

 Roland

ROM-096

MIDI LINEAR SYNTHESIZER

D-550

Mode d'emploi



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 a interference in a residential installation. However, there is no guarantee that the 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 measure:

• 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 or 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. 004-000-00345-4.

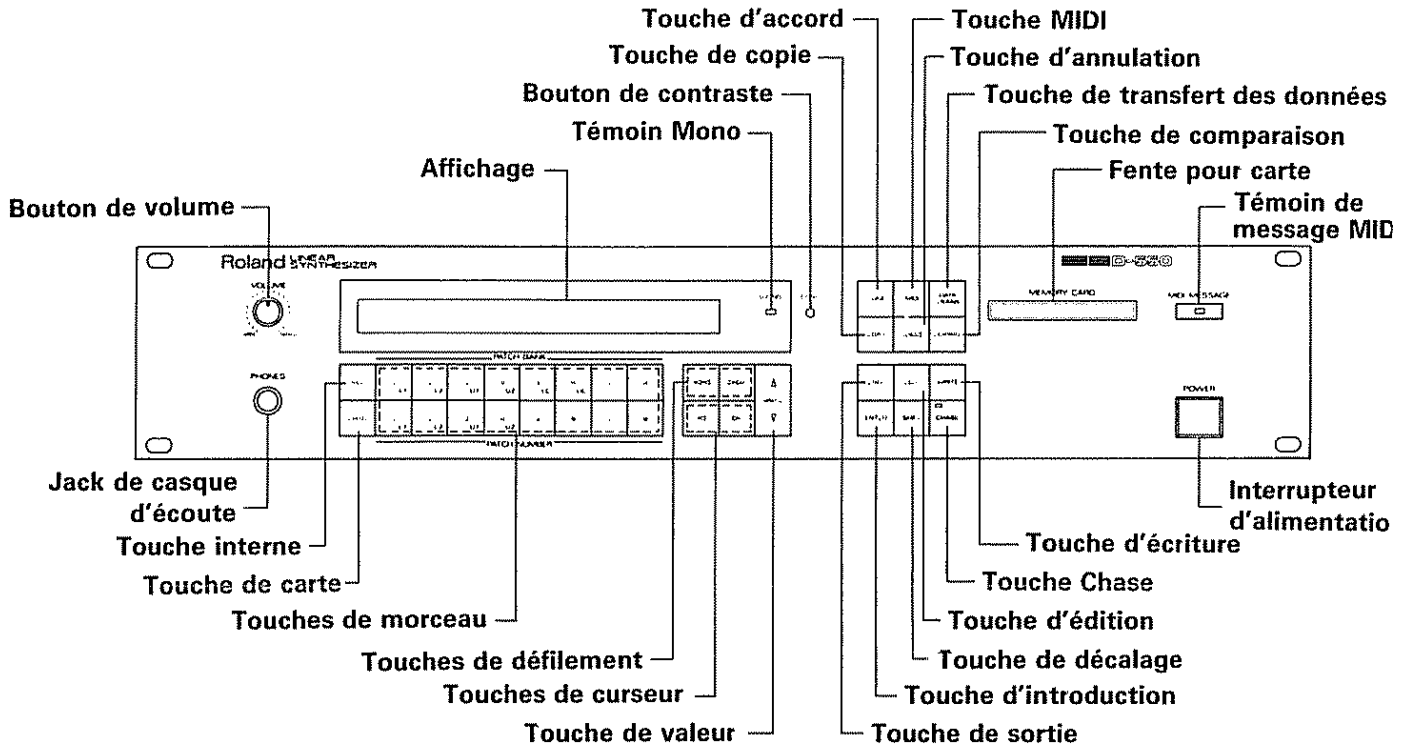
Priere de lire le manuel "MIDI" séparé avant ce mode d'emploi.

Copyright © 1987 by ROLAND CORPORATION

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

DESCRIPTION DU PANNEAU

Panneau avant



Panneau arrière

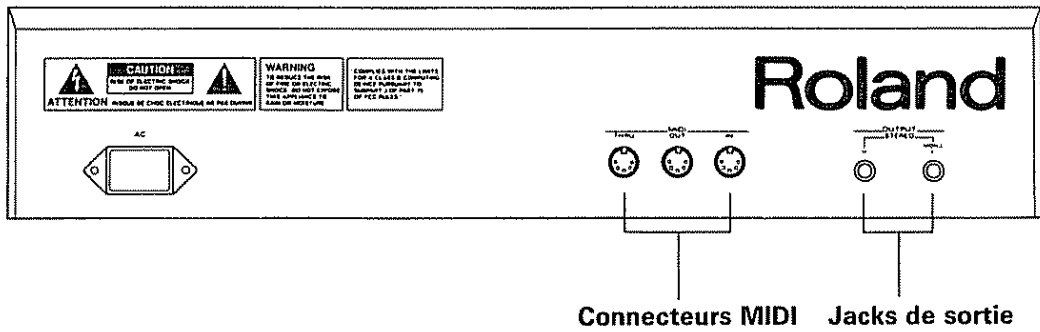


TABLE DES MATIERES

Description du panneau	3	[5] Edition de tonalité	55
Description du D-550	6	1. Changement des affichages	
1. Concept de base du D-550	6	de paramètre	55
2. Les quatre modes du D-550	8	2. Fonctions d'édition	57
Connexion	9	a. Copie	57
Mode de Reproduction	11	b. Assourdissement de partiel	60
1. Mise sous tension	12	c. Equilibre de partiel	62
2. Sélection de canal MIDI	13	[6] Initialisation d'un partiel	63
3. Sélection de morceau	15	1. Paramètres de tonalité	63
4. Accord	19	a. Structure	63
5. Jeu Chase	20	b. P-ENV	64
6. Changement du niveau global		c. Modulation de diapason	67
de l'effet de réverbération	21	d. LFO	68
Mode d'Édition	23	e. Egaliseur	69
[1] Procédures d'Édition de base	24	f. Choeur	71
1. Procédure de base	24	2. Paramètres de partiel	72
2. Fonctions d'édition	27	a. Diapason WG	72
a. Comparaison	27	b. Modulation WG	74
b. Annulation	27	c. Forme d'onde WG	75
c. Programmation des affichages d'édition	28	d. Largeur d'impulsion	77
d. Equilibre de Tonalité et de Partiel	29	e. TVF	79
3. Nomination	31	f. TVF ENV	86
[2] Fonctions MIDI	33	g. Modulation de TVF	85
1. Edition des fonctions MIDI	33	h. TVA	86
2. Description des fonctions MIDI	34	i. TVA ENV	88
a. MIDI-1	34	j. Modulation TVA	91
b. MIDI-2	35	[7] Ecriture (Sauvegarde des morceaux en mé-	
c. MIDI-3	35	moire)	92
d. MIDI-4	36	a. Ecriture dans la mémoire interne	93
[3] Facteurs de morceau	37	b. Ecriture sur une carte de mémoire	97
1. Edition des facteurs de morceau	37	c. Procédure d'écriture en utilisant	
2. Description des facteurs de morceau	39	le PG-1000	99
a. Mode de clavier (Point de séparation)	39	TRANSFERT DES DONNEES	101
b. Equilibre de volume		1. Transfert de morceau	103
des tonalités	42	a. Transfert de morceau sur une	
c. Contrôle de morceau	43	carte de mémoire	103
d. Mode de Portamento	44	b. Transfert de morceau vers la	
e. Mode de sortie	45	mémoire interne	105
f. Accord de tonalité	46	2. Transfert de données via MIDI	107
g. Jeu Chase	47	3. Copie d'un type de réverbération	110
h. MIDI	48	a. Copie d'une carte de mémoire	
[4] Description des paramètres de tonalité	49	vers le D-550	110
1. Concept de base des tonalités	49	b. Copie du D-550 vers une	
2. Structure des paramètres de tonalité	51	carte de mémoire	111
a. WG (Générateur d'onde)	53	Tableaux annexes	112
b. TVF (Time Variant Filter)	53	1. Tableau de Fonction MIDI	112
c. TVA (Time Variant Amplifier)	53	2. Tableau de Facteur de Morceau	113
d. ENV (Générateur d'enveloppe)	54	3. Tableau de Paramètre de Tonalité	114
e. LFO (Oscillateur Basse Fréquence)	54	a. Paramètres communs	114
		b. Paramètres de partiel	115
		4. Tableau des Messages d'Erreur	116
		5. Exemples de Notes	117
		Caractéristiques	121

CARACTERISTIQUES

- *Le D-550 peut stocker jusqu'à 64 programmes de morceau différent.
- *La source sonore LA du D-550 permet d'obtenir des sons de type analogue chaud ainsi que des sons (numérique) à attaque précise.
- *Les effets de chœur et de réverbération ainsi que l'égalisation numérique sont également incorporés.
- *Les données stockées dans la mémoire du D-550 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.

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 ou un système d'éclairage variable.
- Eteindre l'appareil avant de brancher le cordon d'alimentation dans la prise.
- Brancher le cordon d'alimentation en premier à cet appareil, puis le brancher dans la prise secteur.
- Pour débrancher le cordon d'alimentation de la prise secteur, ne pas tirer le cordon, mais saisir la fiche.
- Manipuler le cordon avec soin.
- Lorsque l'appareil n'est pas utilisé pendant longtemps, débrancher le cordon d'alimentation de la prise secteur.
- Il est normal que cet appareil chauffe pendant son utilisation.
- Toujours éteindre tous les appareils pour tout branchement ou débranchement.
- Lorsque, pour une raison quelconque, il n'est pas possible d'éteindre cet appareil et l'amplificateur avant d'effectuer leur branchement, brancher l'appareil en premier, puis l'amplificateur. Procéder à l'inverse pour les débrancher.
- 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.
- L'utilisation de cet appareil près d'un éclairage au néon, d'une lampe fluorescente, d'un téléviseur ou d'un écran de contrôle peut provoquer des interférences parasites. Modifier, dans ce cas, l'angle ou la position de l'appareil.
- Le fait d'utiliser cet appareil à proximité d'un téléviseur ou d'un radio peut être la cause de sérieuses interférences sur le téléviseur ou la radio. Dans ce cas, éloigner l'appareil du téléviseur ou de la radio.
- Eviter 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 et un chiffon pour le nettoyage. Ne pas utiliser de solvants tels que des diluants pour peinture.
- Ne pas placer ou laisser tomber un objet lourd sur le cordon d'alimentation ou le cordon de connexion.
- Cet appareil possède un système de sauvegarde de mémoire conservant les données même lorsque l'appareil est éteint. La pile supportant ce circuit de sauvegarde doit être remplacée tous les cinq ans. Confier 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 l'achat de l'appareil.) Lorsque la pile est faible, l'affichage indique "Check Internal Battery" (vérifier la pile interne) au moment de la mise sous tension ; les données en mémoire peuvent être perdues.
- 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.

