indiquées ci-dessous.

Commutateur à pédale

Fonction de contrôle	Description
P-SFT (Décalage de diapason)	Augmente le numéro de morceau.
PORTA (Glissando)	Active ou désactive l'effet de glissando.
CHASE (Chase)	Active ou désactive l'effet de Chase.
OFF	Le D-50 ne peut être contrôlé, mais l'appareil MIDI connecté peut être contrôlé. (Voir page 52 "MIDI" dans le Cours Avancé).

Contrôle externe

Fonction de contrôle	Description
BAL (Equilibre de tonalité)	Contrôle l'équilibre de volume des tonalités supérieure et inférieure
AFTER (Aftertouch)	Contrôle l'effet d'aftertouch.
MOD (Modulation)	Contrôle l'effet de vibrato.
OFF	Le D-50 ne peut être contrôlé, mais l'appareil MIDI connecté peut être contrôlé. (Voir page 52 "MIDI" dans le Cours Avancé).

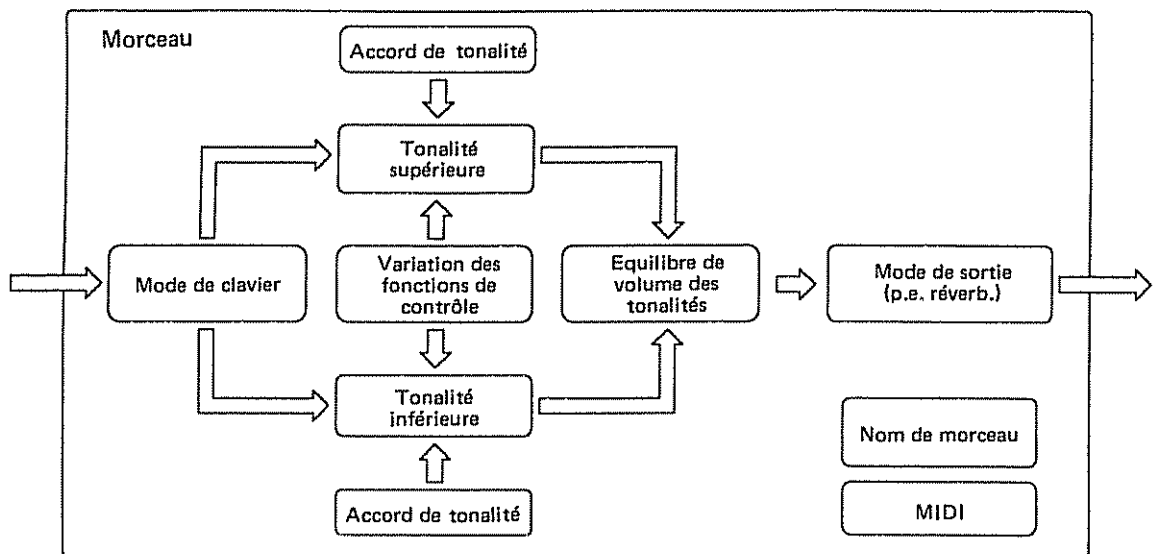
* La fonction de contrôle réglée ici est conservée même lorsque l'appareil est éteint.

18

4 EDITION DES FONCTIONS DE CONTROLE D'EXECUTION

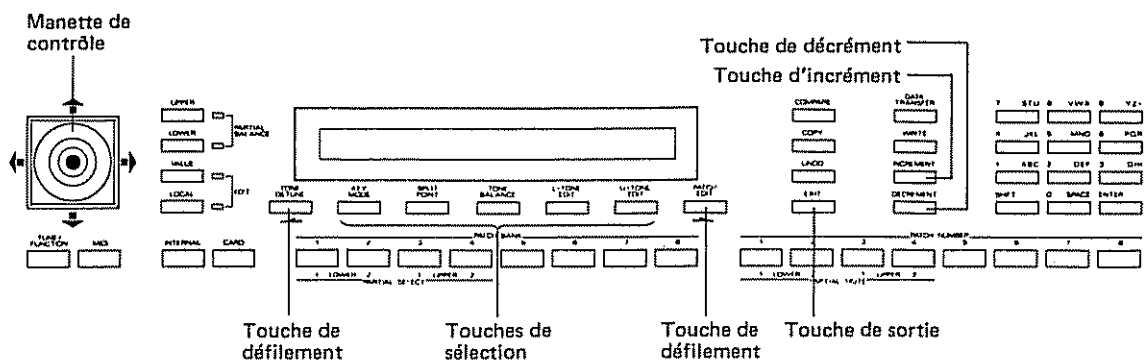
Les fonctions de contrôle d'exécution (nous les appelons "facteurs" dans ce manuel) dans chaque morceau peuvent être éditées en procédant de la manière suivante.

Un morceau comprend plusieurs facteurs, de la manière indiquée ci-dessous.



1. OPERATION D'EDITION DE BASE

L'affichage indique plusieurs facteurs à la fois. Si nécessaire, faire défiler l'affichage vers le haut ou vers le bas pour trouver le facteur à éditer en utilisant les touches de défilement. Appuyer ensuite sur la touche de sélection qui se trouve sous le facteur que l'on désire éditer et le facteur clignote alors, indiquant qu'il peut maintenant être édité. Pour retourner à l'affichage de mode de reproduction, appuyer simplement sur la touche de sortie.



Comment changer la valeur d'un facteur

● Pour beaucoup changer la valeur, utiliser la manette de contrôle. En déplaçant la manette de contrôle vers la droite, l'on augmente le numéro.

* Normalement, le fait de déplacer la manette de contrôle vers l'avant et vers l'arrière ne change pas la valeur.

● Pour changer légèrement la valeur, utiliser les touches d'incrément et de décrétement. En appuyant sur la touche d'incrément, l'on augmente le chiffre et en appuyant sur la touche de décrétement, l'on diminue ce chiffre.

Pour revenir à l'affichage du mode de reproduction, il est nécessaire d'appuyer plusieurs fois sur la touche de sortie.

* Les données éditées seront effacées lorsqu'un nouveau morceau est sélectionné.

* Pour conserver les données éditées en mémoire, suivre la "Procédure d'écriture" de la page 29.

* Le D-50 ne vous permet pas de changer les morceaux, à moins d'être placé dans le mode de reproduction en appuyant sur la touche de sortie. Ceci est pour réduire la possibilité d'un effacement accidentel des données éditées provoqué par une pression sur une touche de morceau par erreur.

[Comparaison]

Cette fonction peut être utilisée pendant l'édition. Pendant l'édition d'un morceau, vous pouvez appeler le morceau d'origine et le comparer avec la version éditée.

Etape 1

Appuyer sur la touche de comparaison.



L'affichage répond de la manière indiquée ci-dessous et le morceau d'origine est entendu lorsque l'on joue sur le clavier.

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

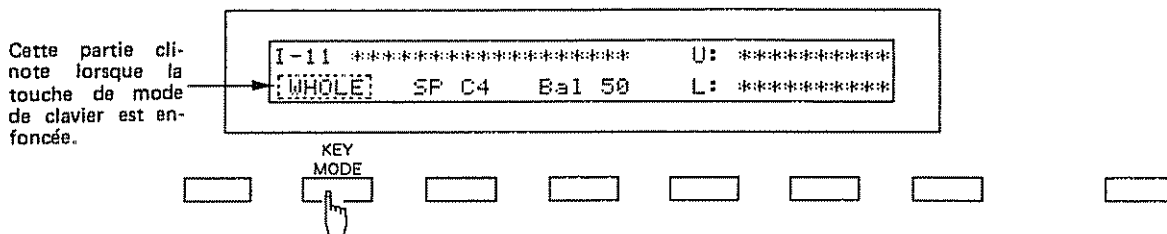
Etape 2

Appuyer de nouveau sur la touche de comparaison; le morceau édité est rappelé.

2. MODE DE CLAVIER

Le mode de clavier correspond à la manière dont les tonalités supérieure et inférieure sont jouées sur le clavier.

Etape 1 Appuyer sur la touche de sélection (Mode de clavier).



Etape 2 Sélectionner l'un des neuf modes de clavier suivants en utilisant la manette de contrôle.

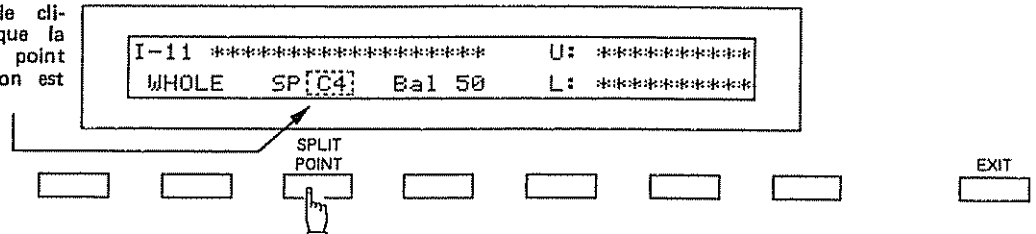
Mode de clavier	Description
WHOLE	La tonalité supérieure peut être jouée en polyphonie à 16 voix.
DUAL	Les deux tonalités supérieure et inférieure sont jouées par chaque clavier en polyphonie à 8 voix.
SPLIT	Le mode de séparation divise le clavier en des sections supérieure et inférieure, et deux tonalités différentes peuvent être jouées en polyphonie à 8 voix. Ceci signifie que le D-50 fonctionne comme deux synthétiseurs à 8 voix. Le point de séparation (là où le clavier est divisé en deux sections) est indiqué à côté de l'indication du mode de clavier.
SEP (Séparation)	Ce mode est effectif lorsqu'un appareil MIDI externe est en train de contrôler le D-50. (Voir page 52 "MIDI" dans le Cours Avancé).
WHOL-S (Solo Complet)	La tonalité supérieure résonne en monophonique.
DUAL-S (Solo double)	Les deux tonalités supérieure et inférieure sont monophoniques.
SPL-US (Solo supérieure séparé)	La tonalité supérieure est monophonique et la tonalité inférieure est polyphonique à 8 voix.
SPL-LS (Solo inférieure séparé)	La tonalité inférieure est monophonique et la tonalité supérieure est polyphonique à 8 voix.
SEP-S (Solo Séparé)	Ce mode est effectif lorsqu'un appareil MIDI externe est en train de contrôler le D-50. (Voir page 52 "MIDI" dans le Cours Avancé).

● **Changement du point de séparation**

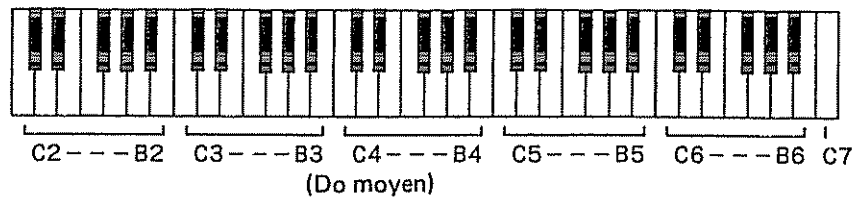
Le point de séparation peut être changé comme suit.

Etape 1 Appuyer sur la touche de sélection (SPLIT POINT).

Cette partie clignote lorsque la touche de point de séparation est enfoncée



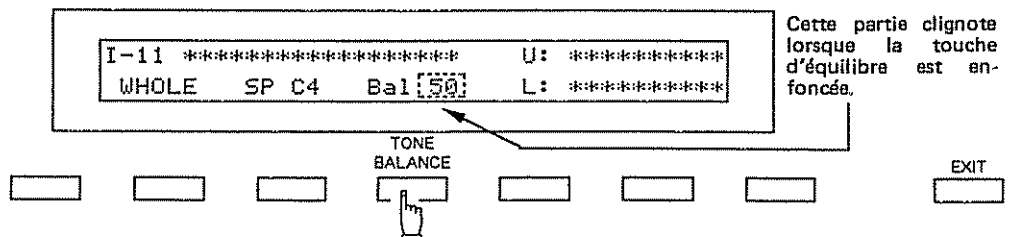
Etape 2 En utilisant la manette de contrôle, régler le point de séparation représenté par un nom de note.



3. EQUILIBRE DE VOLUME DES TONALITES

L'équilibre de volume des tonalités supérieure et inférieure peut être changé comme suit.

Etape 1 Appuyer sur la touche de sélection (TONE BALANCE).

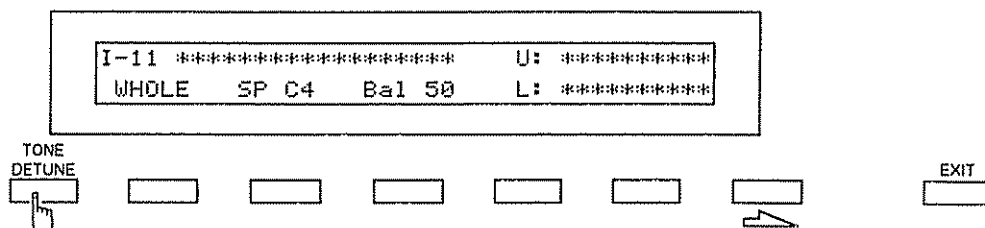


Etape 2 Changer la valeur avec la manette de contrôle.

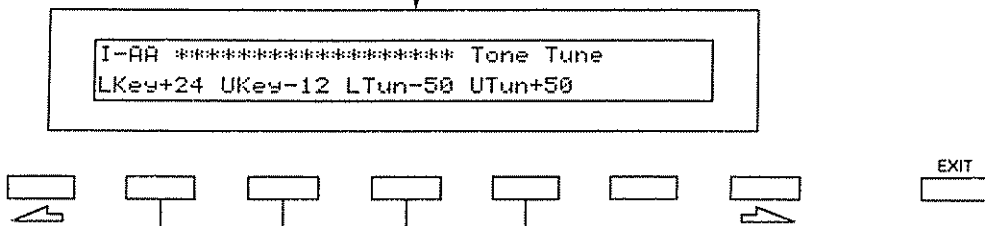
4. DESACCORD DE TONALITE

Le diapason relatif des tonalités supérieure et inférieure peut être réglé séparément. En réglant des diapasons légèrement différents, un effet de désaccord peut être obtenu. De plus, en abaissant le diapason de la tonalité supérieure et en relevant le diapason de la tonalité inférieure, les diapasons des deux tonalités peuvent devenir exactement les mêmes.

Etape 1 : Appuyer sur la touche de défilement gauche.



Etape 2 : Sélectionner le paramètre à éditer avec la touche de sélection et l'éditer avec la manette de contrôle.



Décalage de touche de la tonalité inférieure

Ceci vous permet de décaler le diapason de la tonalité inférieure en étapes de demi-ton de -24 à +24 (± 2 octaves).

Décalage de touche de la tonalité supérieure

Ceci vous permet de décaler le diapason de la tonalité supérieure en étapes de demi-ton de -24 à +24 (± 2 octaves).

Accord fin de la tonalité supérieure

Ceci vous permet d'accorder le diapason de la tonalité supérieure de -50 à +50 (approx. ± 50 cents).

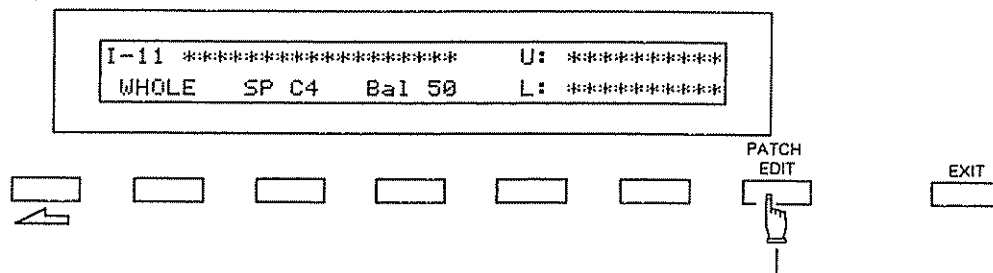
Accord fin de la tonalité inférieure

Ceci vous permet d'accorder le diapason de la tonalité inférieure de -50 à +50 (approx. ± 50 cents).

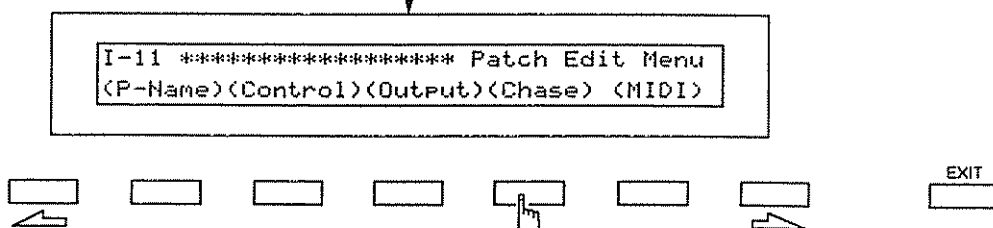
5. JEU CHASE

La fonction de jeu chase permet de sortir la tonalité inférieure légèrement après (plus tard) la tonalité supérieure qui est actuellement jouée sur le clavier. Toutefois, cette fonction n'est disponible dans dans le mode Double (Doual) ou Complet (Whole).

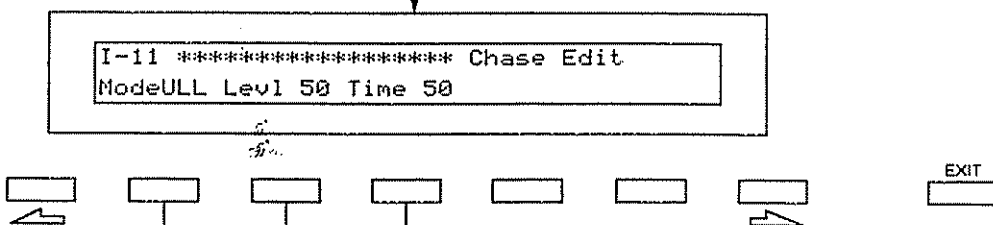
Etape 1 : Appuyer sur la touche de défilement droite.



Etape 2 . Sélectionner "Chase" avec la touche de sélection correspondante.



Etape 3 : Sélectionner le paramètre que l'on veut éditer avec la touche de sélection et l'éditer avec la manette de contrôle.