DESCRIPTION DU D-550

1. Concept de base du D-550

Le ROLAND D-550 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 ont évolué par divers stades très différents. Il y a eu premièrement les synthétiseurs ANALOGIQUES, qui se basaient sur une grande variété de composants tels que les VCO, VCF et VCA. Ces blocs de construction analogique 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 NUMERIQUES, capables de simuler facilement des sons acoustiques, étaient encore 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 très souvent être "fine". En gros, les deux types se complémentaient, l'un étant facile à programmer et l'autre capable de simulation précise.

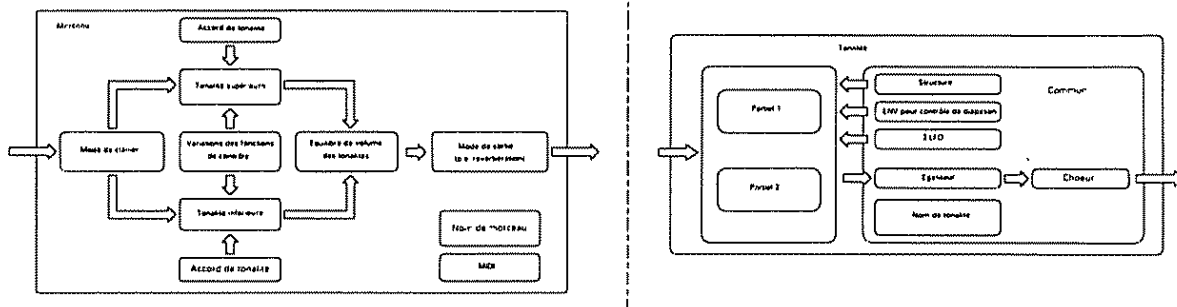
Le ROLAND D-550 a maintenant changé tout cela grâce à un nouveau circuit intégré, spécialement conçu, connu sous le nom de "PUCE LA". Ici, LA signifie synthèse Linéaire Arithmétique et c'est le coeur de cette nouvelle technologie. La synthèse LA fait appel à un grand nombre d'avance technologique résultant non seulement en une qualité sonore supérieure, mais également en une plus grande facilité de programmation. 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-550 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-550 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.

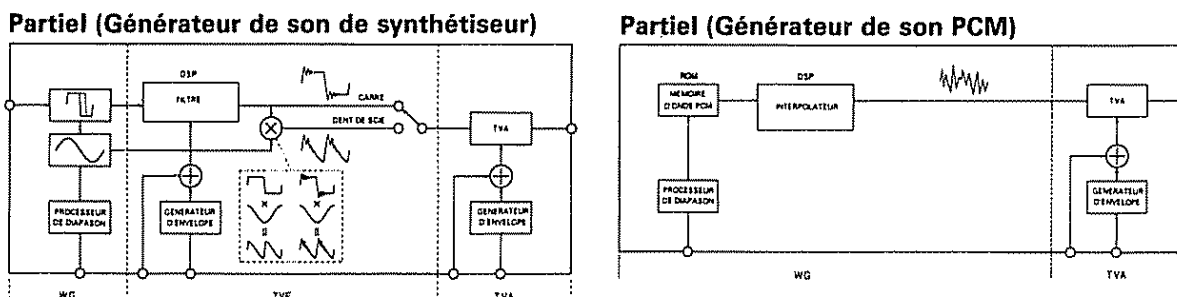
Toutefois, la véritable puissance de la synthèse LA réside dans la section synthétiseur numérique du D-550. N'oublions pas qu'il s'agit d'un instrument entièrement numérique, même si le son semble suggérer davantage. Grâce à la synthèse LA, le D-550 semble posséder quatre synthétiseurs puissants incorporés. Chacun de ces synthétiseurs hypothétiques peut se comporter comme un synthétiseur analogique conventionnel ou un synthétiseur d'échantillonnage PCM. En conséquence, ils sont appelés PARTIALS (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 chœur 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-550, 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-550, ce qui le rend particulièrement simple à utiliser.

Toutefois, ce sont les caractéristiques d'exécution telles que l'After-touch et le contrôle de tous les aspects du son qui font du D-550 un instrument totalement nouveau. Ces éléments et un son qui ne peut être décrit que comme unique, le son LA.

Diagramme synoptique de partiel



2. les quatre modes du D-550

Le D-550 possède les quatre modes de fonctionnement suivants.

[Mode de reproduction]

Ce mode permet à l'utilisation de rappeler tout morceau désiré et de le reproduire.

[Mode d'édition]

Ce mode permet d'éditer des facteurs de morceau, des paramètres de tonalité, des fonctions MIDI, etc.

Les facteurs de morceau et les paramètres de tonalité édités sont effacés lorsque l'appareil est éteint ou qu'un morceau différent est appelé. Si l'on désire conserver les données éditées, suivre la procédure d'écriture appropriée.

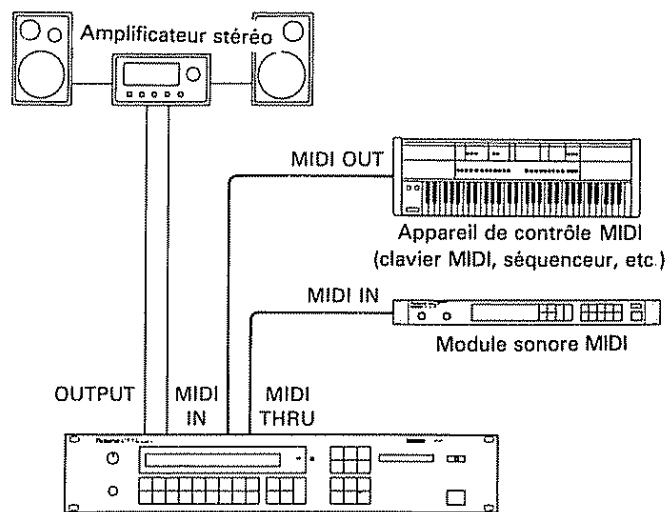
[Mode d'écriture]

Dans le mode d'écriture, les données éditées peuvent être écrites dans la mémoire de l'appareil ou sur une carte de mémoire.

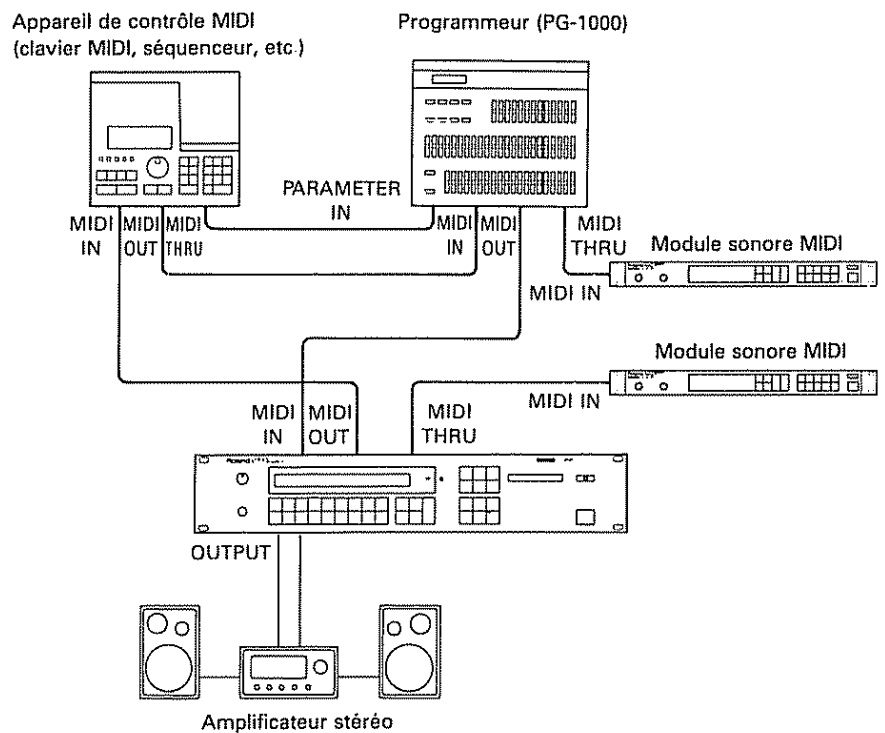
[Mode de transfert des données]

Dans le mode de transfert des données, toutes les données peuvent être transférées entre le D-550 et une carte de mémoire ou entre deux D-550.

CONNEXION



(Exemple avancé)



*Les messages MIDI alimentés dans le connecteur MIDI IN sont envoyés par MIDI THRU. En utilisant les connecteurs MIDI THRU, il est possible de contrôler plus d'un module sonore MIDI à partir d'une seule unité de contrôle. Théoriquement, une unité peut contrôler un nombre illimité de modules sonores, mais dans la pratique, la connexion de plus de quelques modules sonores est la cause de mauvais fonctionnement. Pour connecter plus de trois appareils, utiliser le sélecteur de sortie MIDI en option (MPU-105).

*Les messages MIDI alimentés dans le connecteur MIDI IN ne sont pas envoyés par MIDI OUT.