- Mode
- Ceci détermine la manière dont les tonalités retentissent répétées.
- Lorsque le mode de clavier est Double (Dual), les choix suivants sont disponibles.
 - UL La tonalité supérieure, puis la tonalité inférieure sont jouées.
 - ULL La tonalité supérieure, puis la tonalité inférieure sont répétées.
 - ULU La tonalité supérieure, la tonalité inférieure, puis la tonalité supérieure sont alternées.
- Durée
- Ceci ajuste la durée du son de 0 à 100. Plus la valeur est élevée, plus le son dure longtemps.
- Niveau
- Ceci détermine le volume du son "Chase", de 0 à 100.

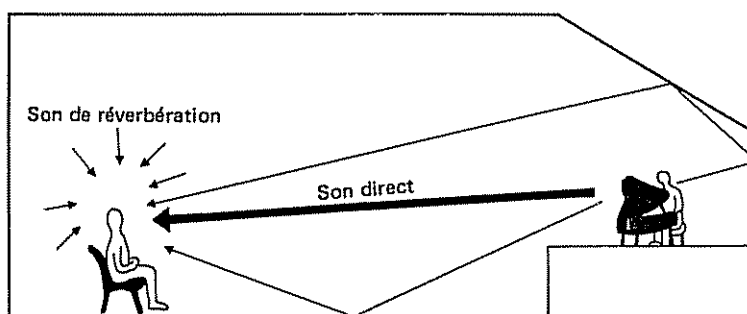
- *Lorsque le mode de clavier est complet (Whole), les choix suivants sont disponibles.
- UL La tonalité supérieure, puis de nouveau la tonalité supérieure sont jouées.
 - ULL La tonalité supérieure est répétée.
 - ULU La tonalité supérieure est répétée.

* En fonction du niveau de "Chase" et de la vitesse, le nombre de répétition du son retardé diffère. Si "TVA Velocity Sens" (page 43) est réglé à 0, le son ne décroît pas mais est répété avec le même temps.

6. MODE DE SORTIE

Le mode de sortie détermine la manière dont les tonalités prennent l'effet de réverbération et la manière dont les tonalités apparaissent à la sortie.

- Un son réverbéré dans un environnement acoustique comprend trois parties. Premièrement, l'on entend le son direct lorsqu'il se déplace de la source vers l'extérieur. Ensuite, la réflexion précoce retentit une fois, ou plusieurs fois, des murs, du plafond et du plancher. Finalement, l'on entend le son réverbéré alors qu'il est réfléchi plusieurs fois dans l'environnement.



Etape 1 : Appuyer sur la touche de défilement droite.

```
I-11 *****
WHOLE SP C4 Bal 50 L: *****
```



Etape 2 : Sélectionner "Mode de sortie" avec la touche de sélection correspondante.

```
I-11 ***** Patch Edit Menu
(P-Name)<Control><Output><Chase> <MIDI>
```



Etape 3 : Sélectionner le paramètre que l'on veut éditer avec la touche de sélection et l'éditer avec la manette de contrôle.

```
I-11 ***** Output Mode Edit
Mode 01 Rev 01 Rbal100 Vol100
```

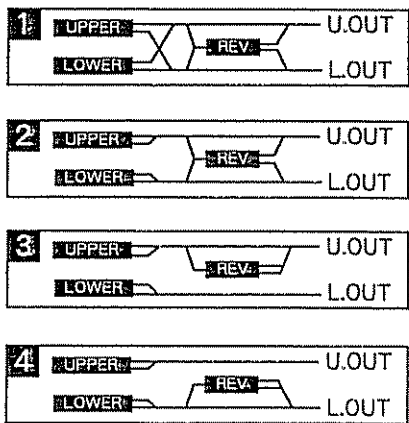


Volume total
Permet de déterminer le volume des deux tonalités de 0 à 100 et en conséquence d'ajuster la différence de volume entre les morceaux

Equilibre de réverbération
Permet de régler l'équilibre de volume des sons de réverbération et de son direct de 0 à 100

100 Le volume du son de réverbération = maximum
le volume du son direct = 0
0 Le volume du son de réverbération = 0, le volume du son direct = maximum

Mode de sortie
Permet de sélectionner l'un des quatre modes de sortie suivants.



Type de réverbération
Permet de sélectionner l'un des 32 types de réverbération (voir page 25).

1 La réverbération stéréo fonctionne sur le son mixé des tonalités supérieure et inférieure et est envoyée en stéréo.

2 Le mélange des tonalités supérieure et inférieure prend une réverbération stéréo et le son direct est envoyé séparément pour les tonalités supérieure et inférieure.

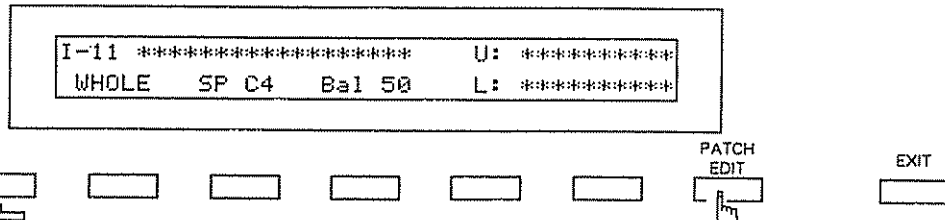
3 Seule la tonalité supérieure prend une réverbération. Les tonalités supérieure et inférieure sont envoyées séparément.

4 Seule les tonalités supérieure et inférieure sont envoyées séparément.

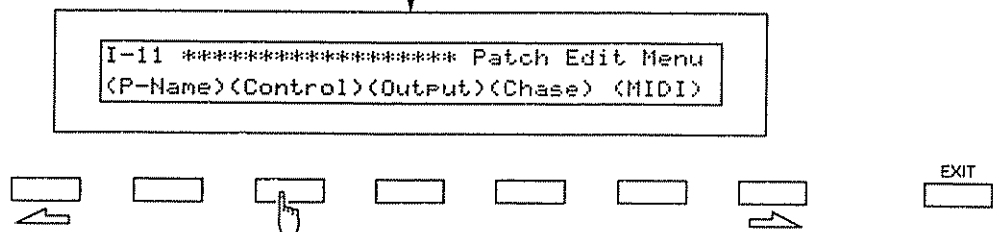
7. CONTROLE DE MORCEAU

Les contrôles de morceau déterminent la manière dont les fonctions de contrôle affectent actuellement les tonalités supérieure et inférieure.

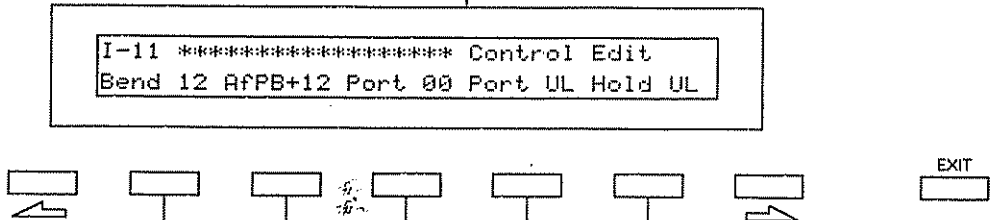
Etape 1 : Appuyer sur la touche de défilement droite.



Etape 2 : Sélectionner "Contrôle" avec la touche de sélection correspondante.



Etape 3 : Sélectionner la fonction de contrôle que l'on veut éditer et changer la valeur avec la manette de contrôle.



Gamme de modulateur

Permet de régler la gamme variable de changement de diapason causé en déplaçant le levier de démodulateur vers la droite et vers la gauche de 0 à 12 (1 octave).

* La gamme variable réglée ici peut être différente en fonction du réglage des paramètres de tonalité.

Aftertouch, Modulateur de diapason

Permet de régler la sensibilité de l'effet d'aftertouch sur le diapason. -12 à +12 sont valides.

Des valeurs plus élevées signifient une sensibilité plus élevée.

Un réglage négatif diminue le diapason et un réglage positif l'augmente

Durée de Glissando

Permet de régler la durée de glissando d'une note à l'autre 1 à 100 sont valides. Des valeurs plus élevées signifient une durée plus longue

Mode de maintien

Permet de sélectionner la tonalité sur laquelle agit l'effet de maintien par pédale.

U Le maintien par pédale agit sur la tonalité supérieure

L Le maintien par pédale agit sur la tonalité inférieure

UL Le maintien par pédale agit sur les deux tonalités

* Lorsque le mode de clavier est "Whole" (complet), le maintien par pédale agit toujours, quel que soit le mode sélectionné.

Mode de Glissando

Permet de sélectionner la tonalité sur laquelle agit l'effet de glissando

U Le maintien par pédale agit sur la tonalité supérieure

L Le maintien par pédale agit sur la tonalité inférieure

UL Le maintien par pédale agit sur les deux tonalités

* Lorsque le mode de clavier est "Whole" (complet), l'effet de glissando agit toujours, quel que soit le mode sélectionné.

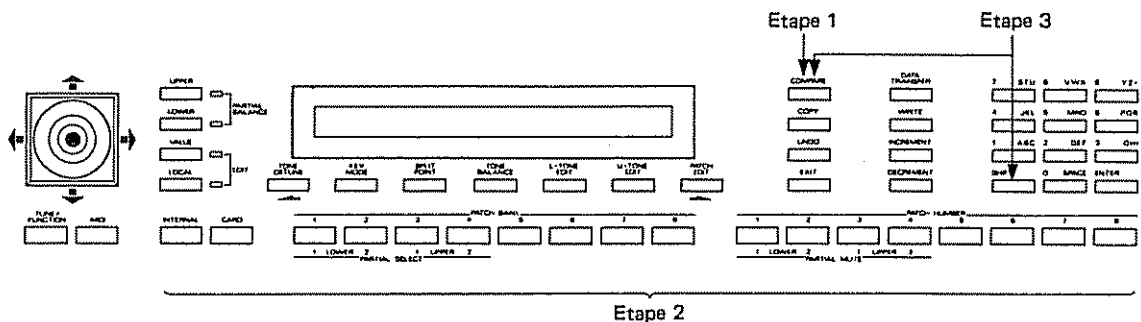
5 ECRITURE

Les données éditées ne sont pas automatiquement réécrites sur les données existantes et, en conséquence, seront effacées lorsqu'un morceau différent est sélectionné ou que l'appareil est éteint. Pour conserver les données éditées, effectuer la procédure d'écriture suivante, soit dans la mémoire interne, soit 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 quelques 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 il peut donc être souhaitable d'écouter plusieurs morceaux différents avant de décider celui qui sera sacrifié pour le nouveau morceau. L'on peut faire cela en utilisant la touche de comparaison.



Etape 1 Appuyer sur la touche de comparaison.

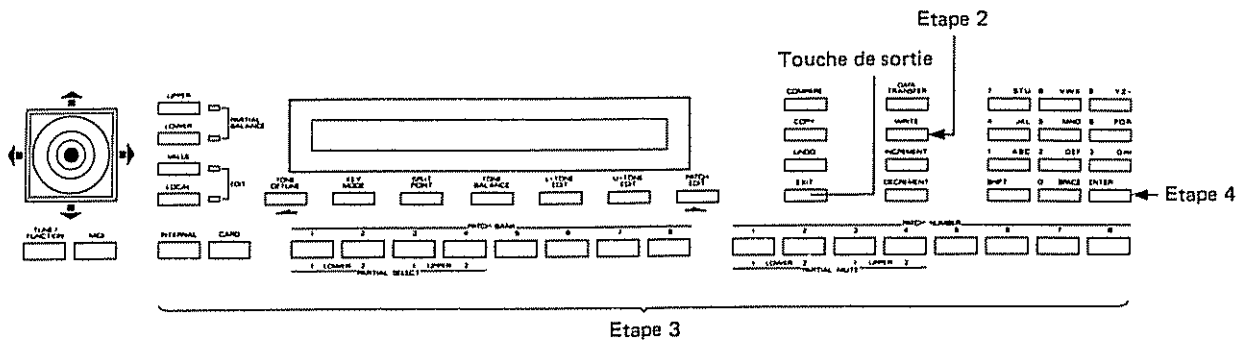
L'affichage répond de la manière indiquée ci-dessous.

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

Etape 2 Lorsque l'on change les morceaux, écouter le son en sélectionnant le numéro de morceau à effacer.

Etape 3 EN MAINTENANT LA TOUCHE DE DECALAGE ENFONCEE, appuyer sur la touche de comparaison. Ceci rappelle les données éditées du numéro de morceau sélectionné.

[PROCEDURE D'ECRITURE]

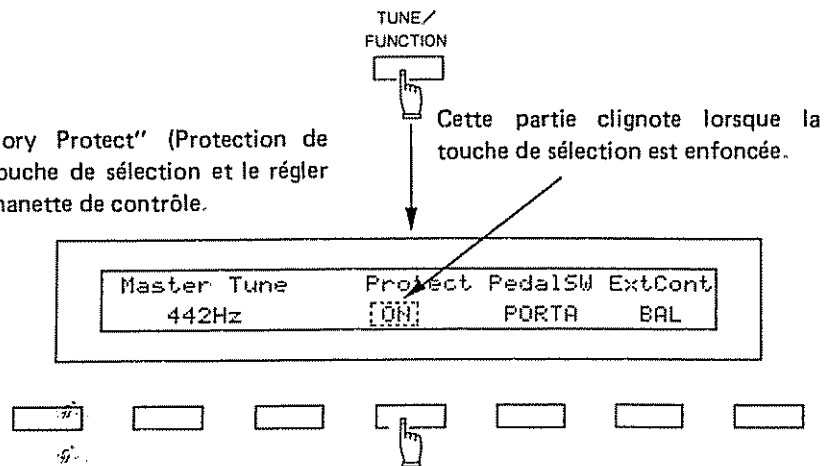


Etape 1 Désactiver la protection de mémoire interne (OFF).

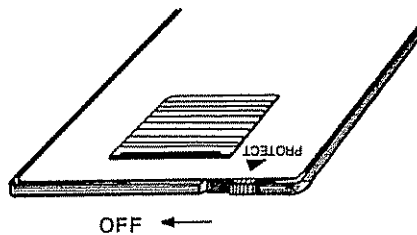
- Pour écrire des données dans la mémoire interne, régler la protection de mémoire du D-50 sur OFF comme suit.

1: Appuyer sur la touche d'accord/fonction.

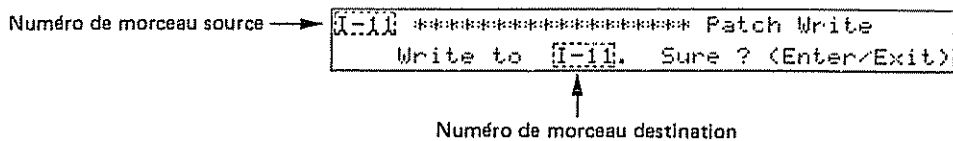
2: Sélectionner "Memory Protect" (Protection de mémoire) avec la touche de sélection et le régler sur "OFF" avec la manette de contrôle.



- 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 de la manière suivante.



Etape 2 Appuyer sur la touche d'écriture.



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 dans le Cours Avancé et répéter la procédure d'écriture avec soin.

Etape 5 Rerégler la protection de mémoire sur ON.
(Comme à l'Étape 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.

CARACTERISTIQUES

D-50 : Synthétiseur linéaire polyphonique à 16 voix

Capacité de mémoire: 64 morceaux
16 Types de réverbération

[Panneau avant]

Fente de carte de mémoire
Manette de contrôle
Touche de chase
Touche de transposition de touche
Volume principal
Touche de défilement x 2
Touche de sélection x 2
Touche d'édition (valeur, local)
Touche de partiel (Supérieure, Inférieure)
Touche de comparaison
Touche de copie
Touche d'annulation
Touche de sortie
Touche de transfert de données
Touche d'écriture
Touche d'incrément
Touche de décrément
Touche de carte
Touche interne
Touche MIDI
Touche d'accord/fonction
Touche de morceau (Banques 1 à 8, Numéro 1 à 8)
Clavier de dix touches (0-9/Shift/Enter)

[Affichage]

Deux lignes de 40 caractères, LCD (illumination arrière)

[Témoins]

Glissando
Chase
Transposition de touche
Edition (Valeur)
Edition (Local)
Equilibre de partiel (Supérieure)
Equilibre de partiel (Inférieure)

[Panneau arrière]

Jack de sortie (mono, stéréo)
Jack de casque d'écoute
Jack de pédale d'expression
Jack de contrôle externe
Jack de maintien de pédale
Jack de commutateur à pédale
Connecteur MIDI (IN, OUT, TRHU)

Dimensions:

974 (L) x 332 (P) x 94 (H) mm

Poids: 10,5 kg

Consommation: 22 W

Accessoires: Mode d'emploi

Livret Guide "MIDI"

Carte de mémoire (ROM)

Carte d'édition

Câble de connexion LP-25

[Options]

Casque d'écoute stéréo RH-100

Pédale d'expression EV-5

Commutateur à pédale DP-2, Dp-6

Câble MIDI/SYNC MSC-07, 15, 25, 50, 100

Programmeur PG-1000

Carte de mémoire (RAM) M-256D

Coffret AB-D50

Support KS-8

 Roland

ROM-082

MIDI LINEAR SYNTHESIZER

D-50

Mode d'Emploi



COURS AVANCE

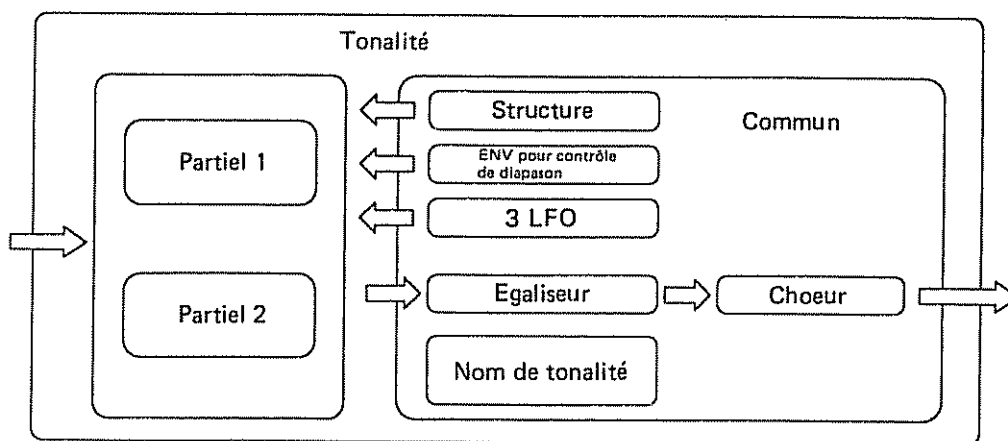
TABLE DES MATIERES

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 PARAMETERS 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.