MODE DE REPRODUCTION

1. Mise sous tension	12
2. Sélection de canal MIDI	13
3. Sélection de morceau	15
4. Accord	19
5. Jeu Chase	20
6. Changement du niveau global de l'effet de réverbération	21

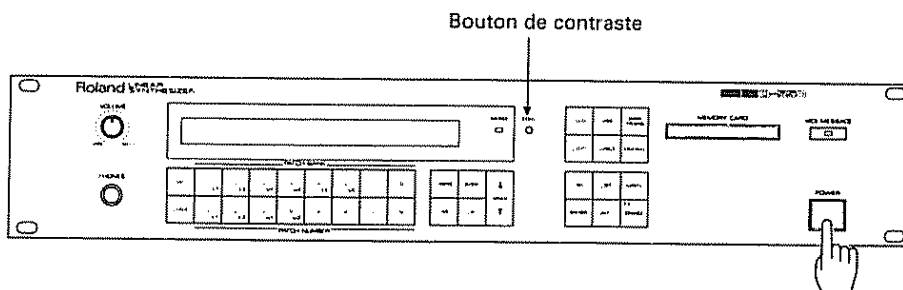
MODE DE REPRODUCTION

Le Roland D-550 est un module sonore MIDI qui est joué par des messages MIDI envoyés d'une unité de contrôle externe.

1. Mise sous tension

S'assurer tout d'abord que le D-550 est correctement et fermement connecté aux autres appareils.

Etape 1 Mettre le D-550 sous tension.



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

```
***** Linear Synthesizer D-550 *****  
                      Roland Corporation
```



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

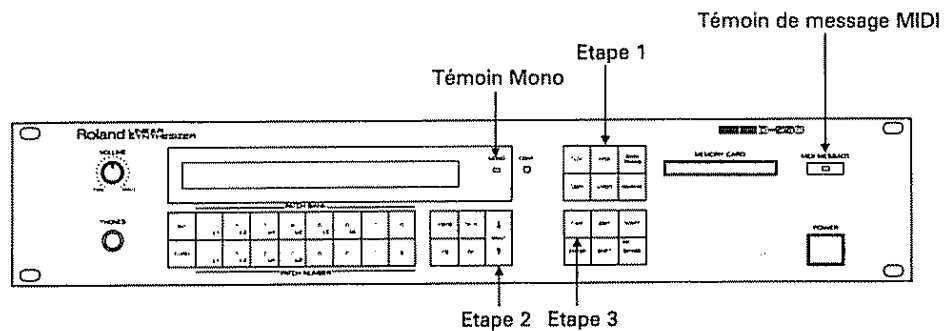
Affichage de mode de reproduction

* Le contraste de l'affichage peut être ajusté avec le bouton de contraste.

Etape 2 Mettre l'appareil connecté au D-550 sous tension

2. Sélection de canal MIDI

Les canaux MIDI des appareils connectés doivent être réglés sur le même numéro. Si le canal de réception du D-550 n'est pas correctement réglé, les messages MIDI envoyés de l'unité de contrôle externe ne peuvent être correctement reçus et les résultats attendus ne seront pas obtenus.



Etape 1 Appuyer sur la touche MIDI.

MIDI-1	MIDICH	Control	SePCH	Omni
	01	B.CH	01	OFF

↑
Clignote

Etape 2 En utilisant la touche de valeur, régler le canal MIDI (canal de base) du D-550 sur le même numéro que celui de l'unité de contrôle.

Une pression sur le côté augmente le numéro alors qu'une pression sur le côté le diminue.

* Lorsque le D-550 reçoit des messages MIDI d'une unité de contrôle externe, le témoin de message MIDI, situé sur le panneau avant, s'allume.

Etape 3 Appuyer sur la touche de sortie pour retourner dans le mode de reproduction.

* Le canal MIDI que l'on a réglé est conservé en mémoire même lorsque l'appareil est éteint.

[Mode Poly/Mode Mono]

Le mode **Poly-MIDI** permet le contrôle de plus d'un message de touche sur un canal à la fois et le mode **Mono-MIDI** ne permet qu'un message MIDI sur un canal. Le D-550 peut utiliser les deux modes.

Lorsqu'il est réglé sur le **mode Poly**, le D-550 est polyphonique à 16 ou 8 voix (selon le morceau utilisé). Donc, le mode Poly peut être utilisé lorsque le D-550 est contrôlé par un clavier ou un séquenceur.

Lorsqu'il est réglé sur le **mode Mono**, le D-550 est polyphonique à 8 voix en utilisant 8 canaux MIDI. Le mode Mono est donc idéal pour un système de guitare MIDI possédant un mode Mono et transmet en conséquence les messages (messages de Note et Bender) de chaque corde séparément sur un canal différent. En d'autres mots, le mode Mono permet de reproduire les sons de guitare sans déranger les caractéristiques naturelles de l'instrument.

Sélectionner le mode Poly ou Mono en fonction du type des messages de mode envoyés de l'unité de contrôle externe. Lorsque des messages de Mode Mono sont reçus par le D-550, le témoin Mono du panneau avant s'allume. Ceci indique que les messages peuvent maintenant être recus sur un groupe de canaux (= huit canaux MIDI consécutifs, le canal de base étant celui du numéro le plus petit).

p.e.: Lors de l'utilisation d'un système de guitare MIDI qui utilise le mode Mono MIDI.

1. 1ère corde → Canal (n)
2. 2ème corde → Canal (n + 1)
3. 3ème corde → Canal (n + 2)
4. 4ème corde → Canal (n + 3)
5. 5ème corde → Canal (n + 4)
6. 6ème corde → Canal (n + 5)

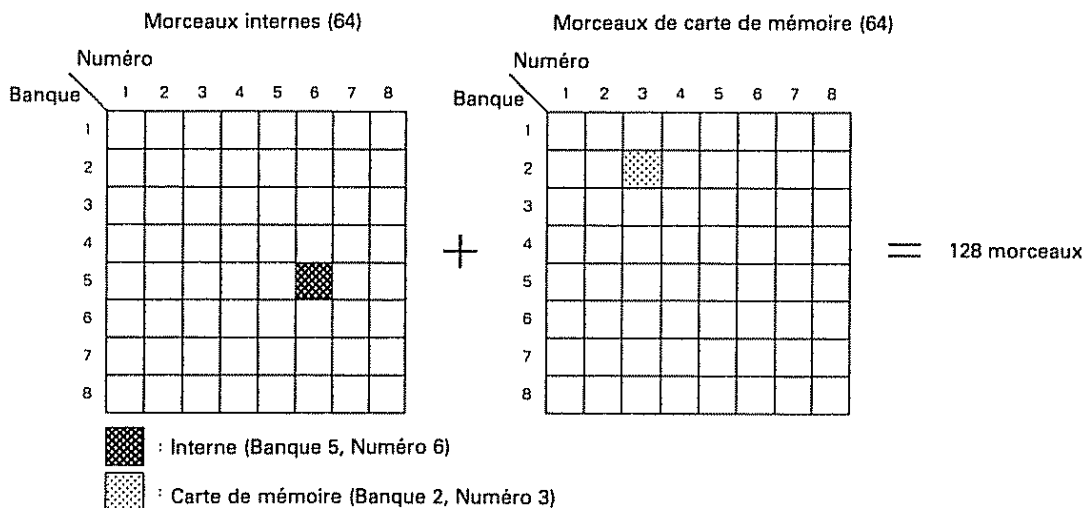
* Les messages envoyés sur un canal dont le numéro serait plus haut que 16 seront ignorés.

* Lorsque l'on met le convertisseur Guitare-MIDI (GM-70) sous tension ou que l'on sélectionne un morceau différent dessus, les messages de Mode sont transmis sur le canal MIDI réglé.

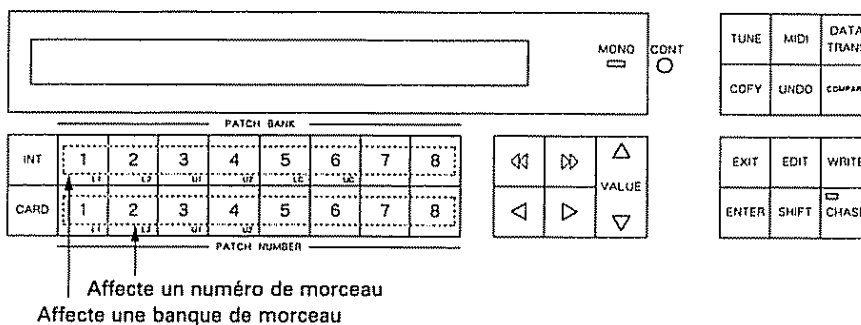
* Le mode Mono du D-550 lui permet de ne recevoir que les messages de Note et de Bender pour chaque canal et il n'est, en conséquence, pas possible de régler un son différent pour chaque note séparément.

3. Sélection de morceau

Un morceau est représenté par une banque (1 à 8) et un numéro (1 à 8). Le D-550 peut conserver jusqu'à 64 morceaux différents et une carte de mémoire peut également stocker jusqu'à 64 morceaux. Il est donc possible d'utiliser l'un des 128 morceaux.



Pour changer les morceaux sur le D-550, appuyer sur les touches de banque et de numéro correspondants.



La sélection de morceau est également possible via des messages de Changement de Programme (Program Change) envoyés d'une unité de contrôle externe.

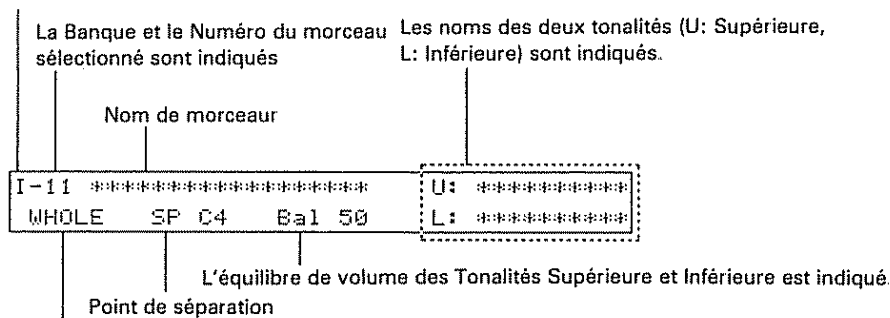
Le tableau suivant indique la manière dont chaque numéro de morceau correspond à un numéro de changement de programme.

Groupe	Numéro Banque	1	2	3	4	5	6	7	8
		Interne	1	1	2	3	4	5	6
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 de mémoire	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 messages de changement de programme MIDI 0-127 sont transmis

L'affichage indique le réglage du 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.



[Mode de clavier]

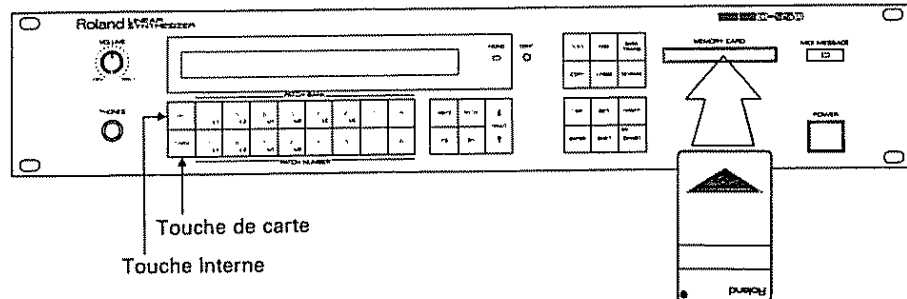
Le mode de clavier et le Mode MONO/POLY déterminent la manière dont les Tonalités Supérieure et Inférieure sont jouées, comme cela est indiqué ci-dessous.

Mode de clavier	Mode Poly	Mode Mono
WHOLE	La tonalité supérieure est jouée sur tout le clavier en polyphonie à 16 voix.	La tonalité supérieure est jouée par 8 ensembles de modules monophoniques.
DUAL	Les deux tonalités supérieure et inférieure sont jouées par chaque touche en polyphonie à 8 voix.	Le son mixé des tonalités supérieure et inférieure est joué par 8 ensembles de modules monophoniques.
SPLIT	Ce mode divise la gamme du clavier en des sections supérieure et inférieure où deux tonalités différentes peuvent être utilisées. Chaque section est polyphonique à 8 voix (Do central - C4). Lorsqu'un numéro de Note supérieur au point de séparation est reçu, la tonalité supérieure est jouée et tout numéro de Note inférieur joue la tonalité inférieure.	Ce mode divise la gamme du clavier en des sections supérieure et inférieure où deux tonalités différentes peuvent être utilisées. Chaque section possède 8 ensembles de modules monophoniques. Lorsqu'un numéro de Note supérieur au point de séparation est reçu, la tonalité supérieure est jouée et tout numéro de Note inférieur joue la tonalité inférieure.

* Certains autres modes de clavier spéciaux sont également prévus.

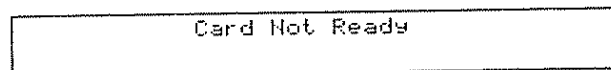
[Carte de mémoire]

Lorsque l'on désire utiliser une carte de mémoire, l'insérer dans la fente de carte dans le sens correct, de la manière indiquée dans l'illustration ci-dessous.



Pour rappeler un morceau de la carte de mémoire, appuyer sur la touche de Carte, puis appuyer sur les touches de Banque et de Numéro correspondantes. Pour retourner dans le mode de mémoire interne, appuyer sur la touche Interne.

*** Si la carte de mémoire n'est pas connectée correctement ou n'est pas connectée du tout, l'affichage indique le message d'erreur suivant pendant quelques secondes.**



Il existe deux types de cartes de mémoire:

- **ROM**

ROM est l'abréviation de "Read Only Memory" (mémoire morte). Les données stockées sur ce type de carte de mémoire ne peuvent être réécrites et sont en conséquence stockées définitivement. La carte de mémoire fournie avec le D-550 et les bibliothèques de sons en option sont des cartes ROM.

- **RAM (M-256D)**

RAM est l'abréviation de "Random Access Memory" (mémoire vive) et implique que les données peuvent être lues et écrites sur ce type de carte. Les données stockées sur ce type de carte de mémoire peuvent être modifiées autant de fois qu'on le désire. Les données sur la carte sont supportées par une pile (sauvegarde). La carte M-256D, une carte de mémoire en option, est une carte RAM. Utiliser ce type de carte de mémoire pour sauvegarder les morceaux que l'on crée.

*** La carte de mémoire fournie contient exactement les mêmes morceaux que ceux pré-programmés dans la mémoire interne du D-550. Ceci permet de restaurer les morceaux pré-programmés même après les avoir effacés.**

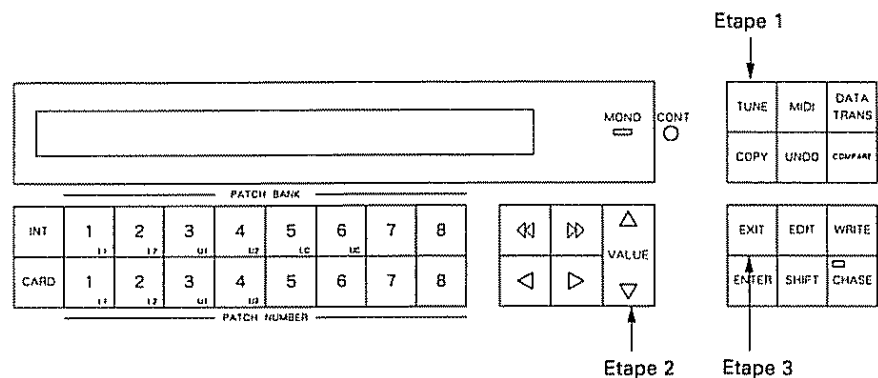
*** N'utiliser que les cartes de mémoire spécifiées.**

Si l'on utilise une carte de mémoire contenant des données pour un appareil autre que le D-550 ou le D-50, le message d'erreur suivant apparaîtra dans l'affichage pendant quelques secondes.

Illegal Card

4 Accord

La fonction d'accord principal du D-550 permet d'accorder le D-550 sur d'autres instruments de musique.



Etape 1 Appuyer sur la touche d'accord

Master Tune	Protect	Reverb
442Hz	ON	3

↑
Clignote

Etape 2 Ajuster le diapason du D-550 en utilisant la touche de valeur.

Une pression sur le côté Δ de la touche de valeur relève le diapason alors qu'une pression sur le côté ∇ l'abaisse.

Le numéro indiqué dans l'affichage correspond à 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.

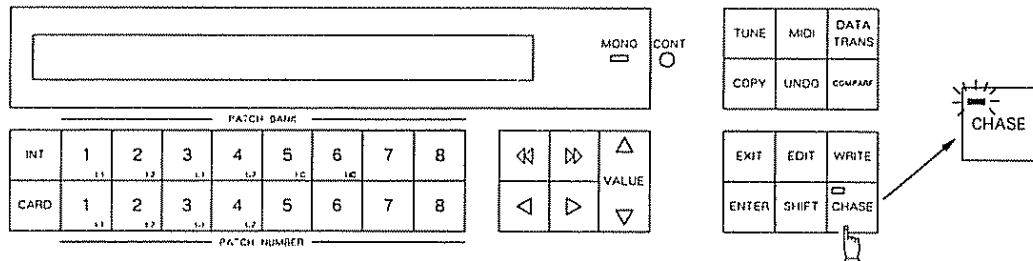
Etape 3 Appuyer sur touche de sortie pour retourner au mode de reproduction.

* Cette valeur d'accord principal est maintenant conservée en mémoire, même si l'appareil est éteint.

5. Jeu Chase

La fonction de jeu Chase permet de sortir la tonalité inférieure légèrement après la tonalité supérieure. Toutefois, cette fonction n'est disponible dans dans le mode Double (Dual) ou Complet (Whole).

Appuyer sur la touche Chase pour passe dans le mode de reproduction Chase; le témoin s'allume.



Appuyer de nouveau sur la touche Chase pour quitter le mode de reproduction Chase.

*** Lorsque le mode de clavier sélectionné est autre que Whole ou Dual, le message d'erreur suivant apparaît dans l'affichage et la reproduction Chase n'est pas activée.**

Set key mode WHOLE or DUAL

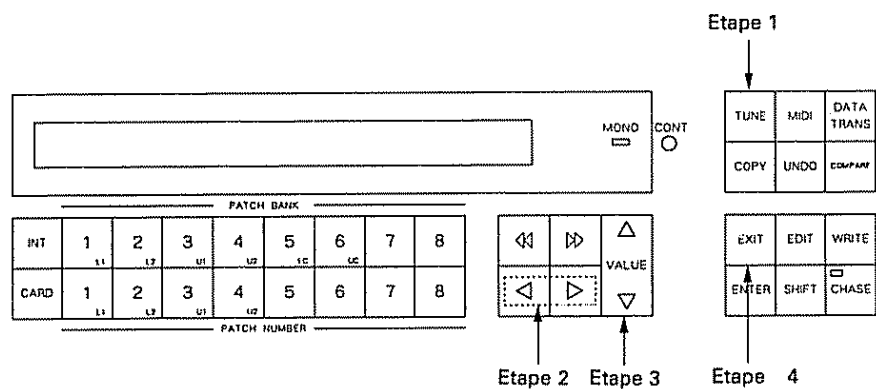
*** La valeur ON/OFF de la fonction de reproduction Chase peut être écrite individuellement pour chaque morceau. Pour écrire Reproduction Chase ON, appeler un morceau, activer la fonction de reproduction Chase, puis écrire le morceau en mémoire. (Voir page 92).**

*** La valeur ON/OFF de la fonction de reproduction Chase peut être contrôlée par des messages de changement de contrôle (Control Change) transmis d'une unité de contrôle externe. (Voir page 36 "MIDI-4")**

6. Changement du niveau global de l'effet de réverbération

Le D-550 permet de changer la sensibilité de l'effet de réverbération (voir page 46) réglé dans chaque morceau. De cette manière, la réverbération réglée dans tous les morceaux peut être changée en même temps pour convenir à l'environnement de jeu. L'on peut choisir l'un des quatre modes en fonction de l'environnement acoustique. Par exemple, lorsque la salle est vivante, l'on peut réduire l'effet de réverbération. L'on peut même désirer couper complètement l'effet de réverbération lors de l'utilisation d'une unité d'effet de réverbération externe.