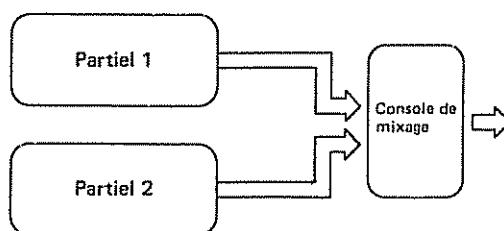
Certains paramètres communs s'appliquent aux deux partiels, (Partiel 1 et Partiel 2). La "Structure" est l'un de ces paramètres communs. Elle décide lequel des deux générateurs de son est utilisé pour chaque partiel. Les autres paramètres communs sont une ENV (enveloppe) pour le diapason, trois modules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

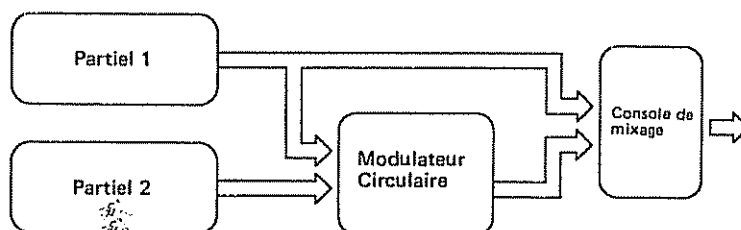
Un "générateur de son par synthétiseur" fonctionne comme un synthétiseur de type analogique conventionnel avec un oscillateur, un filtre, un amplificateur et deux ENV. Un générateur de son PCM fournit 100 sons échantillonnés PCM différents.

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

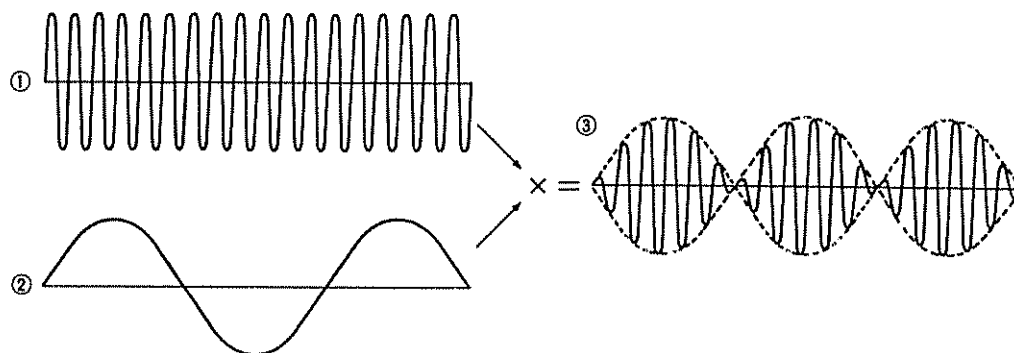


En mélangeant deux partiels, l'on peut obtenir des sons plus gras. Ceci est efficace pour créer des sons de type corde ou orgue.

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

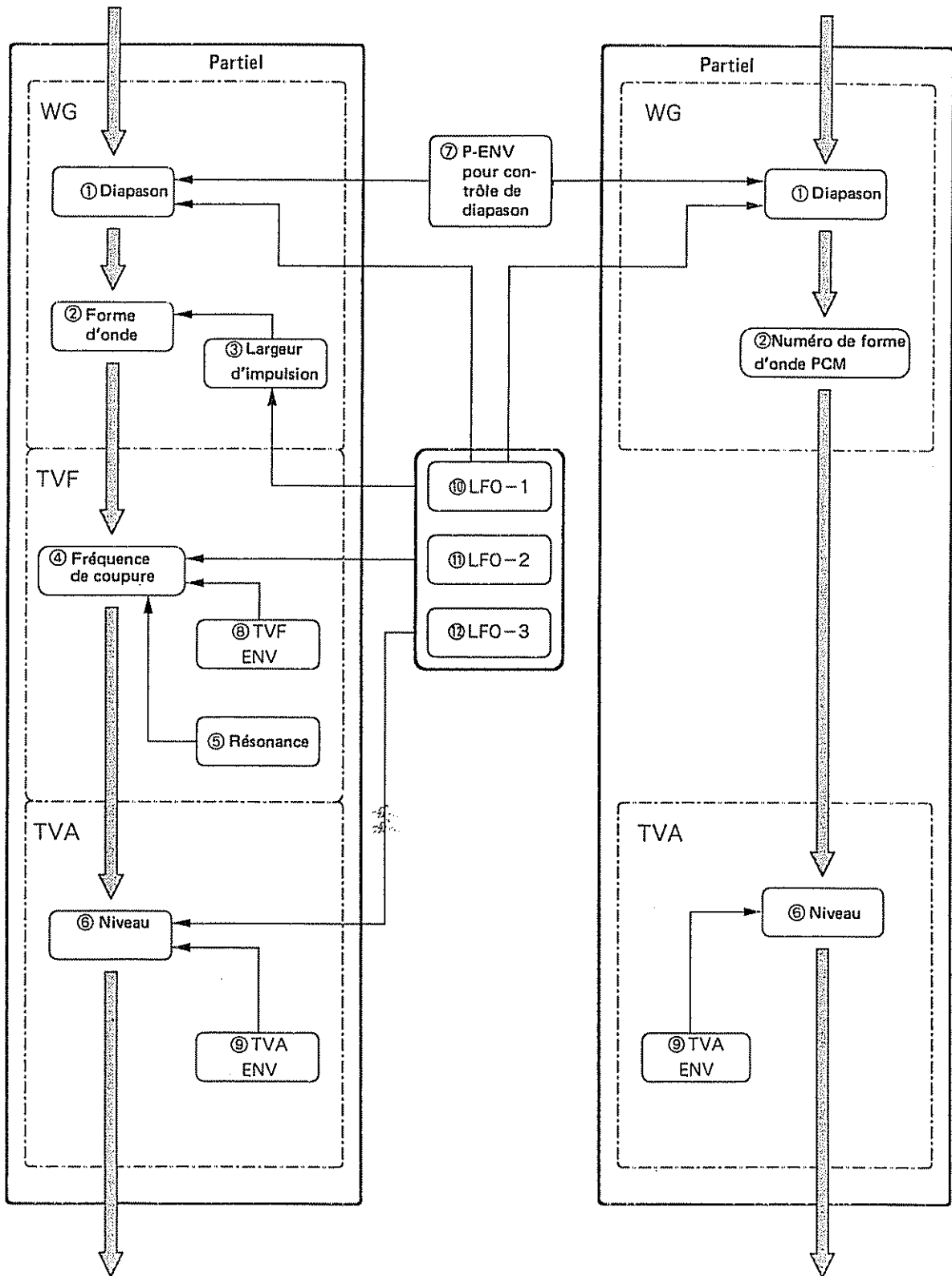
Des paramètres de tonalité très différents sont utilisés en fonction des générateurs sélectionnés dans le bloc de partiel. Certains paramètres de tonalité utilisés pour les générateurs de son de synthétiseur ne correspondent à rien pour le générateur PCM (voir le diagramme ci-dessous).

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.

Handwritten mark

Générateur de son par synthétiseur

Générateur de son PCM



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 partiel (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 partiel.

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

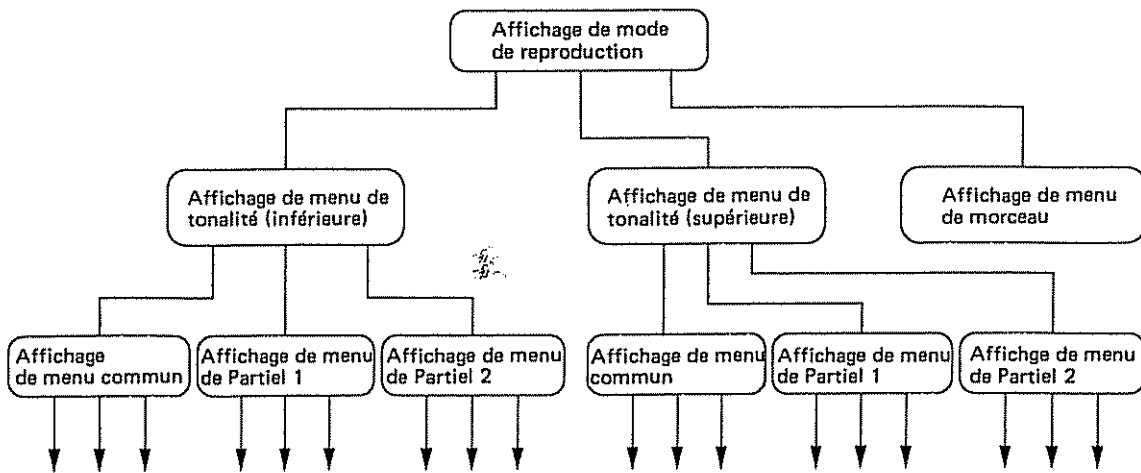
Les divers paramètres du D-50 peuvent être édités, permettant ainsi de synthétiser de nouveaux sons. Il ne possède toutefois pas de boutons ou de commutateurs sur son panneau avant. A la place, il existe deux méthodes d'édition: l'une est obtenue en appelant chaque paramètre avec les touches relatives 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.

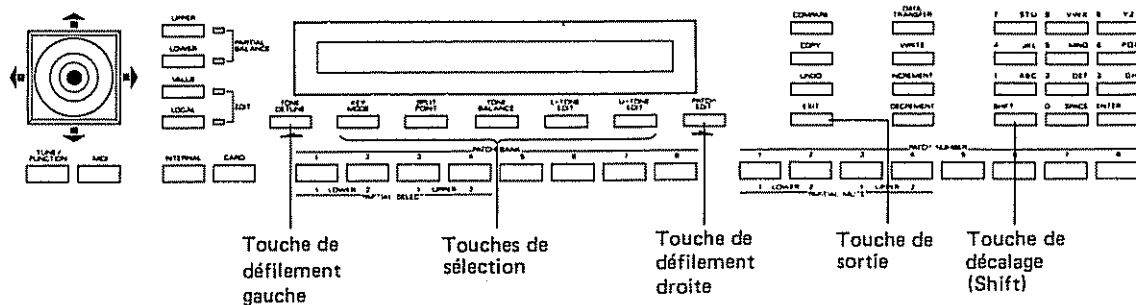
* La procédure d'édition ne réécrit pas automatiquement le programme existant. Il est nécessaire d'effectuer la procédure d'écriture appropriée, décrite à la page 18.

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.

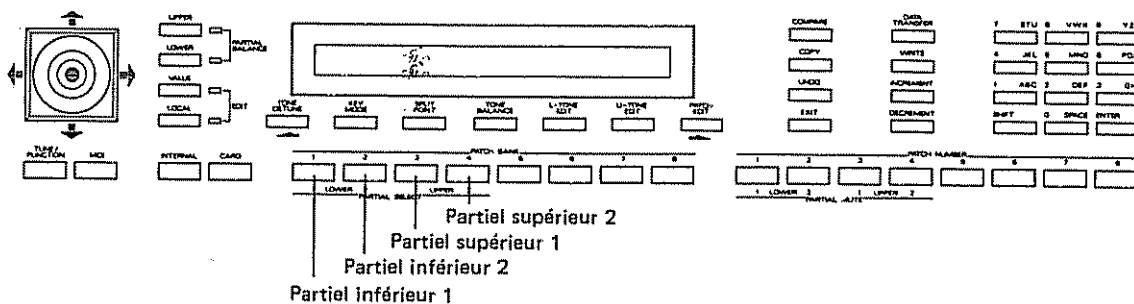
● **Touche de sortie**

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]

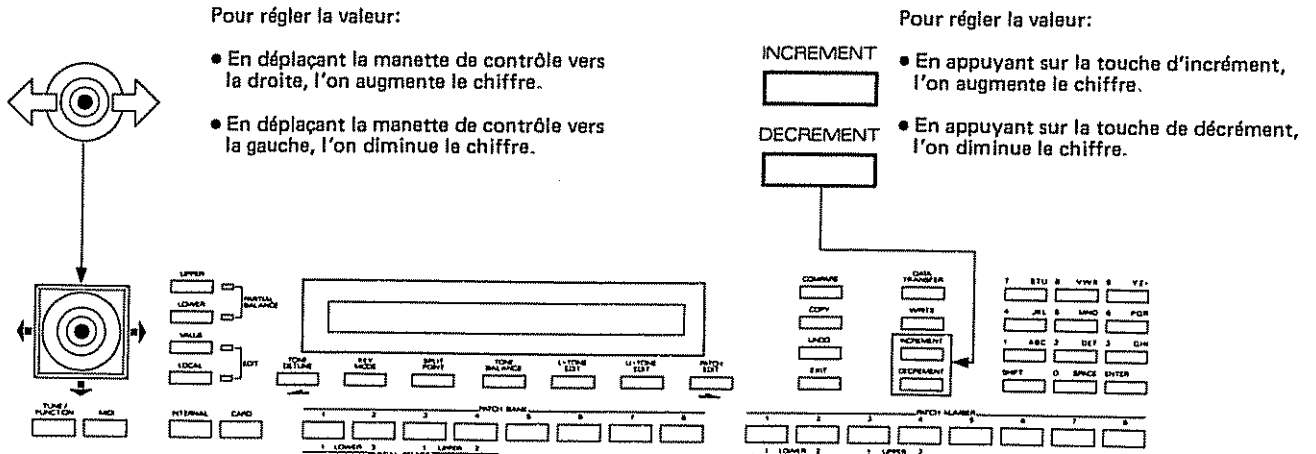
Pendant l'édition d'un paramètre de l'un des partiels, il est possible d'appeler l'affichage du même paramètre pour un partiel différent.

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.



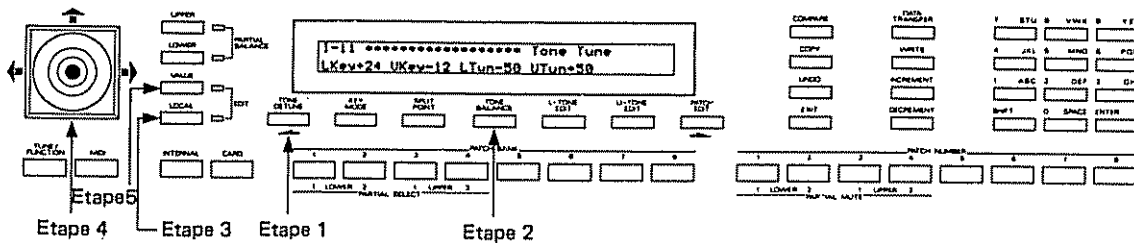
Voici une manière plutôt spéciale de changer les valeurs.

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.

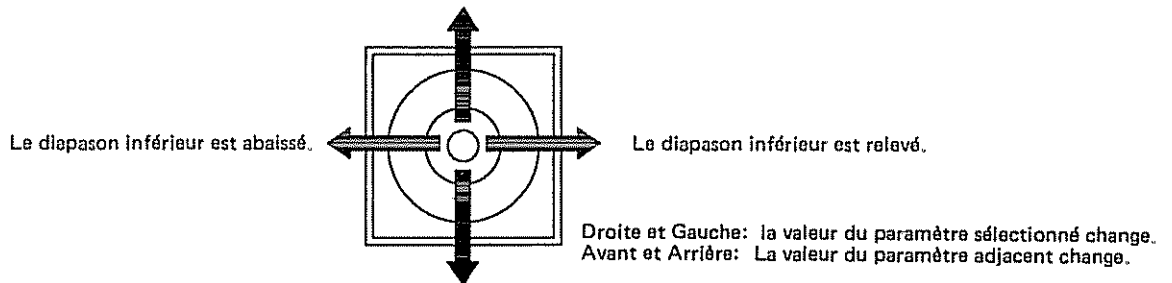
[p.e.]

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.

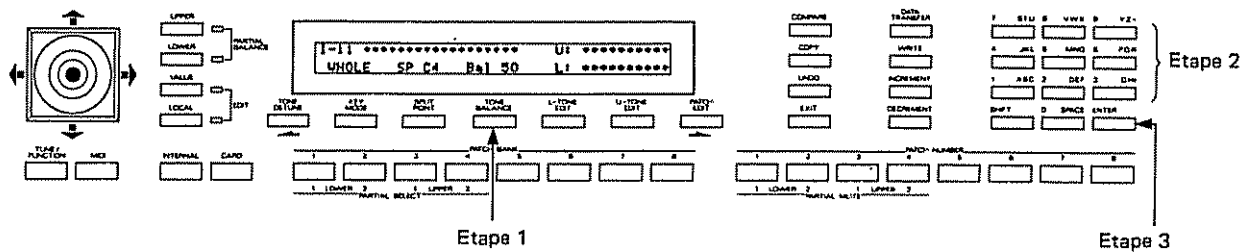
*** Lorsqu'il n'y a pas de paramètre à la droite du paramètre affecté avec la touche de sélection à l'étape 2, seul le paramètre affecté est édité.**

- 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

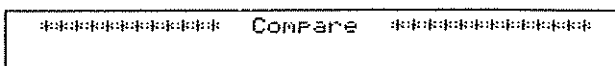
Pendant l'édition d'un paramètre, il se peut que l'on veuille écouter le son original, avant son édition. La fonction de comparaison du D-50 permet de rappeler le morceau d'origine sans effacer le son édité.

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

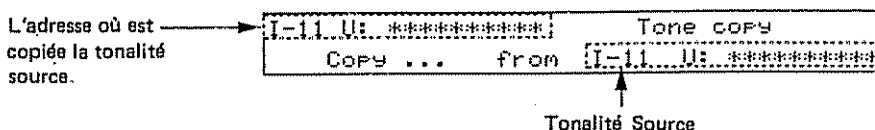
Une tonalité d'un autre morceau peut être copiée dans le morceau actuellement sélectionné.

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.

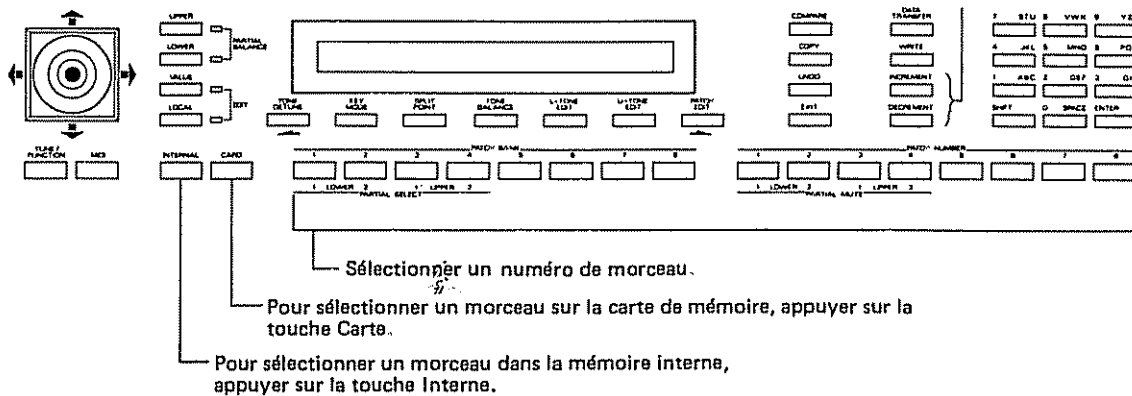
Pour copier la tonalité inférieure, appeler l'affichage de menu de tonalité inférieure, puis appuyer sur la touche de sélection la plus à droite.



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.

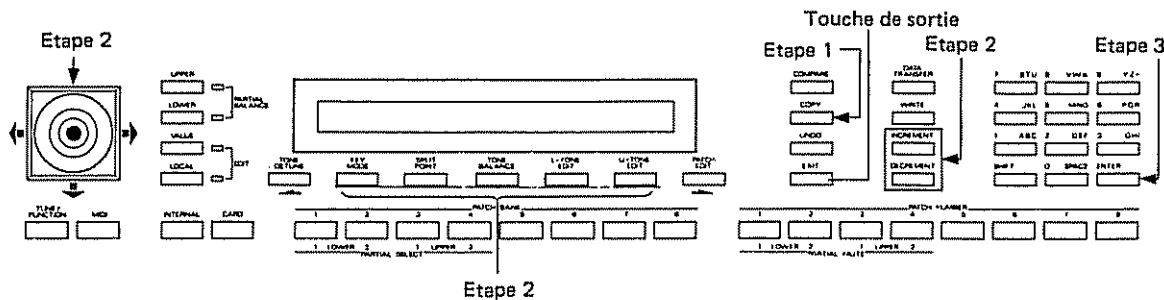
Sélectionner soit la tonalité supérieure, soit la tonalité inférieure (en maintenant la touche enfoncée, l'on change les numéros de morceau en même temps.)



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

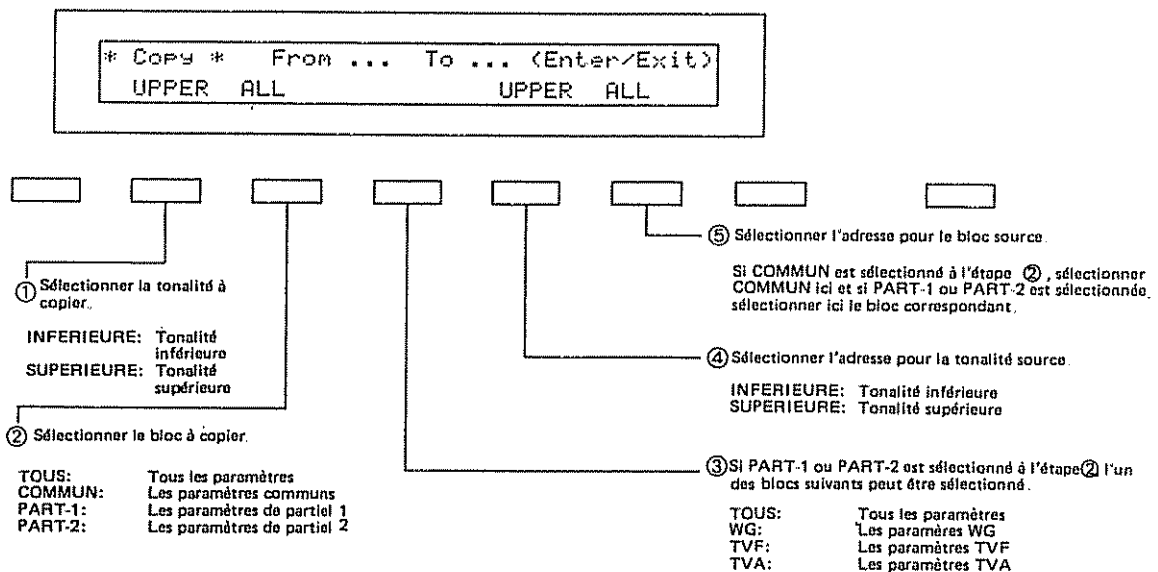
• Copie de bloc

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 block à copier, puis sélectionner la tonalité destination et son bloc en utilisant la manette de contrôle ou les touches d'incrément et de décrétement 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 .

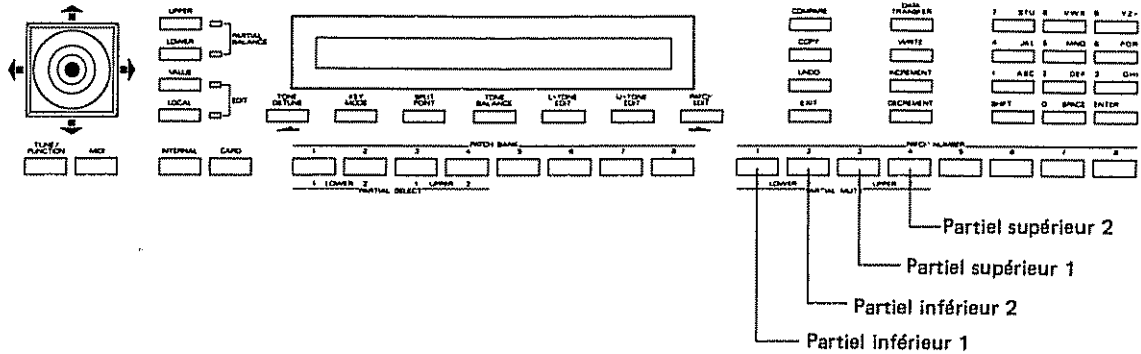
* Si l'on essaye de copier un paramètre commun vers un paramètre de partiel ou vice-versa, l'affichage indiquera le message d'erreur suivant et la copie ne pourra être faite.

Data Mismatch
Cancel ...

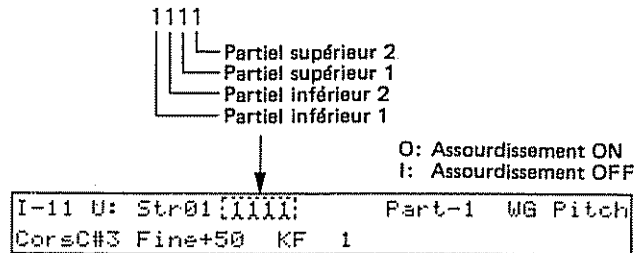
d. Assourdissement de Partiel

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.

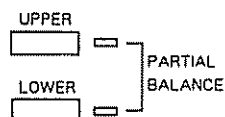
e. Equilibre de partiel

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

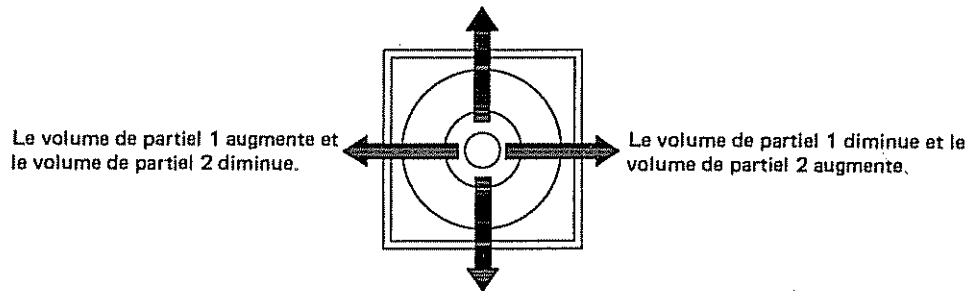


Tonalité inférieure

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

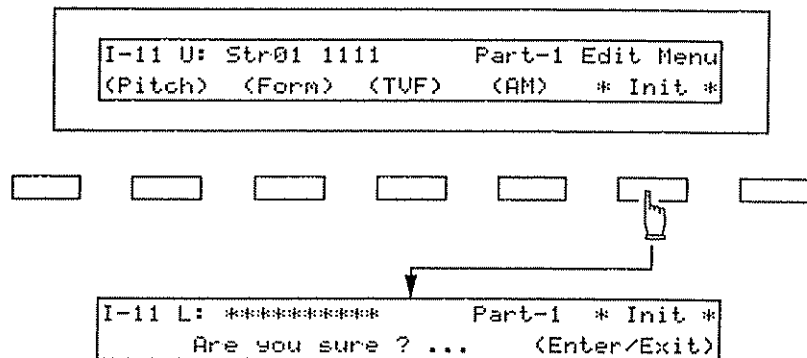
Il existe deux méthodes pour créer un son.

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

Comment initialiser un partiel:

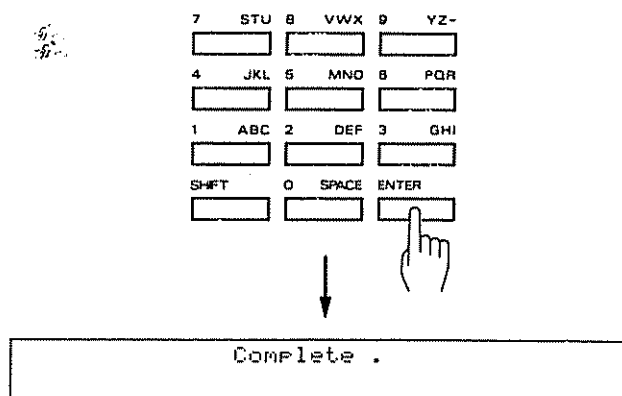
Etape 1

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.

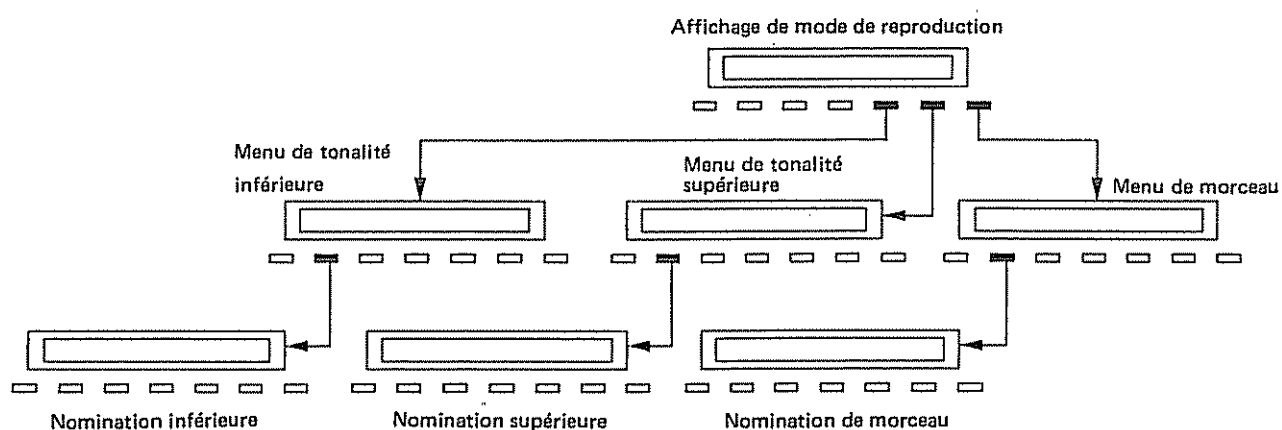


5. NOMINATION

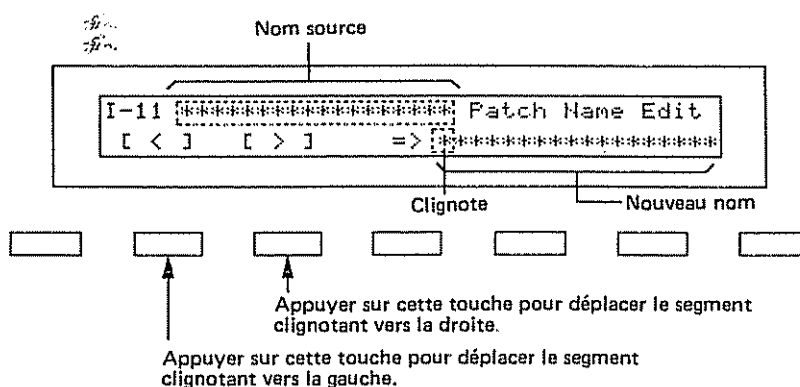
L'édition des noms de morceau et de tonalité est appelée Nomination dans ce manuel.

- 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.

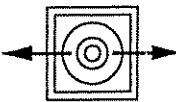
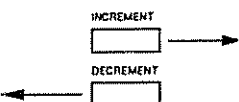


Etape 2 Appuyer sur la touche de sélection appropriée pour arriver à la lettre que l'on veut changer et la lettre clignote.

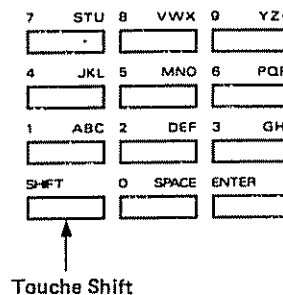


Etape 3 Changer les lettres avec l'une des méthodes suivantes.

[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.

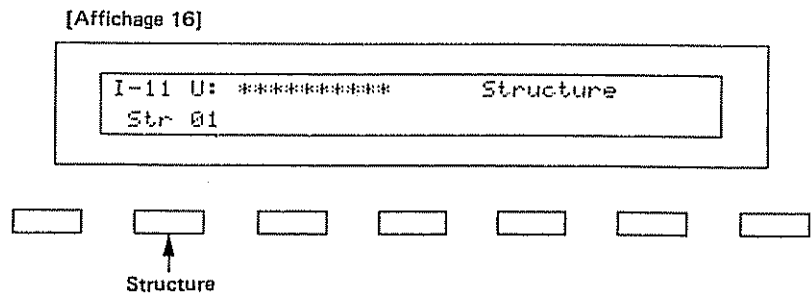
Chaque affichage est numéroté de la manière indiquée dans la carte d'édition.

* 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



• Numéro de structure **10 key**

Sélectionner l'une des sept structures suivantes.

S (Générateur de son par synthétiseur)

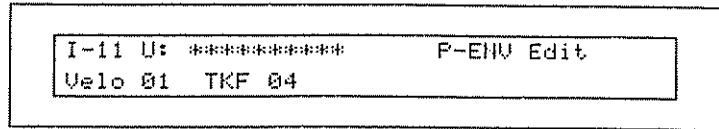
P (Générateur de son PCM)

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 Suivi de touche (durée)

● Gamme de vitesse **10 key**

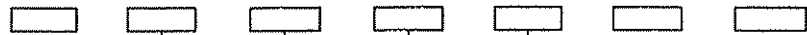
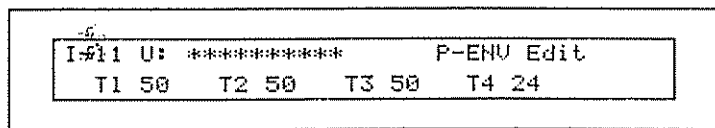
Permet de régler l'effet maximum de la vitesse qui contrôle le diapason de P-ENV. 0 à 2 sont valides. Aux valeurs les plus élevées, la vitesse du clavier a un effet plus important sur l'enveloppe.

● 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.

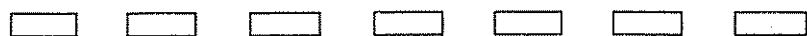
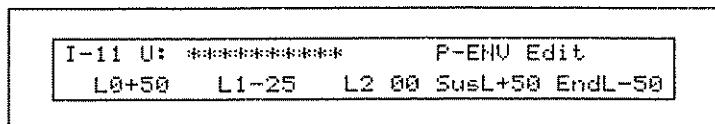


[Affichage 18]



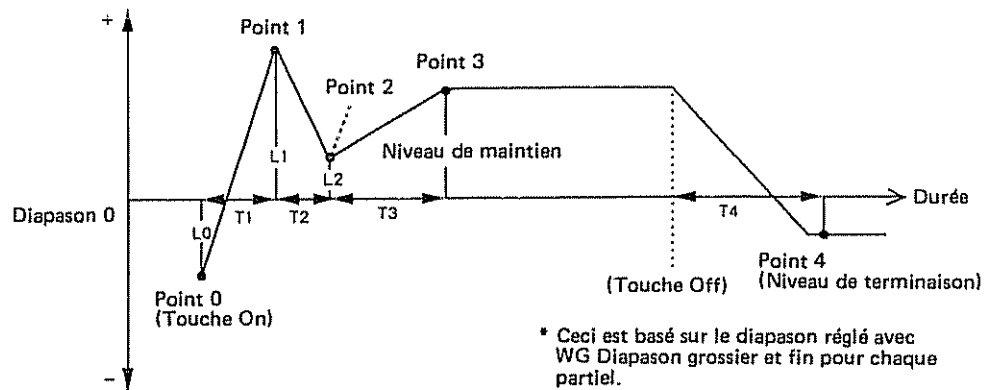
Durée 1 Durée 2 Durée 3 Durée 4

[Affichage 19]



Niveau 0 Niveau 1 Niveau 2 Niveau de maintien Niveau de terminaison

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.

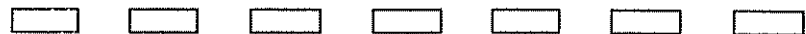
* Si les niveaux de deux points adjacents sont réglés à des valeurs similaires, la durée entre ces deux points peut s'avérer être plus courte que celle actuellement réglée, ou même nulle.

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]

```
I-11 U: ***** Pitch Mod Edit
LFOD100 Lev100 Afr100
```



Profondeur de LFO

Modulateur d'Aftertouch de diapason
Modulateur de levier de diapason

* 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 Delay 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.