*** Ce qui est contrôlée ici est la sensibilité des effets de réverbération et, en conséquence, l'effet de réverbération réel réglé dans chaque morceau n'est pas affecté.**



Etape 1 Appuyer sur la touche d'accord (Tune).



Etape 2 En utilisant les touches de curseur, déplacer le curseur sur la position de la valeur de réverbération désirée.

Etape 3 En utilisant la touche de valeur, sélectionner l'une des quatre valeurs.

- * OFF: (Tout l'effet de réverbération est coupé).
- * 1: (Effet de réverbération léger)
- * 2: (Effet de réverbération coupé à moitié)
- * 3: (Effet de réverbération complet obtenu).

* Normalement, lors de l'édition, régler cette valeur sur "3".

Etape 4 Appuyer sur la touche de sortie (Exit) pour retourner dans le mode de reproduction.

* La valeur que l'on règle ici est conservée en mémoire, même si l'appareil est éteint.



MODE D'EDITION

1	Procédures d'Édition de base	24	5	Édition de tonalité	55
1.	Procédure de base	24	1.	Changement des affichages de paramètre	55
2.	Fonctions d'édition	27	2.	Fonctions d'édition	57
a.	Comparaison	27	a.	Copie	57
b.	Annulation	27	b.	Assourdissement de partiel	60
c.	Programmation des affichages d'édition	28	c.	Equilibre de partiel	62
d.	Equilibre de Tonalité et de Partiel	29			
3.	Nomination	31	6	Paramètres de tonalité	63
			1.	Paramètres communs	63
2	Fonctions MIDI	33	a.	Structure	63
1.	Édition des fonctions MIDI	33	b.	P-ENV	64
2.	Description des fonctions MIDI	34	c.	Modulation de diapason	67
a.	MIDI-1	34	d.	LFO	68
b.	MIDI-2	35	e.	Egaliseur	69
c.	MIDI-3	35	f.	Choeur	71
d.	MIDI-4	36	2.	Paramètres de partiel	72
			a.	Diapason WG	72
3	Facteurs de morceau	37	b.	Modulaton WG	74
1.	Édition des facteurs de morceau	37	c.	Forme d'onde WG	75
2.	Description des facteurs de morceau	39	d.	Largeur d'impulsion WG	77
a.	Mode de clavier (Point de séparation)	39	e.	TVF	79
b.	Equilibre de volume des tonalités	42	f.	TVF ENV	82
c.	Contrôle de morceau	43	g.	Modulaion de TVF	85
d.	Mode de Portamento	44	h.	TVA	86
e.	Mode de sortie	45	i.	TVA ENV	88
f.	Accord de tonalité	46	j.	Modulation TVA	91
g.	Jeu Chase	47			
h.	MIDI	48	7	Écriture (Sauvegarde des morceaux en mémoire)	92
			a.	Écriture dans la mémoire interne	93
4	Description des paramètres de tonalité	49	b.	Écriture sur une carte de mémoire	97
1.	Concept de base des tonalités	49	c.	Procédure d'écriture en utilisant le PG-1000	99
2.	Structure des paramètres de tonalité	51			
a.	WG (Générateur d'onde)	53			
b.	TVF (Time Variant Filter)	53			
c.	TVA (Time Variant Amplifier)	53			
d.	ENV (Générateur d'enveloppe)	54			
e.	LFO (Oscillateur Basse Fréquence)	54			

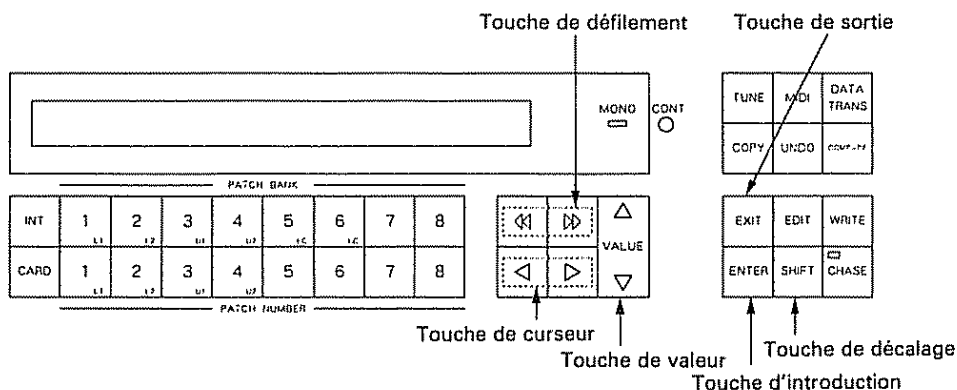
1 PROCEDURE D'EDITION DE BASE

Les facteurs de morceau, les paramètres de tonalité et les fonctions MIDI peuvent être édités.

1. Procédure de base

Un certain nombre d'éléments sont indiqués dans un affichage de menu en même temps. Il y a plusieurs affichages de menu. Chaque élément indiqué dans un affichage de menu contient plusieurs éléments supplémentaires et ces éléments sont indiqués dans un affichage subséquent. En d'autres mots, il y a différents niveaux d'affichage. Pour éditer un élément, appeler l'affichage contenant l'élément, puis affecter une nouvelle valeur à cet élément.

Voici une explication de la manière dont chaque touche fonctionne pour l'édition.



Un exemple d'édition pour les facteurs de morceau et les paramètres de tonalité est indiqué à la page suivante.

- Sélectionner un élément à éditer d'un affichage de menu, déplacer le curseur (clignotant) à la position correspondante, puis appuyer sur la touche d'introduction.
- Sélectionner un élément à éditer d'un affichage, déplacer le curseur à la position et changer la valeur à l'aide de la touche de valeur.
- Pour faire défiler un affichage de menu, utiliser la touche de défilement. (Dans "Exemple d'édition", chaque bloc est représenté par ⓐ - ⓑ).
- Pour aller à un niveau supérieur de l'affichage, utiliser la touche de sortie. Pour passer immédiatement dans l'affichage de mode de reproduction, appuyer sur la touche de sortie tout en maintenant la touche de décalage enfoncée.

- * Lors de l'édition d'un paramètre de tonalité, certaines touches peuvent également être utilisées pour changer rapidement les affichages. (Voir page 55 "Changement des affichages de paramètre").
- * Le paramètre de tonalité ou les données de facteur de morceau édité est effacé lorsque l'appareil est éteint ou lorsqu'un nouveau morceau est sélectionné. Pour conserver les données, suivre la procédure d'écriture expliquée page 92.

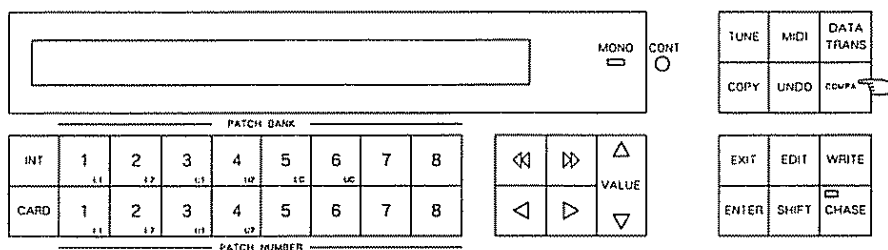
2. Fonctions d'édition

Le D-550 possède de nombreuses fonctions d'édition pratiques. L'explication suivante décrit celles qui sont le plus souvent utilisées, mais il existe quelques fonctions supplémentaires pour l'édition des paramètres de tonalité. (Voir page 55 "Edition d'une tonalité").

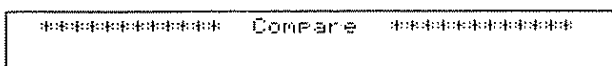
a. Comparaison

Pendant l'édition d'un facteur de morceau ou d'un paramètre de tonalité, il se peut que l'on veuille écouter le son original, avant son édition. La fonction de comparaison du D-550 permet de rappeler le morceau d'origine sans effacer le son édité.

Etape 1 Appuyer sur la touche de comparaison.



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

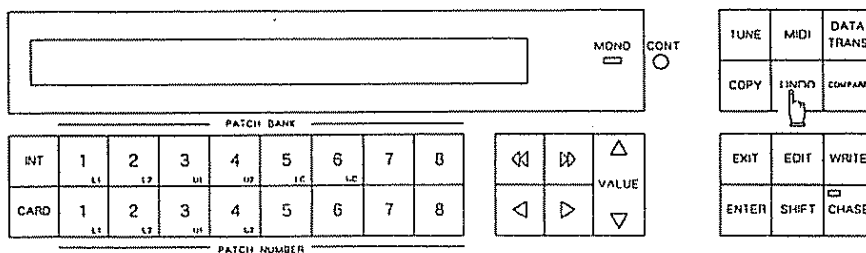


Etape 2 Appuyer de nouveau sur la touche de comparaison et l'affichage précédent revient et l'on peut de nouveau entendre le son édité.

*** Lorsque l'affichage indique le mode de comparaison, l'édition n'est pas possible.**

b. Annulation

La fonction d'annulation ramène la valeur actuelle de l'élément à la valeur précédente, c'est à dire, la valeur juste avant le changement à la valeur actuelle.

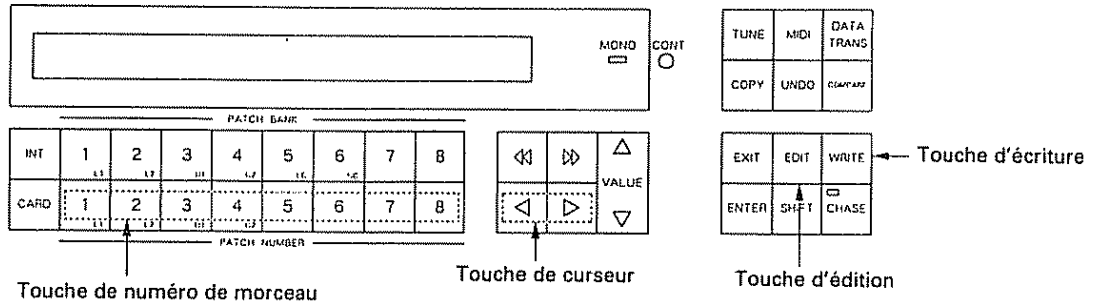


Appuyer simplement sur la touche d'annulation après avoir changé une valeur.

c. Programmation des affichages d'édition

Jusqu'à huit affichages d'édition peuvent être programmés et écrits en mémoire. En programmant les affichages d'édition qui sont souvent utilisés, l'on peut effectuer une édition plus rapide.

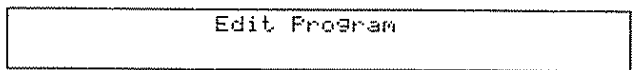
[Comment programmer les affichages d'édition]



- Etape 1 Appeler l'affichage que l'on désire écrire en mémoire.**
- Etape 2 Les positions du curseur dans l'affichage seront également écrites. Déplacer le curseur si nécessaire.**
- Etape 3 L'affichage que l'on a appelé peut être écrit dans toute adresse des touches de numéro 1 à 8. En maintenant la touche d'édition enfoncée, appuyer sur la touche d'écriture, puis, sans les relâcher, appuyer sur la touche de numéro correspondante.**

Lorsque l'affichage est écrit, l'affichage répond de la manière indiquée ci-dessous pendant quelques secondes.

*** L'affichage que l'on a écrit sera conservé, même lorsque l'appareil est éteint.**



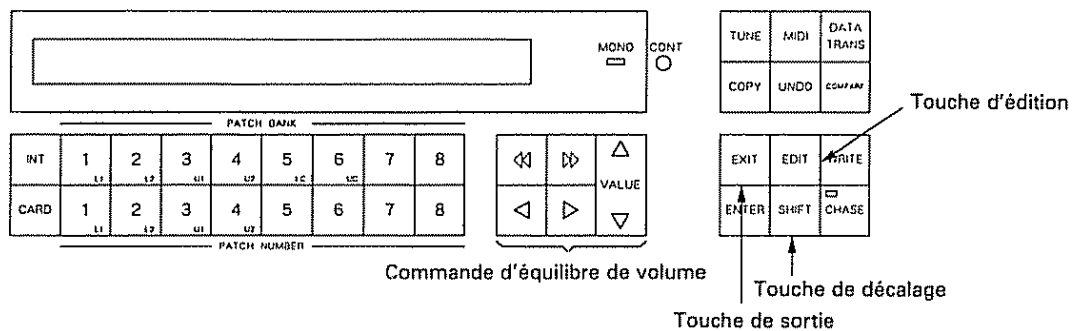
[Comment appeler les affichages d'édition 1 à 8]

En maintenant la touche d'édition enfoncée, appuyer sur la touche de numéro correspondant à l'adresse de l'affichage que l'on désire.

d. Equilibre de Tonalité et de Partiel

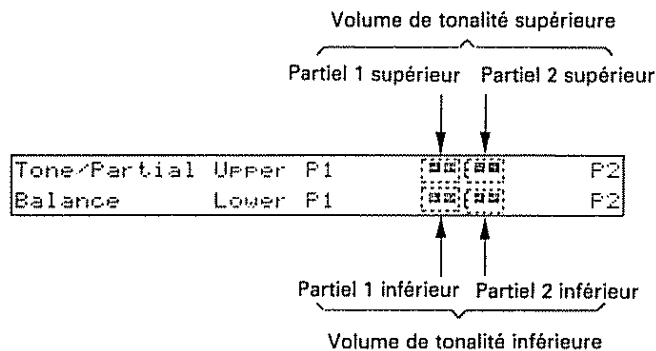
L'équilibre de volume des tonalités supérieure et inférieure dans un morceau et/ou l'équilibre des partiels dans chaque tonalité peut être édité dans le mode de reproduction ou le mode d'édition. En éditant l'équilibre de volume, la nuance du son change grandement.

* L'équilibre de volume que l'on a réglé est effacé lorsque l'appareil est éteint ou qu'un nouveau morceau est sélectionné. Si l'on désire le conserver en mémoire, suivre la procédure d'écriture expliquée page 92.



Etape 1 En maintenant la touche de décalage enfoncée, appuyer sur la touche d'édition.

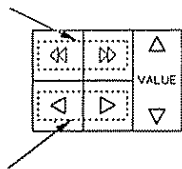
Les indicateurs de niveau dans l'affichage indiquent la manière dont les équilibres de volume sont réglés.



Etape 2 En utilisant la touche indiquée ci-dessous, chaque équilibre de volume peut être édité.

[Equilibre de partiel supérieur]
Une pression sur augmente le volume de partiel 2, en réduisant celui de partiel 1. Une pression sur augmente le volume de partiel 1, en réduisant celui de partiel 2.

[Equilibre de Partiel inférieur]
Une pression sur augmente le volume de partiel 2, en réduisant celui de partiel 1. Une pression sur augmente le volume de partiel 1, en réduisant celui de partiel 2.



[Equilibre de tonalité]
Une pression sur augmente le volume de la tonalité supérieure, en réduisant celui de la tonalité inférieure. Une pression sur augmente le volume de la tonalité inférieure, en réduisant celui de la tonalité supérieure.

Les indicateurs de niveau dans l'affichage changent par étapes, mais le volume actuel change de manière presque continue.

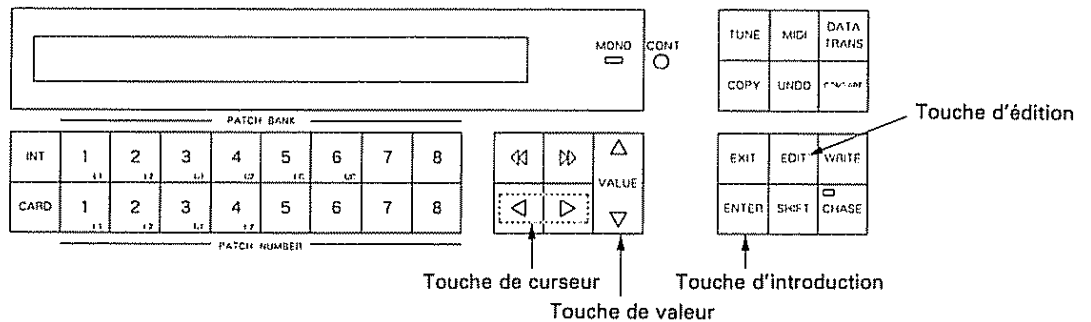
Etape 3 Appuyer sur la touche d'édition pour retourner à l'affichage précédent.

3. Nomination

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

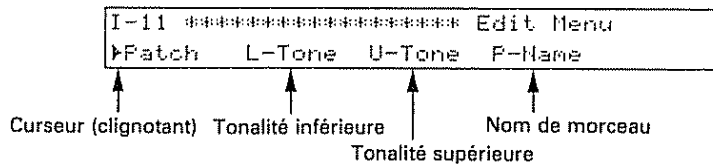
- Un nom de morceau peut avoir jusqu'à 18 lettres.
- Un nom de tonalité peut avoir jusqu'à 10 lettres.

* Le nom édité est effacé en changeant les morceaux ou en éteignant l'appareil. Pour conserver le nouveau nom, suivre la procédure d'écriture expliquée page 92.



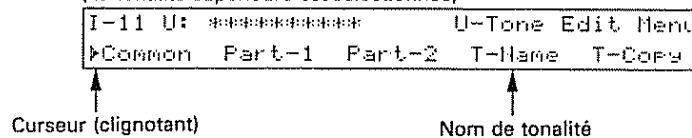
Etape 1 Appeler le morceau que l'on veut nommer ou le morceau qui comprend la tonalité que l'on veut nommer.

Etape 2 Appuyer sur la touche d'édition



Etape 3 Déplacer le curseur sur L-Tone (tonalité inférieure), U-Tone (tonalité supérieure) ou P-name (nom de morceau), en fonction du nom que l'on désire changer, puis appuyer sur la touche d'introduction (Enter).

(La tonalité supérieure est sélectionnée)

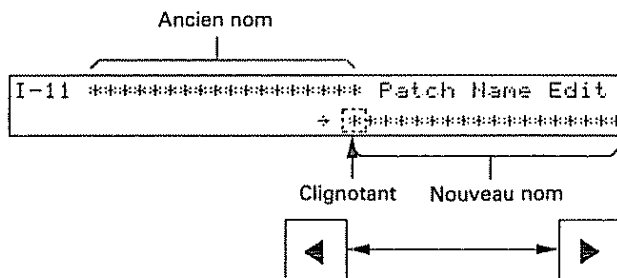


* Si l'on sélectionne P-Name (nom de morceau), l'affichage d'édition pour le nom de morceau est indiqué. Sauter l'étape 4 et passer à l'étape 5.

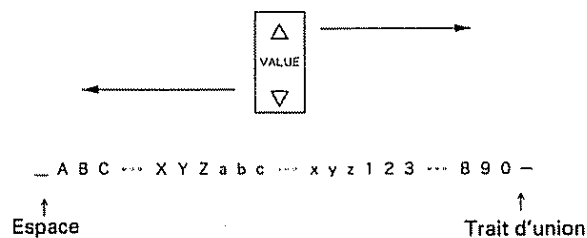
Etape 4 Déplacer le curseur sur le nom de tonalité dans l'affichage de menu de la tonalité sélectionnée et appuyer sur la touche d'introduction (Enter).



Etape 5 Déplacer le curseur sur la lettre que l'on désire changer.



Etape 6 Changer les lettres en utilisant la touche de valeur. Les lettres disponibles sont indiquées ci-dessous.