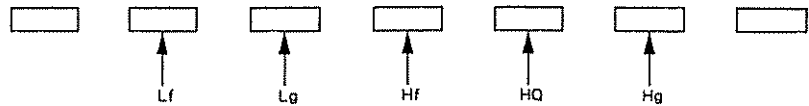
Affichage	Description
OFF	Le LFO n'est pas synchronisé avec le clavier.
ON	Lorsqu'une touche est jouée après avoir relâché toutes les touches, le LFO commence son processus de génération d'onde à partir du début.
KEY	Le LFO commence sa génération d'onde à partir du début chaque fois qu'une nouvelle touche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

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

e. Egaliseur

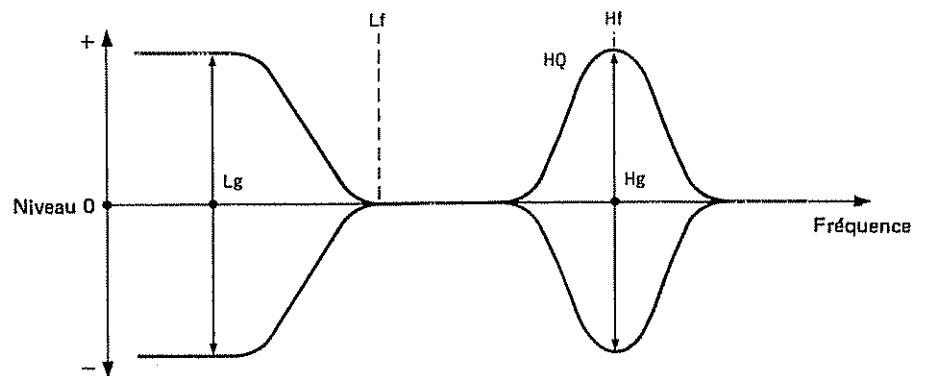
[Affichage 24]

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



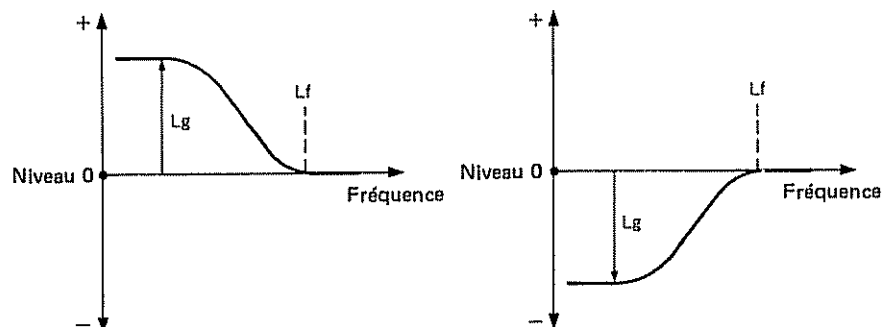
Les caractéristiques de fréquence du son peuvent être modifiées dans la section d'égaliseur.

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.

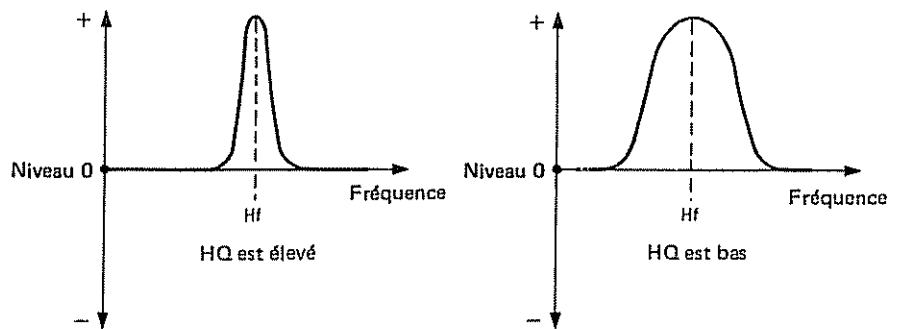


⊙ **Hf**

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).

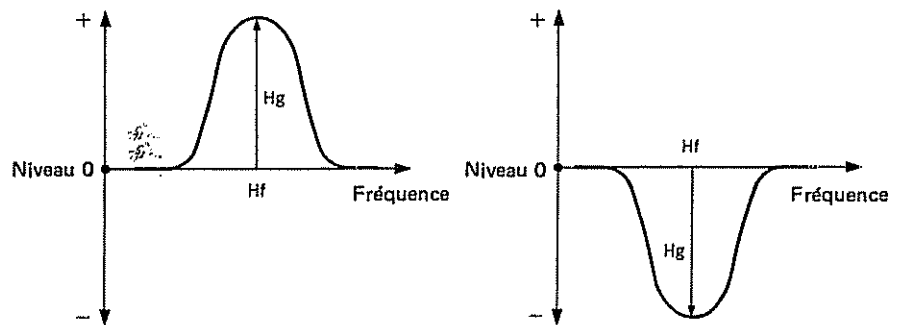
● **HQ**

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.



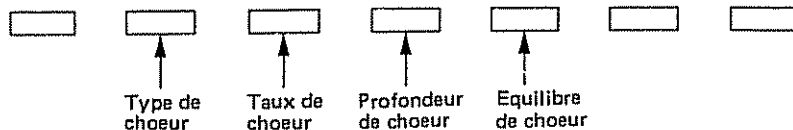
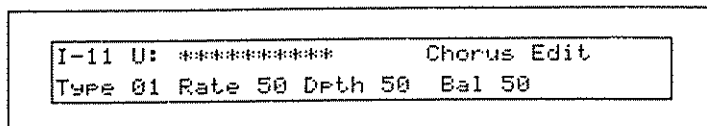
● **Hg**

Permet de régler le gain de la fréquence H_f 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.

Numéro de structure
↓

```
I-11 U: Str01 1111 Part-1 WG Pitch  
CorsC#3 Fine+50 KF 1
```

- (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

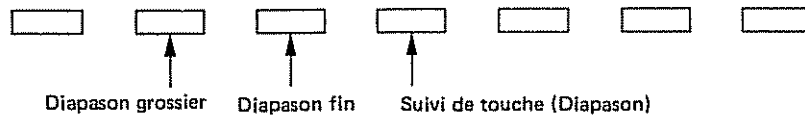
- (2) Dans certaines structures utilisant la modulation circulaire, certains paramètres dans Partiel 2 deviendront automatiquement identiques à ceux de Partiel 1. En conséquence, les valeurs indiquées dans l'affichage ne correspondent pas aux valeurs réelles. La marque suivante est indiquée pour de tels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

Ring

a. Diapason WG

[Affichage 26]

```
I-11 U: Str01 1111 Part-1 WG Pitch  
CorsC#3 Fine+50 KF s1
```



• 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)

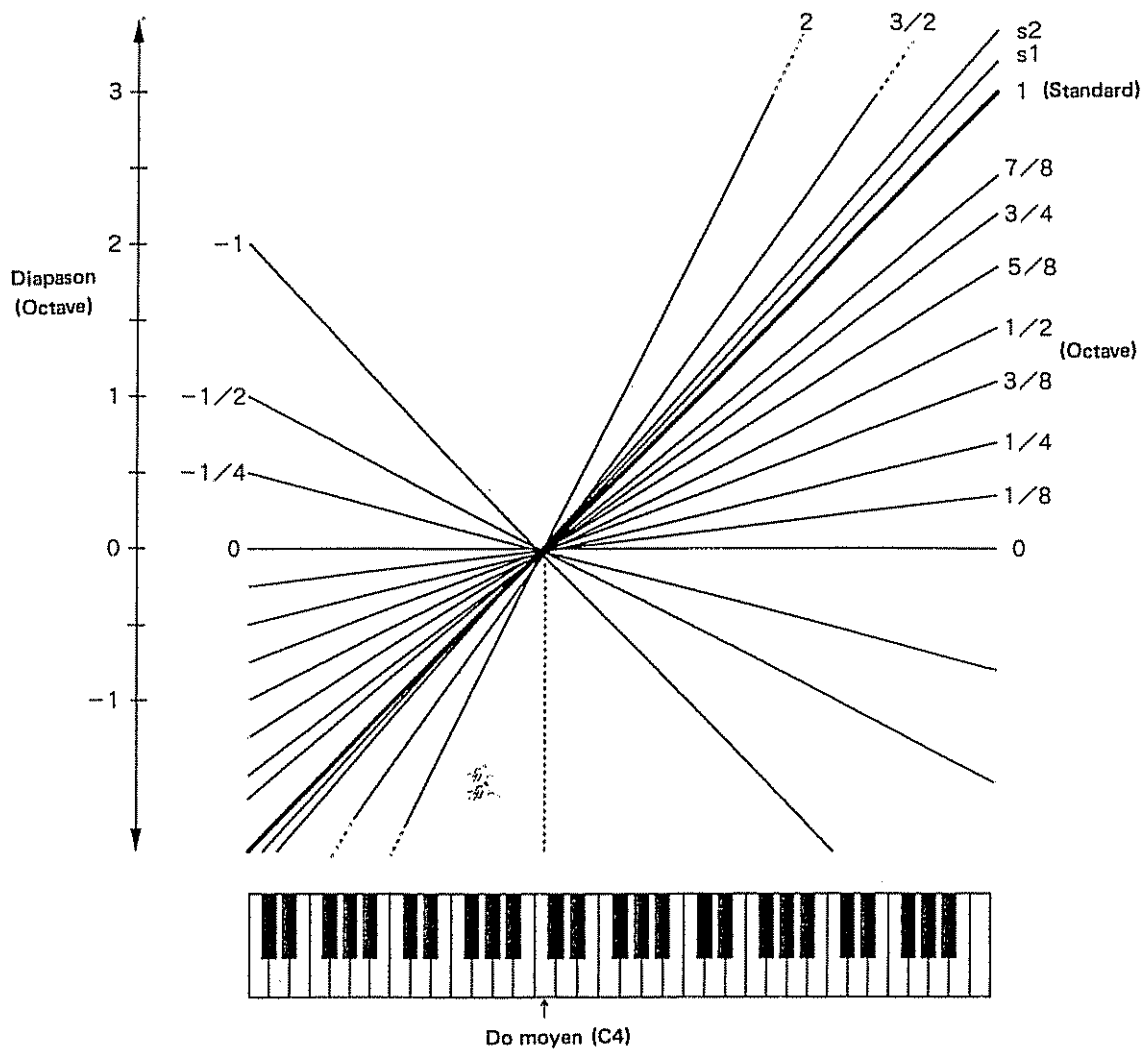
• Diapason fin **PCM**

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.



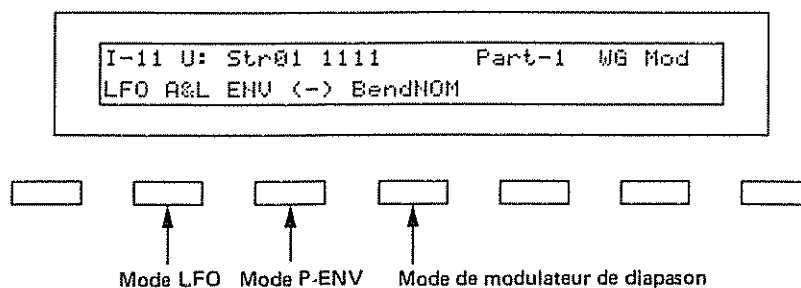
* s1 ou s2 peut être sélectionné pour des octaves légèrement allongées.

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

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

b. Modulation WG

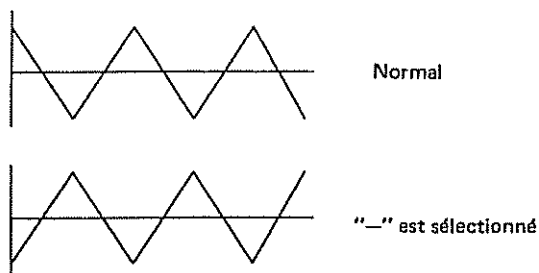
[Affichage 27]



• Mode LFP **PCM**

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

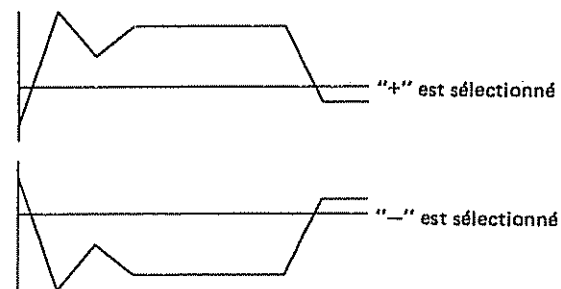
Affichage	Description
OFF	Aucun vibrato n'est obtenu
(+)	Le vibrato est actif.
(-)	Le vibrato est actif mais inversé.
A&L	Le vibrato ne peut être obtenu que par le levier de modulateur et l'Aftertouch.



• 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**

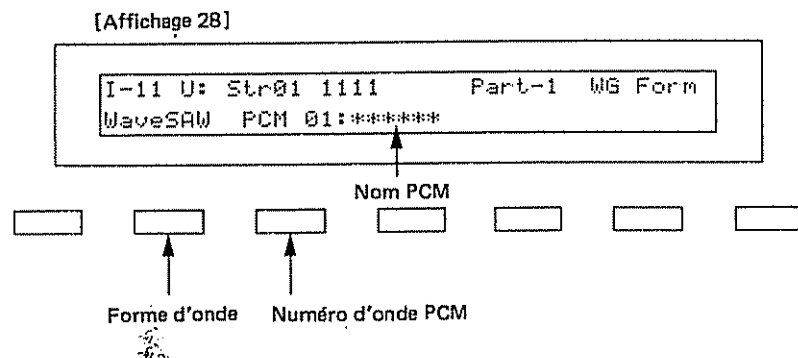
Permet de sélectionner la manière dont le diapason est contrôlé par le levier de modulateur comme suit :

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).

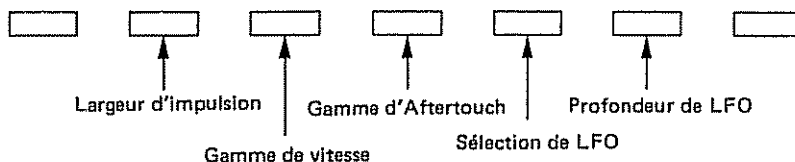
Numéro	Affichage	Nom PCM	Numéro	Affichage	Nom PCM
1	Marmba	Marimba	51	EP_ip1	Electric Piano (Loop 1)
2	Vibes	Vibraphone	52	EP_ip2	Electric Piano (Loop 2)
3	Xylo1	Xylophone 1	53	CLAV1p	Clavi (Loop)
4	Xylo2	Xylophone 2	54	HC_ip	Harpsichord (Loop)
5	Log_Bs	Log Bass	55	EB_ip1	Electric Bass (Loop 1)
6	Hammer	Hammer	56	AB_ip	Acoustic Bass (Loop)
7	JpnDrm	Japanese Drum	57	EB_ip2	Electric Bass (Loop 2)
8	Kalmba	Kalimba	58	EB_ip3	Electric Bass (Loop 3)
9	Pluck1	Pluck 1	59	EG_ip	Electric Guitar (Loop)
10	Chink	Chink	60	CELLip	Cello (Loop)
11	Agogo	Agogo	61	VIOLip	Violine (Loop)
12	Triangle	Triangle	62	Reedlp	Leed (Loop)
13	Bells	Bell's	63	SAXip1	Sax (Loop 1)
14	Nails	Nail File	64	SAXip2	Sax (Loop 2)
15	Pick	Pick	65	Aah_ip	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	Harpsichord	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	IndFlt	Indian Flute	87	Loop11	
38	Harmo	Flute Harmonics	88	Loop12	
39	Lips1	Lips 1	89	Loop13	
40	Lips2	Lips 2	90	Loop14	
41	Trumpt	Trumpot	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

[Affichage 29]

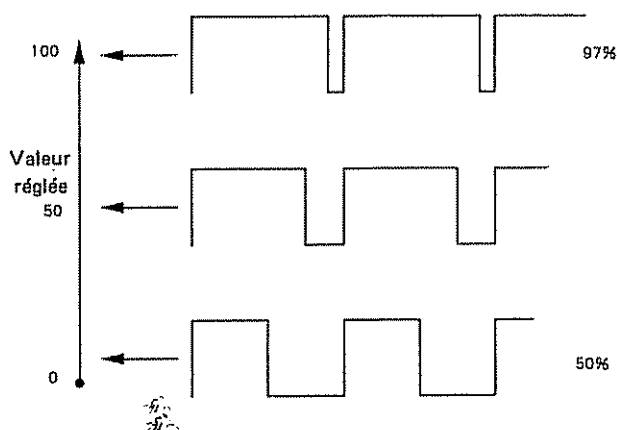
```

I-11 U: Str01 1111      Part-1 WG PW
PW100 Velo+07 Aftr+07  LFO -3 LF0D100
    
```



● Largeur d'impulsion **10 key**

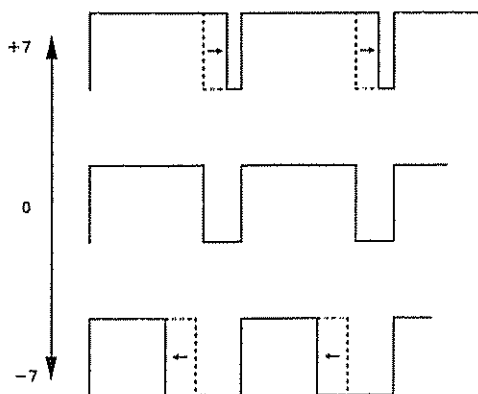
Une forme d'onde carrée a exactement la même largeur, en haut et en bas, mais une forme d'onde de largeur d'impulsion possède des largeurs différentes. Le rapport de largeur supérieure à inférieure est appelé largeur d'impulsion. 0 à 100 sont valides pour le réglage de la largeur d'impulsion. En fonction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



● Lorsqu'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.