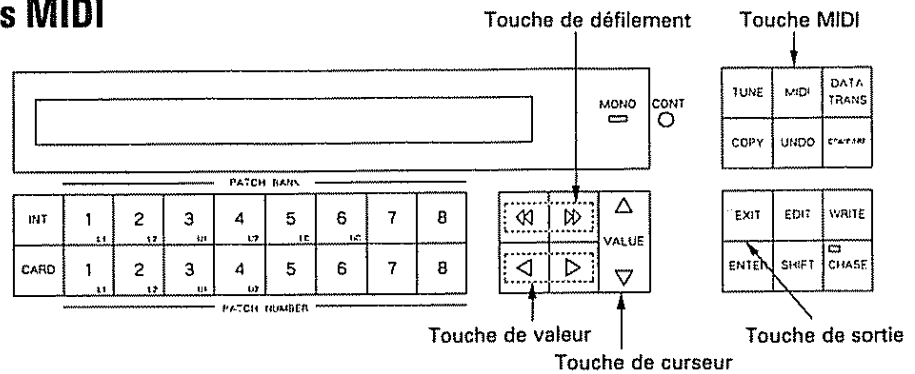
Etape 7 Répéter les étapes 5 et 6 le nombre de fois nécessaire.

2 FONCTIONS MIDI

Les fonctions MIDI déterminent la manière dont les messages MIDI sont communiqués.

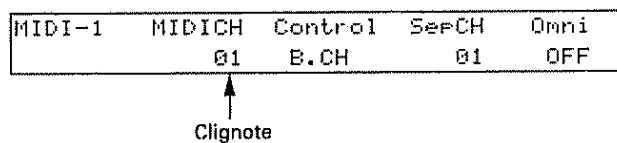
* Les fonctions MIDI que l'on a réglées sont automatiquement écrites en mémoire et sont donc conservées, même lorsque l'appareil est éteint.

1. Edition des fonctions MIDI



Etape 1 Appuyer sur la touche MIDI.

L'affichage MIDI-1 apparaît.



Etape 2 Il y a quatre affichages de fonction MIDI, MIDI 1 à MIDI 4, pouvant être sélectionnés avec les touches de défilement.

Etape 3 En utilisant les touches de curseur, amener le curseur à la valeur de la fonction à éditer.

Etape 4 En utilisant la touche de valeur, changer la valeur.

Etape 5 Appuyer sur la touche de sortie pour retourner dans le mode de reproduction.

2. Description des fonctions MIDI

a. MIDI-1

MIDI-1	MIDICH	Control	SepCH	Omni
	01	B.CH	01	OFF

- **MIDICH : Canal de MIDI**

Permet de régler le canal de base 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 48 "MIDI").

- **Control : Contrôle**

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

[B. CH] et [G. CH] sont effectifs lorsque l'appareil fonctionne dans le mode MONO. Normalement, sélectionner [B. CH] (Canal de Base). Si l'unité de contrôle externe utilise le canal global (= un numéro plus petit que le canal de base), sélectionner [G. CH], de manière à ce que le D-550 puisse recevoir tous les messages de voix (sauf pour les messages Note Event et Pitch Bender) sur le canal global.

Avec [MDEOFF] (Messages de mode OFF) sélectionné, le D-550 ne reçoit pas les messages de mode de l'unité externe, mais est affecté au mode de clavier réglé sur le D-550. Sélectionner cela en jouant dans le mode de clavier Solo (Voir page 39 "Mode de clavier").

*** Ne pas utiliser les messages de Mode OFF lors de l'utilisation du D-550 dans le mode Mono.**

- **SepCH : Canal séparé**

C'est le canal de réception dans le mode séparé. Lorsque le mode de clavier séparé (solo) est sélectionné, les tonalités supérieure et inférieure peuvent être contrôlées sur des canaux différents. Le canal de base contrôle la tonalité supérieure. 1 à 16 peut être utilisé pour les canaux de réception. De plus, le canal de réception de chaque morceau peut être réglé sur un numéro différent du canal réglé ici. (Voir "MIDI", page 48).

- **Omni : OMNI**

OMNI ON Permet de contrôler le D-550 quel que soit le canal MIDI de l'appareil externe. Le réglage OMNI peut être retenu même lorsque l'appareil est éteint, mais sera changé par les messages de mode envoyés par l'appareil externe.

b. MIDI-2

MIDI-2	After	Bender	Mod	Volume
	ON	ON	ON	ON

- **After : Aftertouch**
Pour recevoir les messages d'Aftertouch, le régler sur ON.
- **Bender : Modulateur**
Pour recevoir les messages de Modulateur, le régler sur ON.
- **Mod : Modulation**
Pour recevoir les messages de Modulation, le régler sur ON.
- **Volume : Volume**
Pour recevoir les messages de Volume, le régler sur ON

c. MIDI-3

MIDI-3	Hold	Porta	Prog.C	Exclu
	ON	ON	ON	ON

- **Hold : Maintien**
Pour recevoir les messages de Maintien, le régler sur ON.
- **Porta : Portamento**
Pour recevoir les messages de Portamento, le régler sur ON.
- **Prog.C : Changement de programme**
Pour recevoir les messages de Changement de programme, le régler sur ON.
- **Exclu : Exclusif**
Pour recevoir les messages Exclusif (Numéro d'identification Roland seulement), le régler sur ON ou P-Dump (Vidage de morceau). Normalement, il est réglé sur On. P-Dump doit être sélectionné pour enregistrer des données de morceau dans un appareil qui peut enregistrer des 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 la sélection de morceau via les messages de changement de programme envoyés d'un appareil externe.

* Le canal de transmission sélectionné avec "TxCH" dans la section de facteur de morceau (voir page 48) contrôle le vidage de morceau

d. MIDI-4

La fonction Chase et l'équilibre de volume des tonalités peuvent être contrôlés par les messages de changement de contrôle envoyés d'un appareil externe.

MIDI-4	Control Change	Chase	ToneBal
		OFF	OFF

● **Chase : Chase**

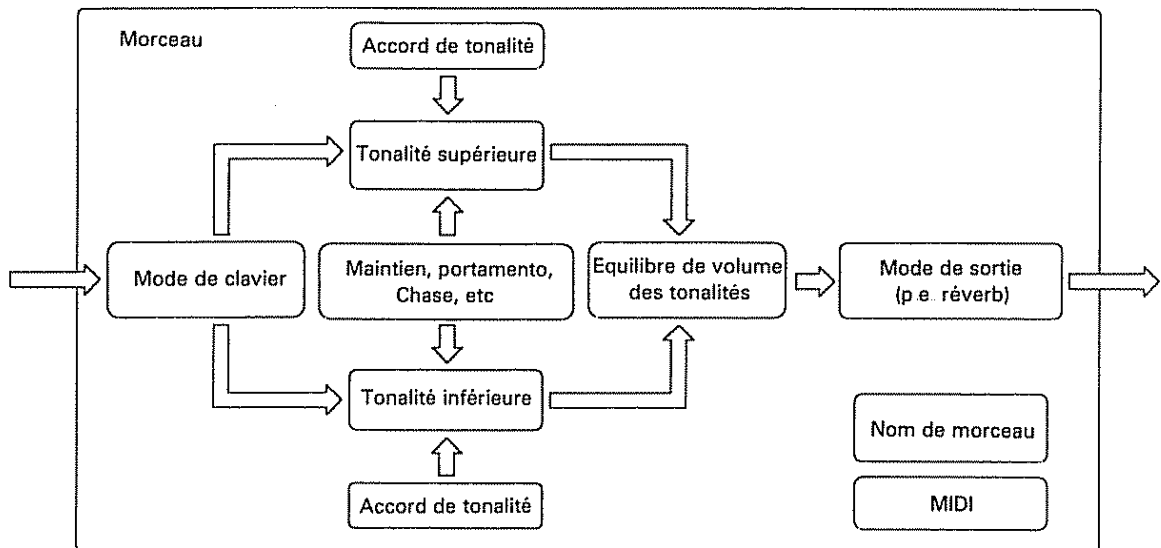
L'on peut affecter un numéro de contrôle 66 à 95 en activant ou désactivant la fonction Chase. Si l'on ne veut pas du tout activer ou désactiver la fonction Chase, l'affecter à la position OFF.

● **ToneBal : Equilibre de Tonalité**

L'on peut affecter tout numéro de contrôle de 0, 2, 3, 4 et 8, à 31 pour le contrôle de l'équilibre de volume des tonalités. Si l'on ne veut pas du tout contrôler l'équilibre de volume, l'affecter à la position OFF.

3 FACTEURS DE MORCEAU

Les fonctions de contrôle d'exécution sont appelées facteurs de mor-
ceau dans ce manuel. Un morceau comprend plusieurs facteurs de
morceau, comme indiqué ci-dessous.

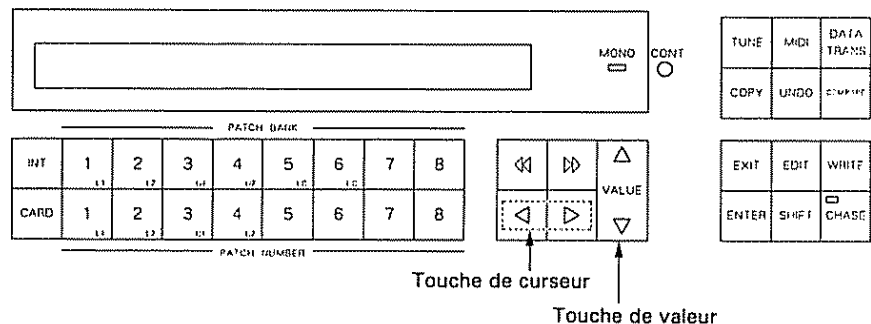


1. Edition des facteurs de morceau

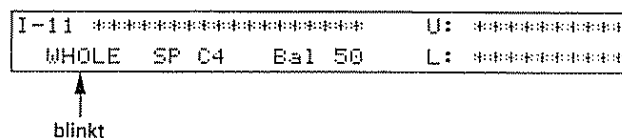
L'une des deux méthodes suivantes peut être utilisée pour l'édition,
selon le facteur de morceau à éditer.