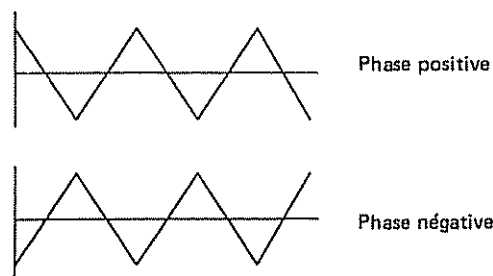
◉ Gamme d'Aftertouch **Ring**

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 (-)



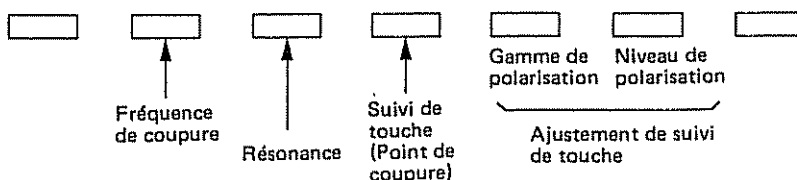
● Profondeur de LFO **Ring** **10 key**

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

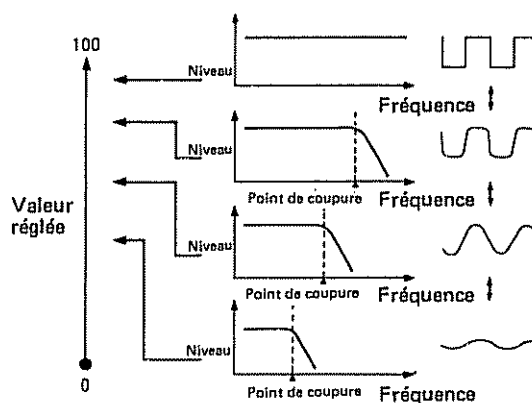
[Affichage 30]

```
I-11 U: Str01 1111      Part-1 TVF
Freq100 Reso 15  KF 1/4 BP >C#3 B1v1+07
```



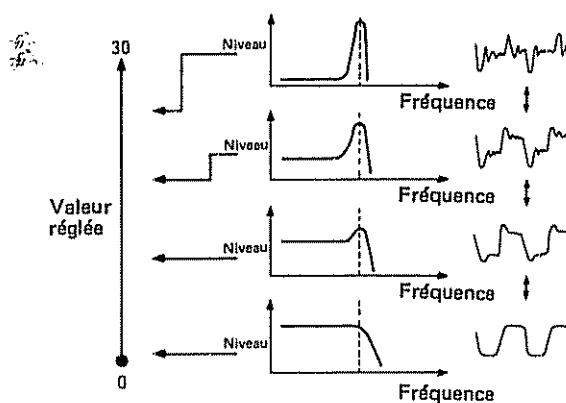
● **Fréquence de coupure 10 key**

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**

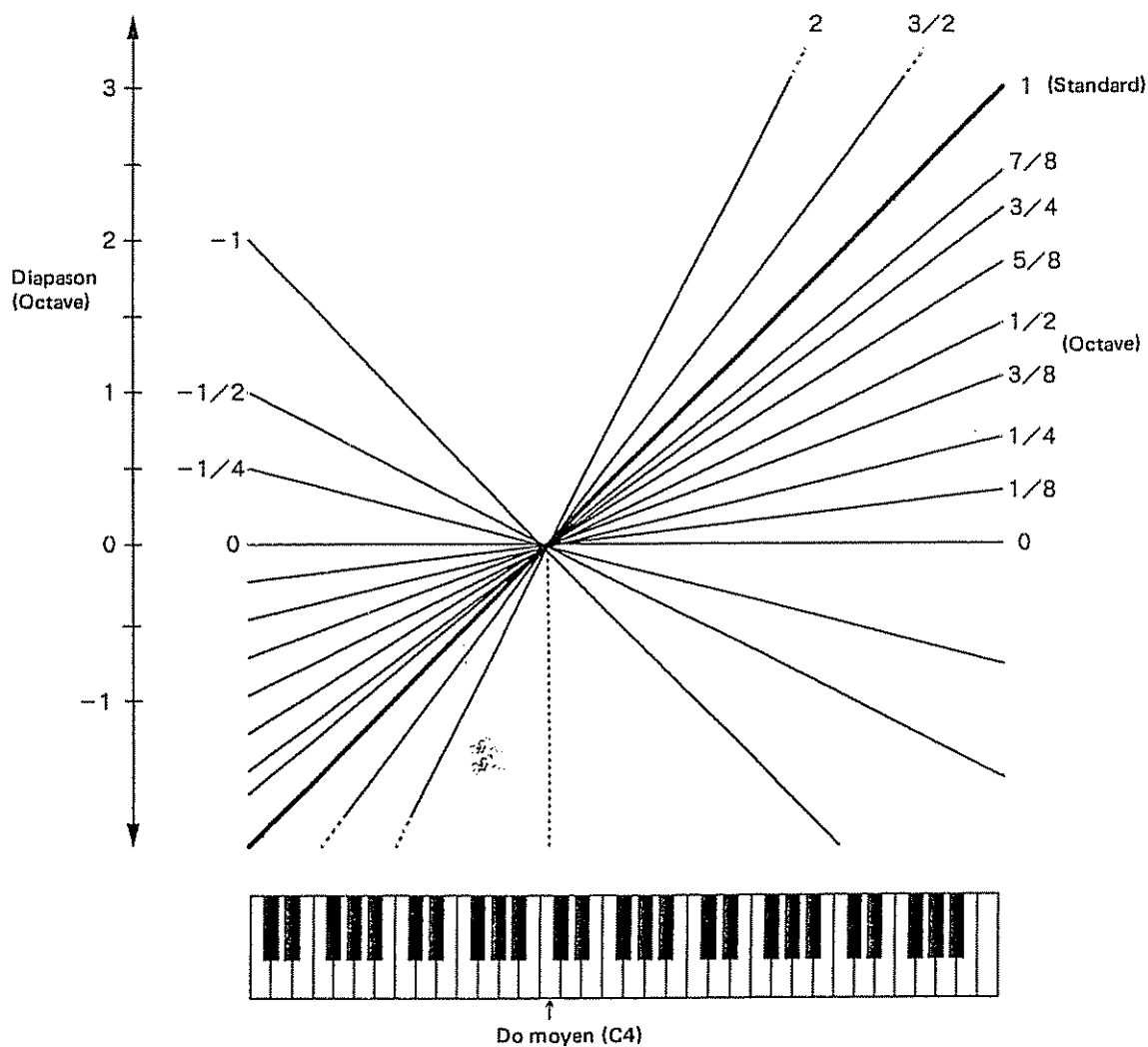
Permet d'accentuer le point de coupure de 0 à 30. En augmentant la valeur, des harmoniques spécifiques sont accentuées et le son devient plus inhabituel, de nature plus électrique.



• 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.]

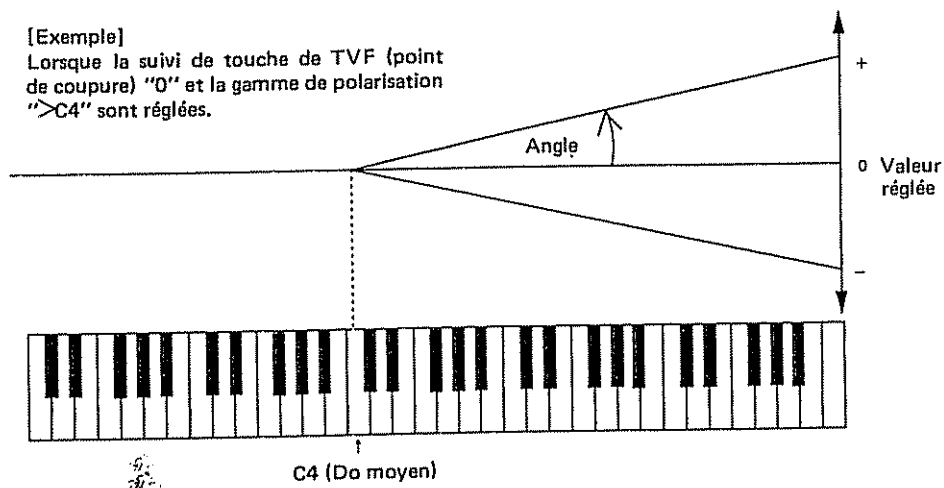
>C4: Le niveau de polarisation n'est valide que sur le clavier au-dessus de la touche C4.

<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.

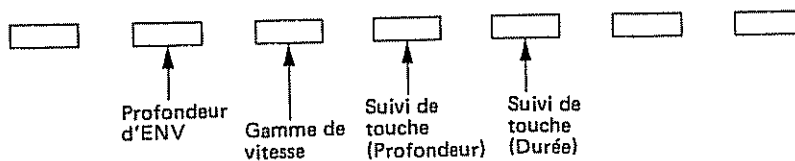


* La courbe dans le schéma représente la valeur de suivi de touche avec le niveau de polarisation ajouté.

f. TVF ENV

[Affichage 31]

```
I-11 U: Str01 1111      Part-1 TVF ENV
Dpth100 Vel0100 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

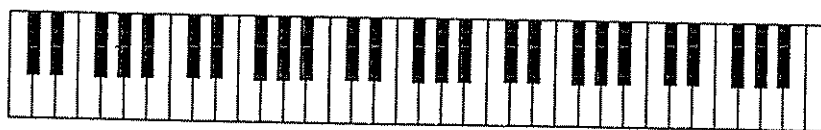
Permet de régler la sensibilité de la vitesse qui contrôle la profondeur de TVF ENV. 0 à 100 sont valides. Aux valeurs plus élevées, l'effet est plus profond lorsque l'on joue plus durement.

● **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.

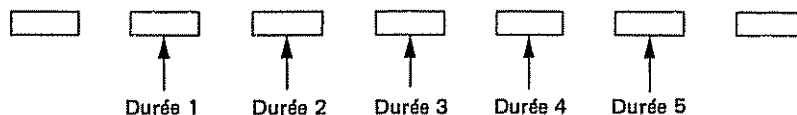
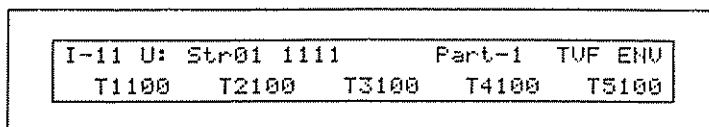
● **Suivi de touche (Durée)** 10-key

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.

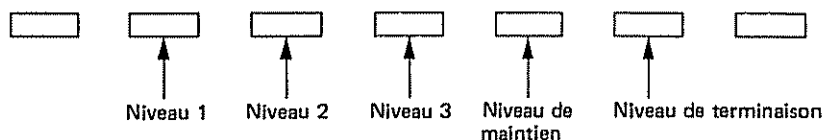
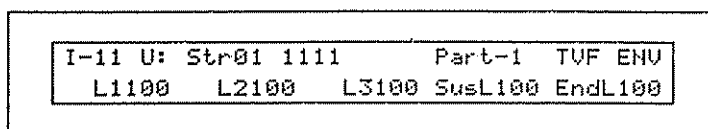


5.
:D~

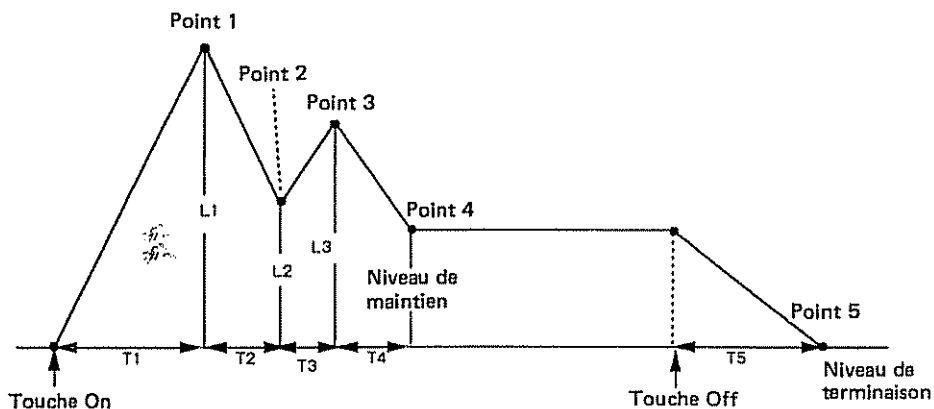
[Affichage 32]



[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

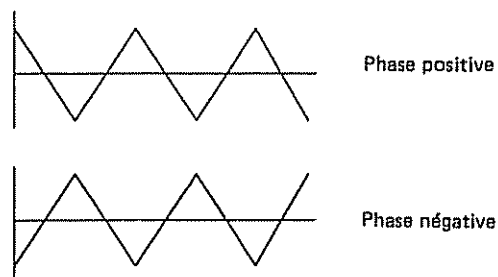
[Affichage 34]

I-11 U: Str01 1111	Part-1 TVF Mod
LFO -3 LF0D100	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 B1v1-12



● **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] **FCM**

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.]

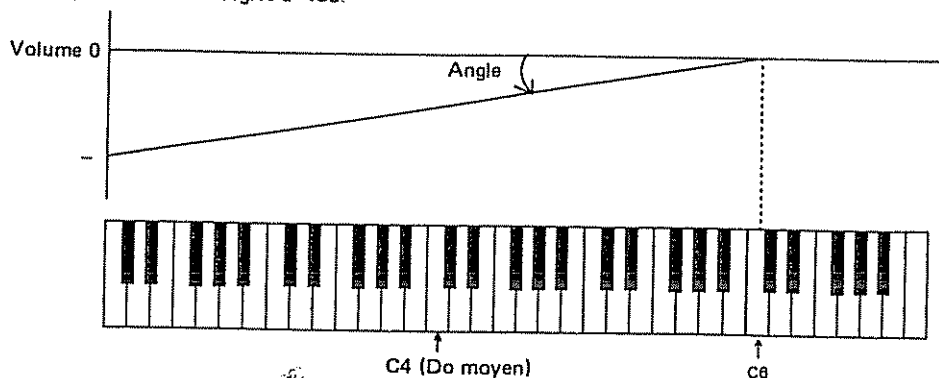
>C4: Le niveau de polarisation n'est valide que sur le clavier au-dessus de la touche C4.

<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.

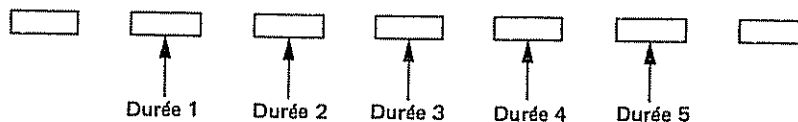
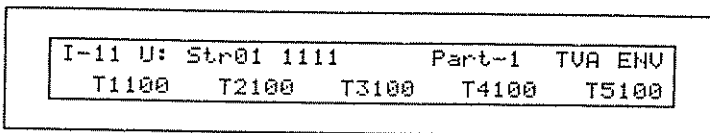
[Exemple]

Lorsque la valeur est réglée à <C6.

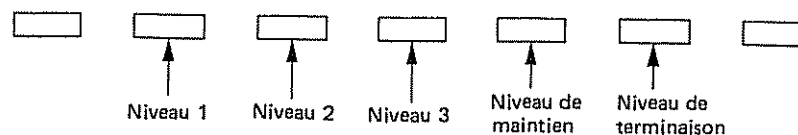
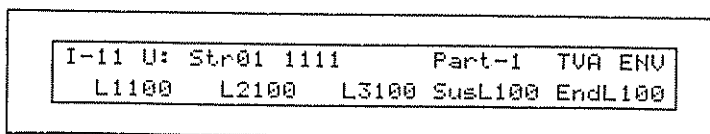


i. TVA ENV

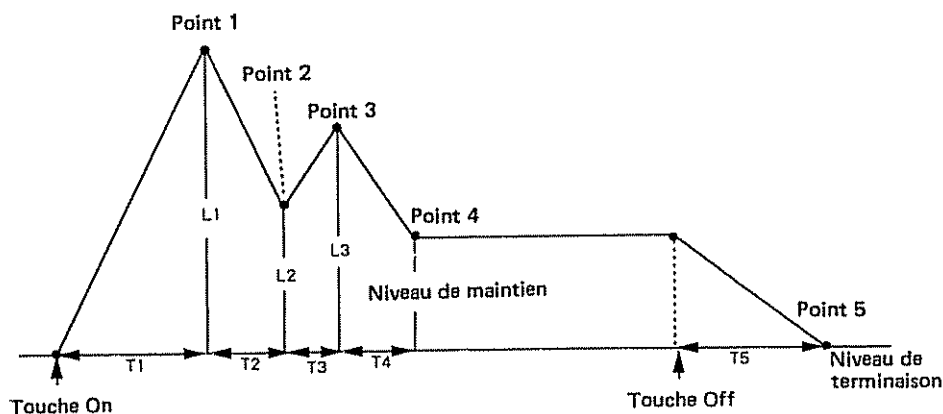
[Affichage 36]



[Affichage 37]



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**

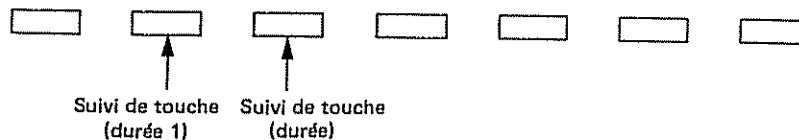
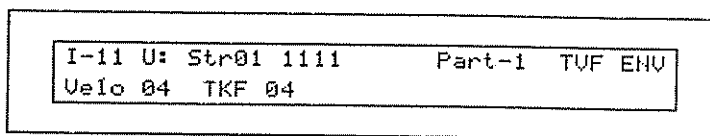
Permet de régler la durée nécessaire pour atteindre le point 5 à partir du moment où la touche est relâchée. 0 à 100 sont valides.

● 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]

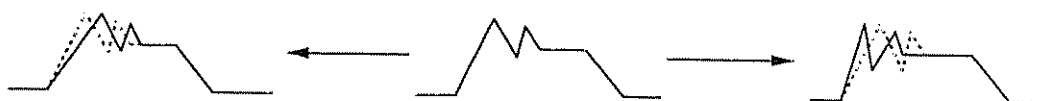
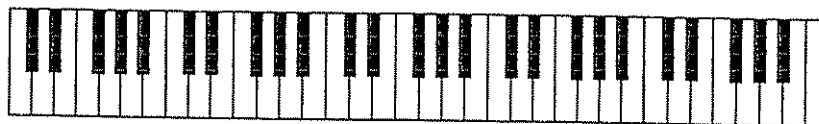


● Suivi de touche (durée 1) **PCM 10-key**

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.

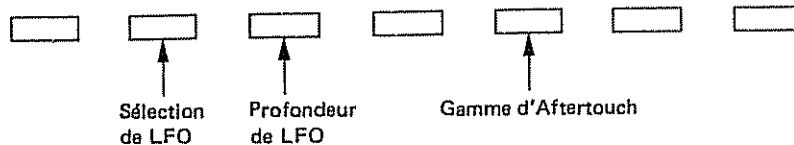


j. TVA Modulation

[Affichage 39]

```

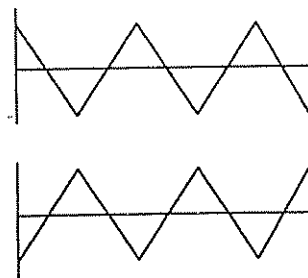
L-11 U: Str01 1111      Part-1 TUF Mod
LFO -3 LFO0100        Aftr-07
    
```



● 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 (-)



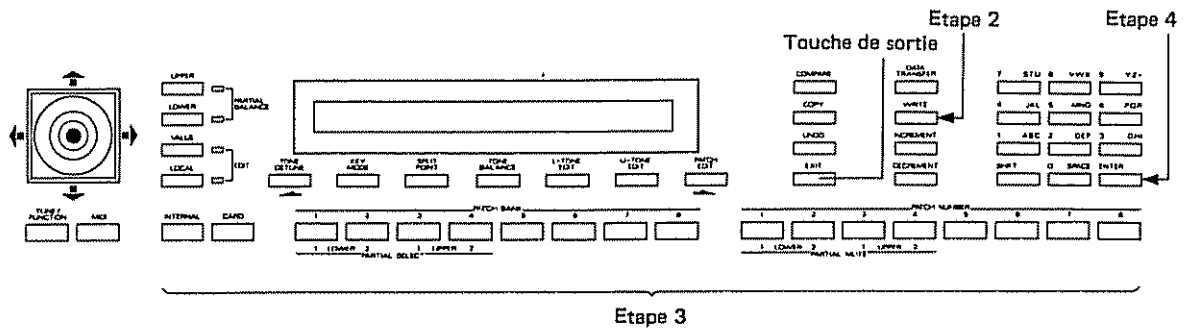
● Profondeur de LFO **Ring** **X** **10** **key**

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.

[PROCEDURE D'ECRITURE]

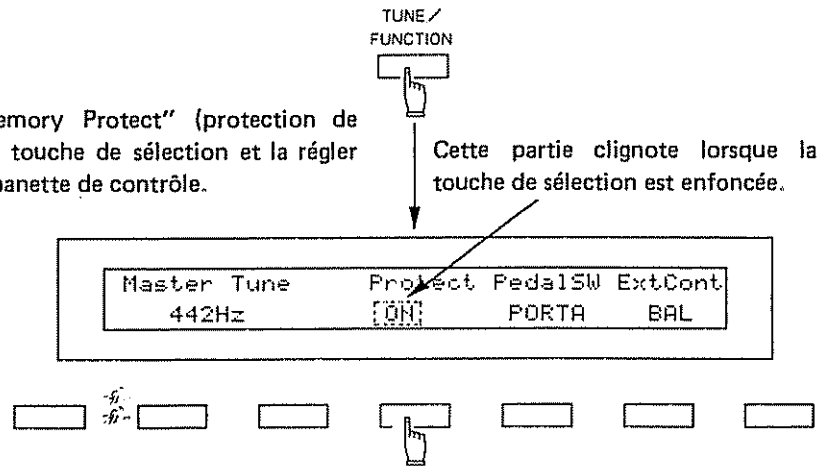


Etape 1 Régler la protection de mémoire sur OFF.

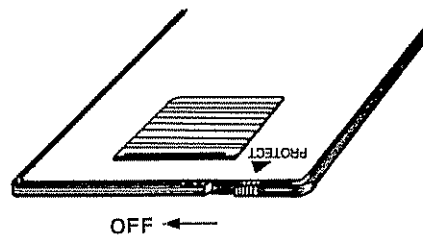
● Pour écrire les données dans la mémoire interne, régler la protection de mémoire du D-50 sur OFF de la manière suivante.

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.



● 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.

```
0-11 ***** Patch Write  
Write to 0-11. 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.

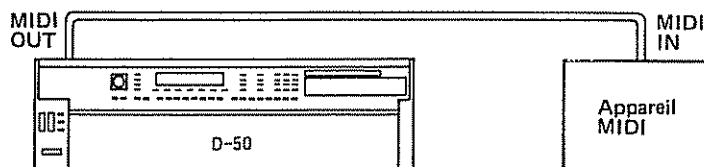
*Lorsque l'appareil est éteint et remis en marche, la protection de mémoire est automatiquement ramenée sur ON.

5 MIDI

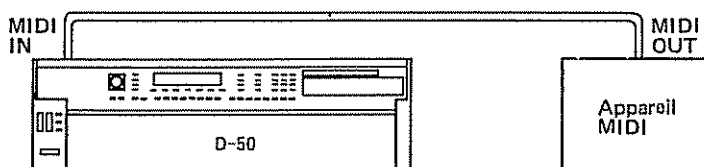
Prière de lire le manuel "MIDI" séparé ainsi que l'explication suivante sur MIDI.

1. CONNEXION

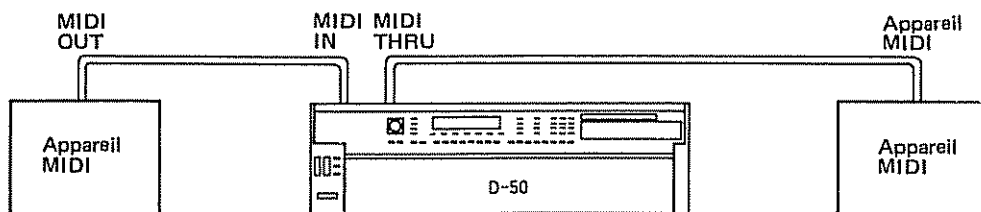
- Le D-50 contrôlant un appareil MIDI externe.



- 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

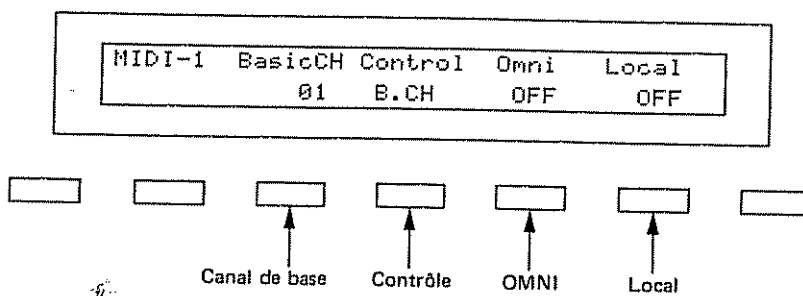
Appuyer sur la touche MIDI pour appeler les fonctions MIDI et sélectionner l'un des quatre affichages [MIDI 1 à 4] avec la touche de défilement.



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 décrétement.

* 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)

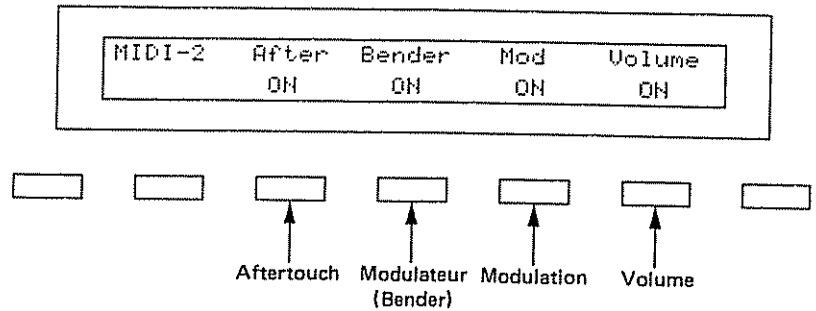
● **OMNI**

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.

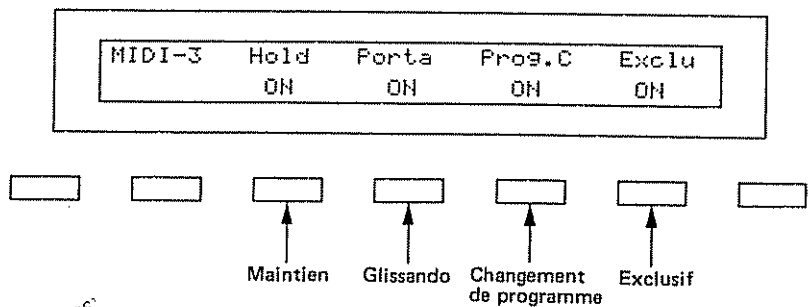
● **Modulation**

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.

Mémoire	Numéro	1	2	3	4	5	6	7	8
	Banque								
Interne	1	1	2	3	4	5	6	7	8
	2	9	10	11	12	13	14	15	16
	3	17	18	19	20	21	22	23	24
	4	25	26	27	28	29	30	31	32
	5	33	34	35	36	37	38	39	40
	6	41	42	43	44	45	46	47	48
	7	49	50	51	52	53	54	55	56
	8	57	58	59	60	61	62	63	64
Carte	1	65	66	67	68	69	70	71	72
	2	73	74	75	76	77	78	79	80
	3	81	82	83	84	85	86	87	88
	4	89	90	91	92	93	94	95	96
	5	97	98	99	100	101	102	103	104
	6	105	106	107	108	109	110	111	112
	7	113	114	115	116	117	118	119	120
	8	121	122	123	124	125	126	127	128

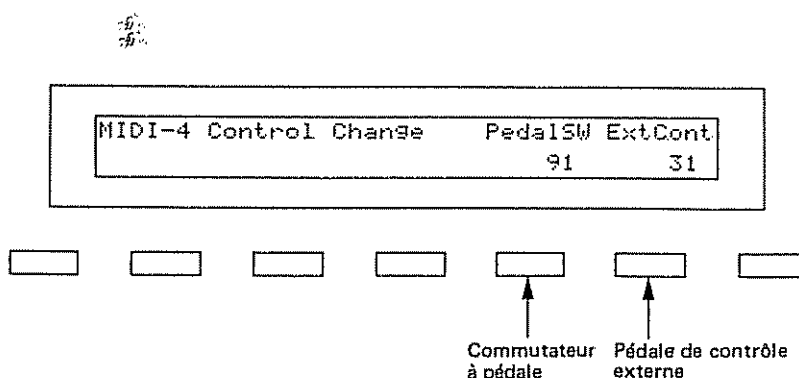
* Les changements de programme 0 à 127 peuvent être envoyés.

● Exclusif

Pour recevoir ou transmettre des messages exclusif (numéro d'identification Roland seulement), le régler sur "ON" ou "P-Dump".

Normalement, il est réglé sur "ON". "P-Dump" (Patch Dump) doit être sélectionné pour enregistrer les données de morceau dans un appareil qui peut enregistrer les messages exclusifs tel qu'un ordinateur, le MC-500 (Micro-composeur), etc. Lorsqu'il est réglé sur "P-Dump", le morceau sélectionné est transmis à un appareil externe. Toutefois, il ne peut être 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.

[MIDI-4]



L'appareil MIDI externe peut être contrôlé avec le commutateur à pédale ou la pédale de contrôle externe.

● Commutateur à pédale

Avec le commutateur à pédale, les contrôles de 64 à 95 peuvent être contrôlés. Voir le tableau d'implémentation MIDI à la fin du mode d'emploi.

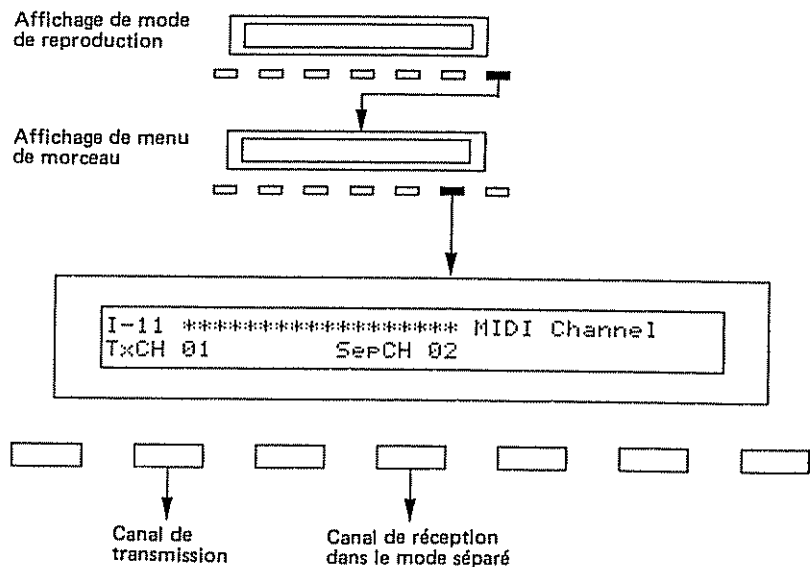
● Pédale de contrôle externe

Avec la pédale de contrôle externe, les contrôles de 0 à 31 peuvent être contrôlés. Voir le tableau d'implémentation MIDI à la fin du mode d'emploi.

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 décrétement.



• 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

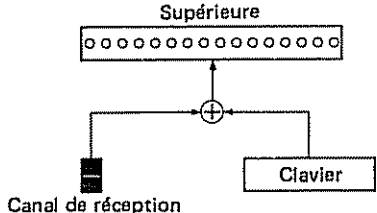
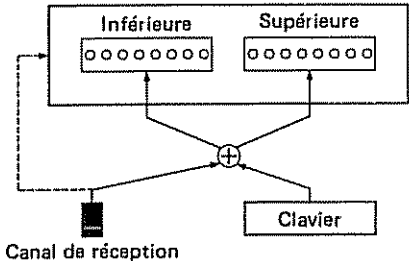
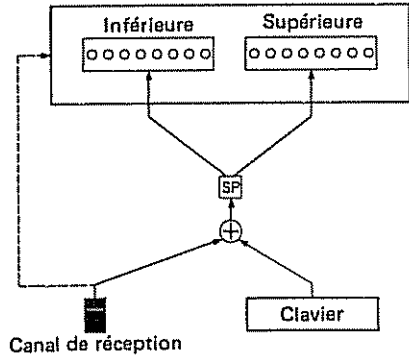
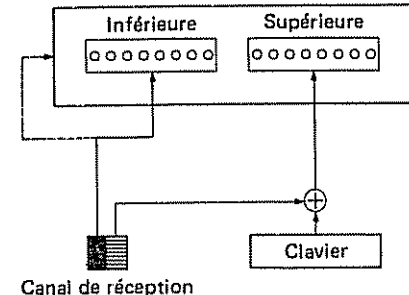
Un numéro de changement de programme à transmettre peut être réglé individuellement pour chaque morceau. OFF et 1 à 100 sont valides. A OFF, le numéro de changement de programme préprogrammé dans chaque morceau indiqué dans le tableau de la page 55 est transmis.

• 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

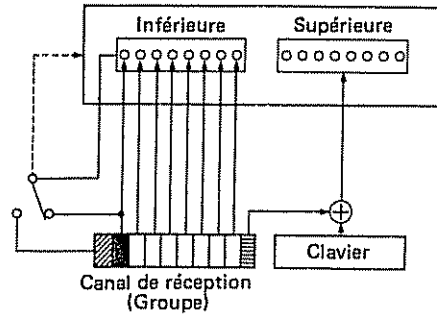
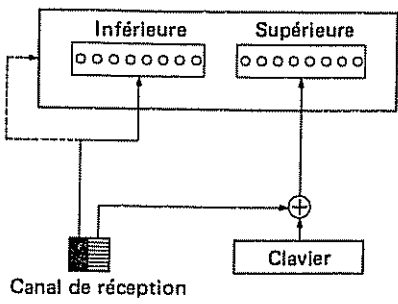
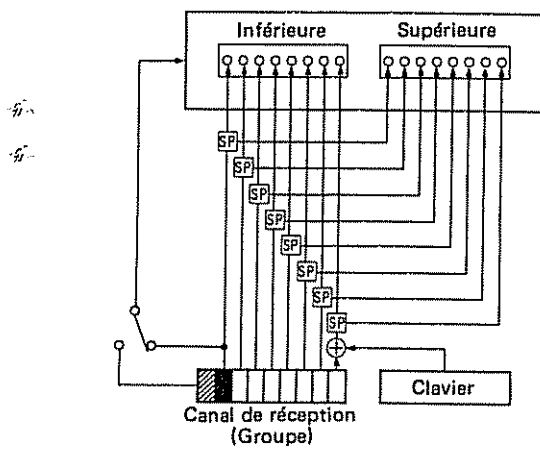
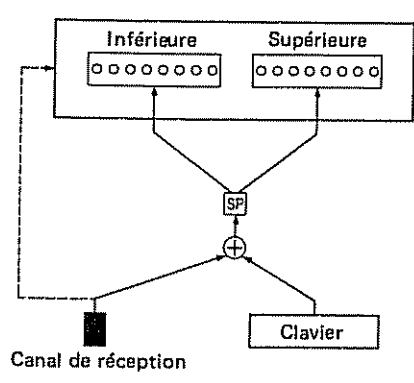
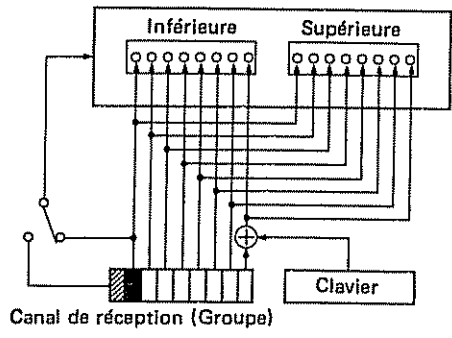
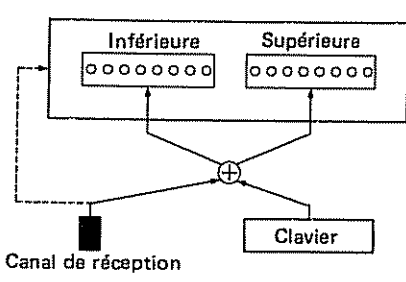
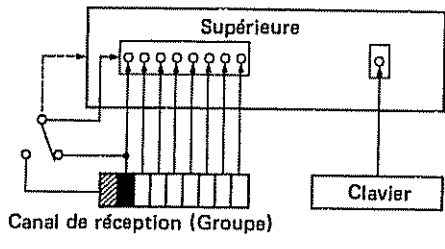
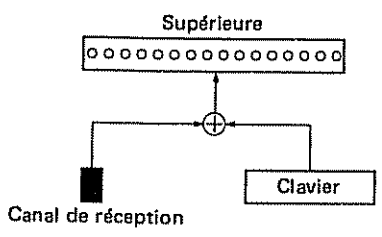
Lorsque le D-50 est contrôlé par un appareil MIDI externe, le mode de clavier sélectionné dans chaque morceau affecte la manière dont les tonalités sont Jouées et la manière dont les messages de contrôle fonctionnent, de la manière indiquée dans le schéma suivant.

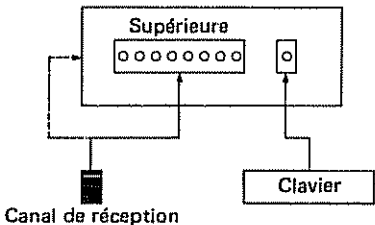
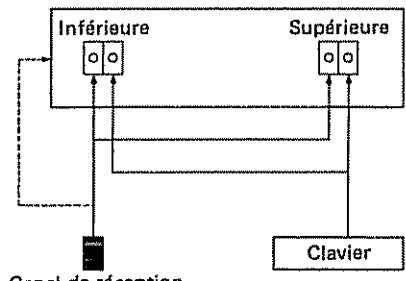
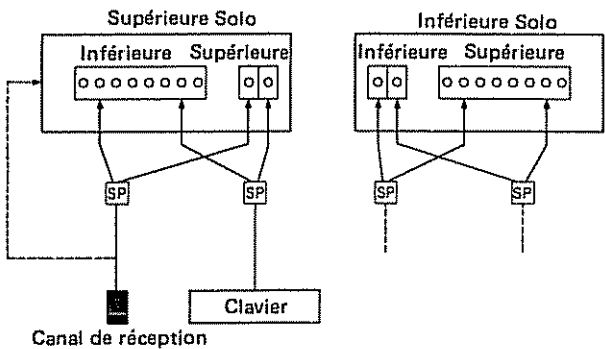
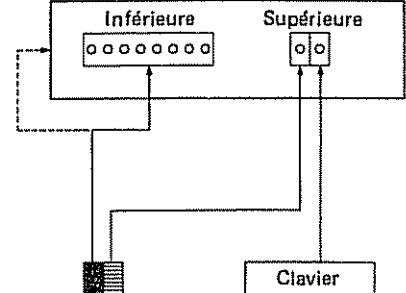
Mode de clavier	Message de mode OFF (CONTROLE des Fonctions MIDI)	
Complet (Whole)		
Double (Dual)		
Séparation (Split)		
Séparé (Separate)		

- Seulement message de changement de programme
- Canal de Base
- ▨ Canal Global
- SP Point de séparation
- ☐ Canal de réception dans le mode séparé
- Nombre de voix

Fonctionnement dans le mode Poly

Fonctionnement dans le mode Mono

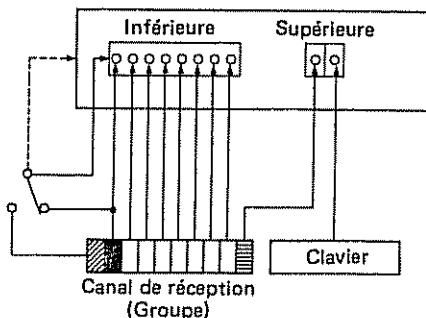
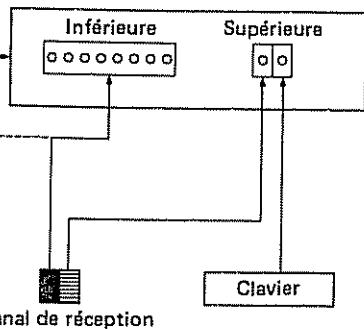
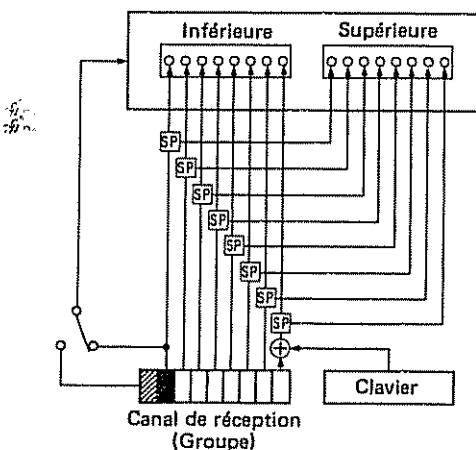
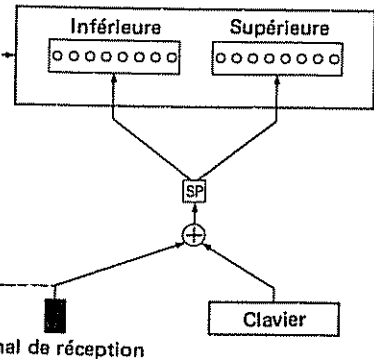
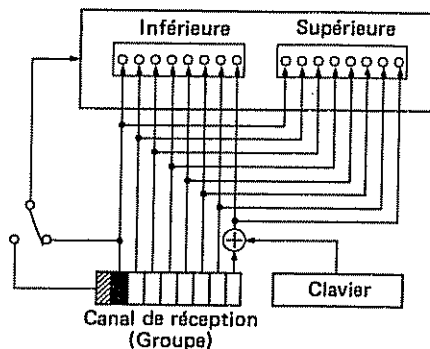
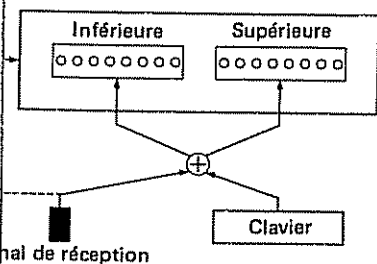
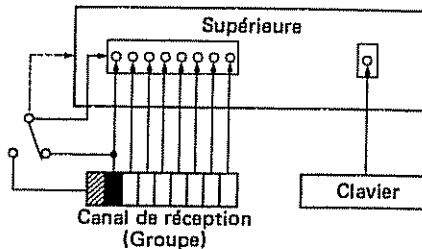
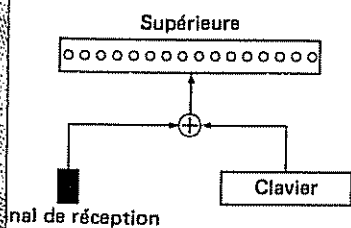


Mode de clavier	Message de mode OFF (CONTROLE des Fonctions MIDI)	
Complet Solo (Whole Solo)		
Double Solo (Dual Solo)		
Séparation Supérieure Solo/ Inférieure Solo		
Séparé Solo		

- Seulement message de changement de programme
- Canal de Base
- SP Point de séparation
- ▨ Canal Global
- ▤ Nombre de voix
- ▧ Canal de réception dans le mode séparé

Fonctionnement dans le mode Poly

Fonctionnement dans le mode Mono



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.

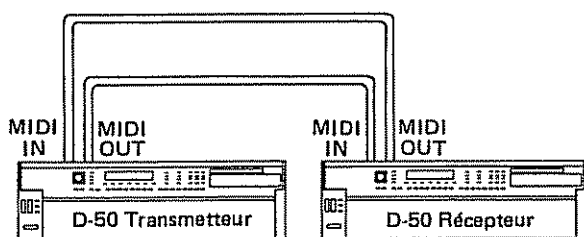
Les processus de vidage en vrac et de chargement en vrac fonctionnent que le commutateur Exclusive dans les fonctions MIDI soit ON ou OFF.

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

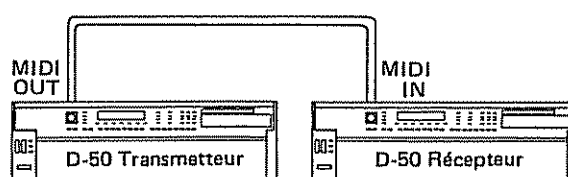
La méthode Handshake permet de vérifier si le récepteur est prêt à recevoir les données sans confirmation de l'état du récepteur. Le D-50 peut sélectionner l'une des deux méthodes.

CONNEXION

<Connexion Handshake>



<Connexion One-Way>



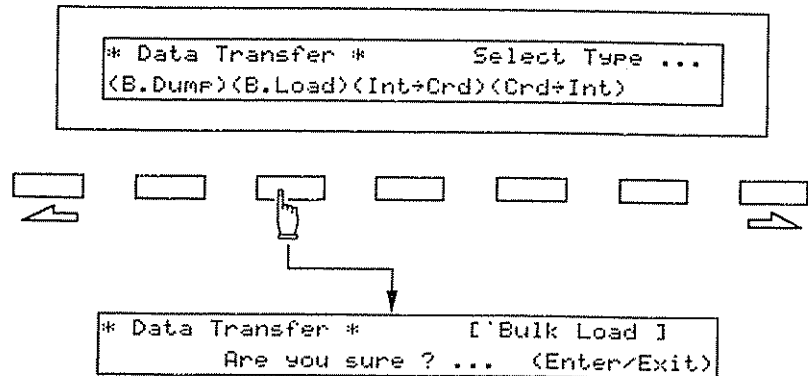
- Etape 1** Régler le canal de base du récepteur au même numéro que celui de transmetteur.
- Etape 2** Régler la protection de mémoire du récepteur sur OFF (Voir page 49).
- Etape 3** Appuyer sur les touches de transfert des deux appareils, le transmetteur et le récepteur.

Etape 4

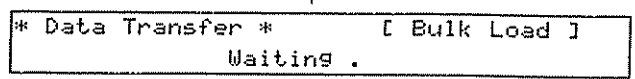
Régler l'appareil récepteur dans le mode d'attente de signal.

● Mode Handshake

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

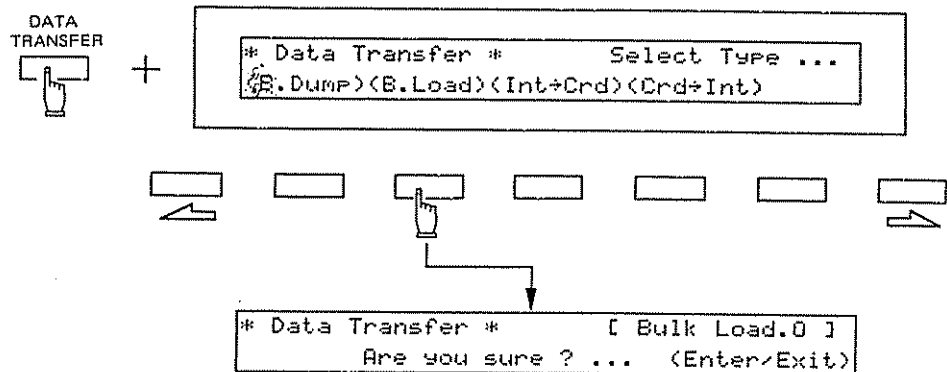


2) Appuyer sur la touche d'entrée (Enter).

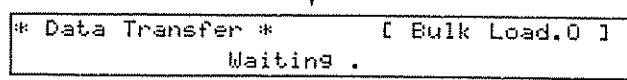


● Mode One-Way

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



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

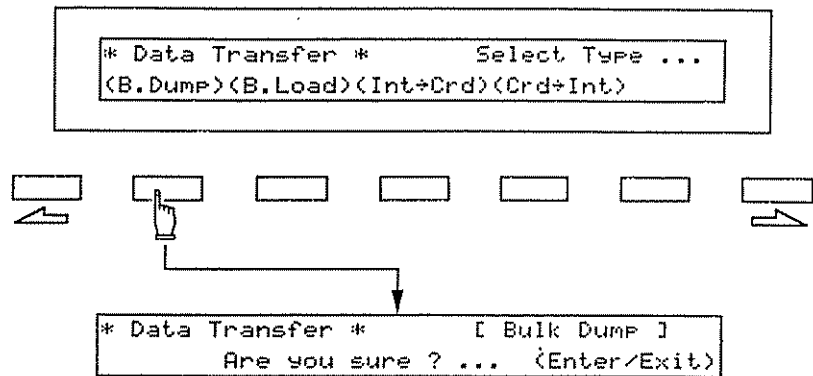


Etape 5

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

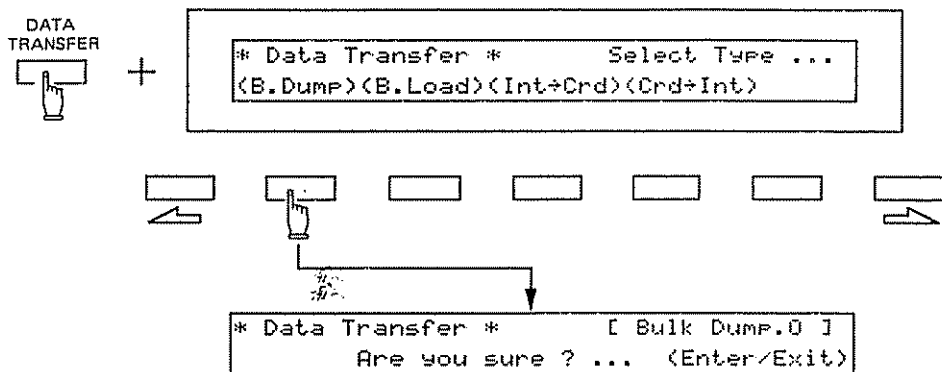
• Mode Handshake

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

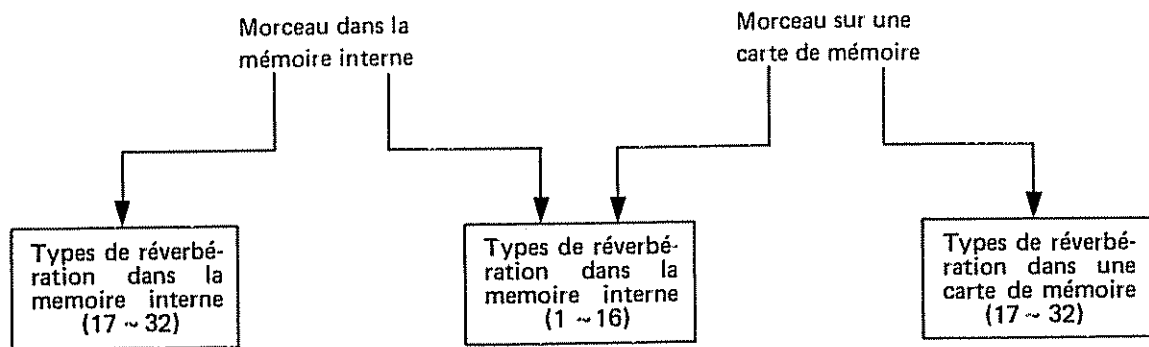
Toutes les données de modèle écrites dans la mémoire du D-50 peuvent être sauvegardées sur une carte de mémoire et les données sur une carte de mémoire peuvent être chargées dans la mémoire interne du D-50.

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.

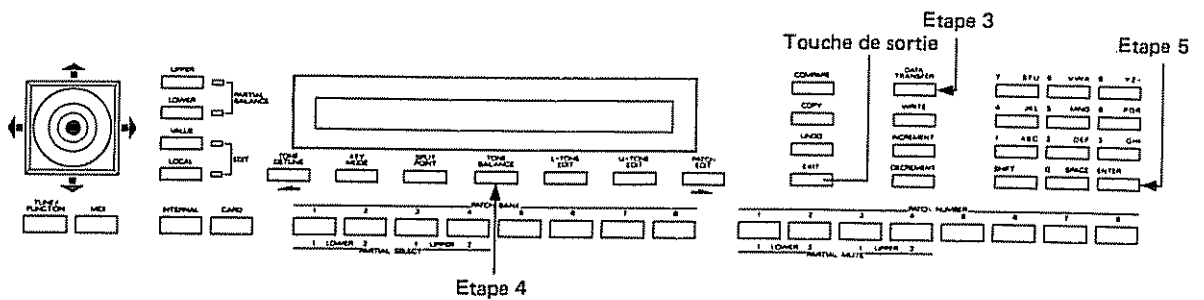


La fonction de "transfert de morceau" transfère les types de réverbération 17 à 32 en même temps et la fonction de "copie de type de réverbération" peut copier un type de réverbération dans l'un des types de réverbération 17 à 32.

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)
  
```



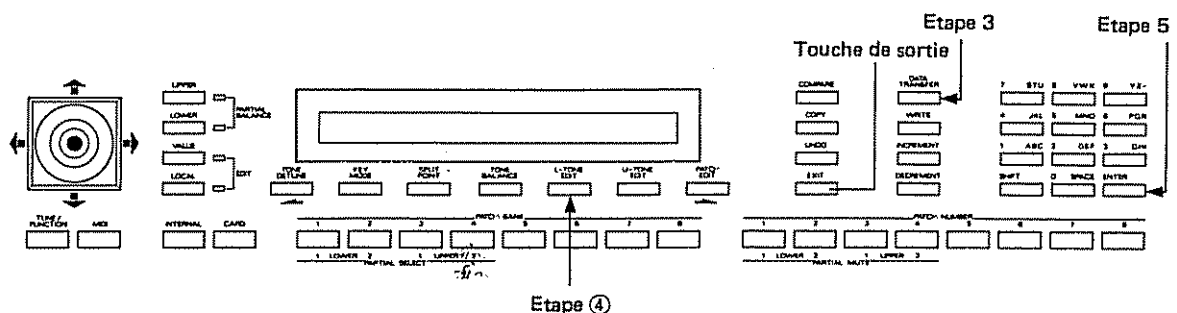
Pour transférer de nouveau les données sur la carte de mémoire, affecter RETRY avec la touche de sélection et répéter la procédure de transfert après avoir soigneusement lu les instructions de la carte de mémoire.

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

b. Transfert de morceau vers la mémoire interne

Les données des 64 morceaux stockés 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.**

```
C-11 ***** Reverb Write  
Write to [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.**

b. Copie du D-50 vers une carte de mémoire

- Etape 1 Connecter la carte de mémoire (M-256D) dans le D-50.
- Etape 2 Placer le commutateur de protection de la carte de mémoire sur la position OFF.
- Etape 3 Sélectionner un morceau dans le D-50.
- 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.

```
I-11 ***** Reverb Write  
Write to [17]. Sure ? <Enter/Exit>
```

Clignote ————↑ ↑———— Numéro de type de réverbération destination

- Etape 6 Appuyer sur la touche Carte.
- 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 décrément, sélectionner le type de réverbération destination (17 à 32) à remplacer par celui appelé du D-50.
- Etape 9 Appuyer sur la touche d'entrée (Enter).
- Etape 10 Ramener le commutateur de protection sur la position 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 Paramètres

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	Moda de LFO	Off, (+), (-), A&L (Aftertouch & Levier)		32
	Mode P-ENV	Off, (+), (-)		32
	Moda 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 Battery</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 Battery</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 _____

Name _____ Used Patch No. _____

Common Parameters]

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

Partial Parameters 1/2]

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