[Facteurs de morceau dans l'affichage de mode de reproduction]

Edition de mode de clavier, point de séparation et équilibre de vo-
lume des tonalités qui sont indiqués dans l'affichage de mode de re-
production.



Etape 1 Appuyer sur l'une des touches de curseur.

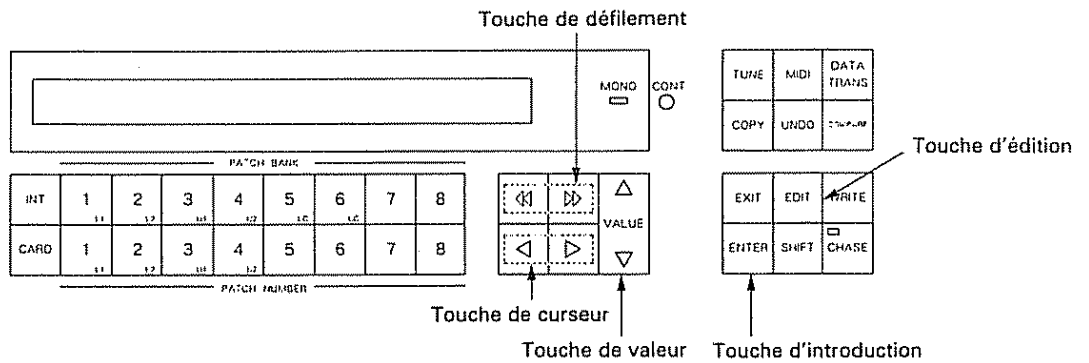


Etape 2 En utilisant les touches de curseur, amener le curseur sur la valeur à changer.

Etape 3 Changer la valeur en utilisant la touche de valeur.

[Autres facteurs de morceau]

Edition des autres facteurs de morceau:



Etape 1 Appuyer sur la touche d'édition.

[Affichage 1]

```
I-11 ***** Edit Menu
Patch L-Tone U-Tone P-Name
```

↑
Curseur (clignote)

Etape 2 Appuyer sur la touche d'introduction pour appeler le menu d'édition de morceau.

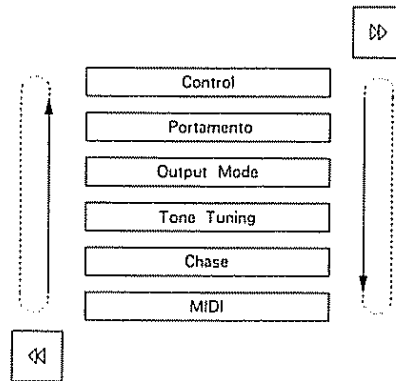
[Affichage 2]

```
I-11 ***** Patch Edit Menu
Control Outcut T-Tune Chase MIDI
```

↑ ↑ ↑ ↑ ↑
Curseur (clignote) Mode de sortie Chase MIDI
Contrôle de morceau Accord de tonalité

Etape 3 En utilisant les touches de curseur, sélectionner l'élément contenant le facteur que l'on désire éditer, puis appuyer sur la touche d'introduction.

Pour changer les éléments à ce stade, utiliser la touche de défilement.



Etape 4 Sélectionner le facteur à éditer avec les touches de curseur.

Etape 5 Changer la valeur en utilisant la touche de valeur.

2. Description des facteurs de morceau

Cette section décrit tous les paramètres de morceau.

Chaque affichage est numéroté de manière à pouvoir se reporter à la carte d'édition.

a. Mode de clavier (Point de séparation)

Le mode de clavier détermine la manière dont les tonalités supérieure et inférieure sont sorties

```
I-11 ***** U: *****
      WHOLE SP C4 B♭1 50 L: *****
```

↑
Clignote

Le mode Poly/Mono est un autre élément pour déterminer la manière dont les tonalités supérieure et inférieure sont sorties

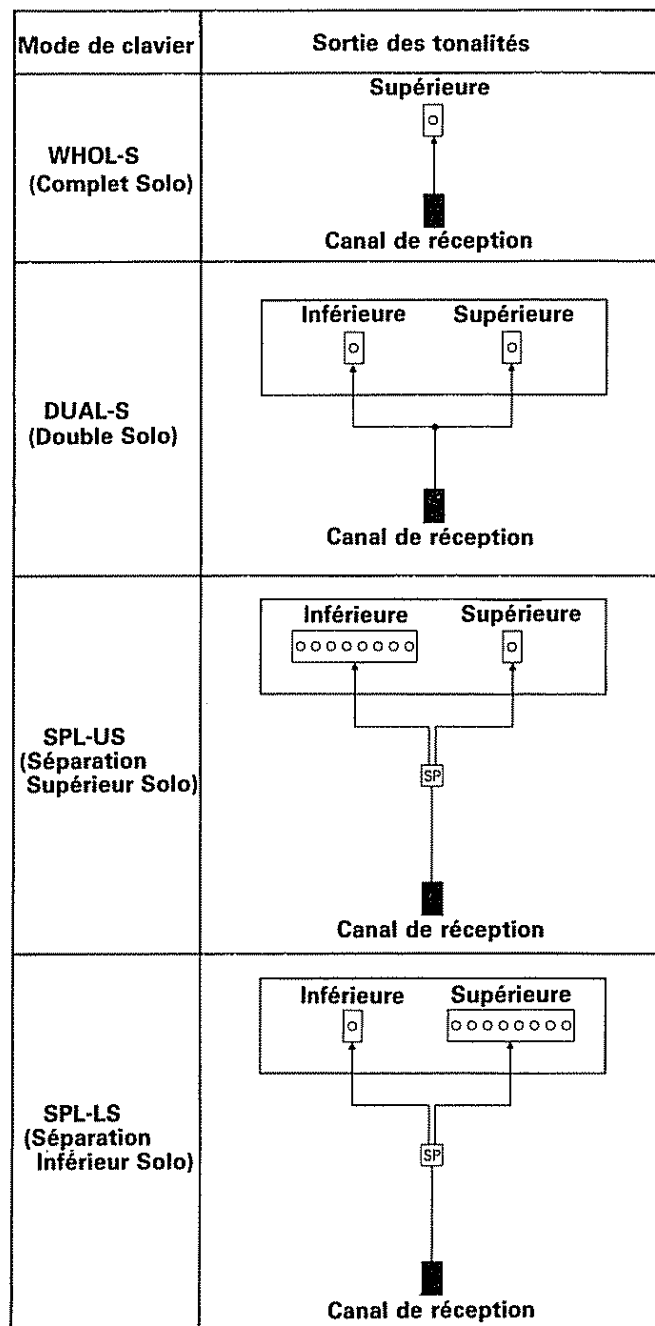
○ Nombre de voix
 Canal de base
SP Point de séparation
 Canal de réception dans le mode séparé

Mode de clavier	Sortie des tonalités	
	Mode Poly	Mode Mono
WHOLE (Complet)	<p>Supérieure</p>	<p>Supérieure</p>
WHOL-S (Complet Solo)	<p>Canal de réception</p>	<p>Canal de réception (Groupe)</p>
DUAL (Double)	<p>Supérieure Inférieure</p>	<p>Inférieure Supérieure</p>
DUAL-S (Double Solo)	<p>Canal de réception</p>	<p>Canal de réception (Groupe)</p>
SPLIT (Séparation)	<p>Inférieure Supérieure</p>	<p>Inférieure Supérieure</p>
SPL-US (Séparation Supérieur Solo)	<p>SP</p>	<p>Canal de réception (Groupe)</p>
SPL-LS (Séparation Inférieur Solo)	<p>Canal de réception</p>	<p>Canal de réception (Groupe)</p>
SEP (Séparé)	<p>Inférieure Supérieure</p>	<p>Inférieure Supérieure</p>
SEP-S (Séparé Solo)	<p>Canal de réception</p>	<p>(Groupe) Canal de réception</p>

[Messages de mode OFF]

Lorsque Message de Mode OFF est sélectionné dans la section de contrôle de fonction MIDI (page 34), la manière dont les tonalités sont sorties varie en fonction du mode de clavier, comme indiqué ci-dessous. Lorsque le mode de clavier est réglé sur Whole, Dual, Split ou Separate (Solo), la manière dont les tonalités sont sorties est exactement la même que dans le mode Poly indiqué par 40.

□ Nombre de voix □ SP Point de séparation
 ■ Canal de base

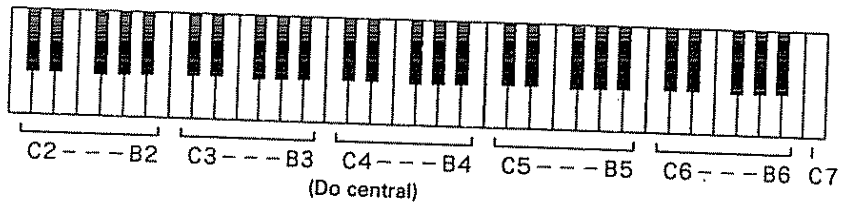


● SP : Point de séparation

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

↑
(Do central)

Le point de séparation peut être réglé de C2 à C7 et est représenté par un nom de note.



b. Equilibre de volume des tonalités

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

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

↑
Clignote

La valeur peut être réglée de 0 à 100. Les valeurs plus grandes augmentent le volume de la tonalité supérieure et réduisent celui de la tonalité inférieure.

c. Contrôle de morceau

Les contrôles de morceau déterminent la manière dont les fonctions de contrôle envoyées d'un appareil externe, affectent actuellement les tonalités supérieure et inférieure.

[Affichage 6]

```
I-11 ***** Control Edit
Bend 12 AfPB+12      Hold UL
```

● **Bend : Gamme de modulateur**

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

● **AfPB : Aftertouch (Modulateur de diapason)**

Permet de régler la sensibilité de l'aftertouch affectant le diapason, de -12 à +12 sont valides. Les valeurs les plus grandes signifient une sensibilité plus grande. Un réglage négatif abaisse le diapason et un réglage positif le relève.

● **Hold : Mode de maintien**

Permet de sélectionner la tonalité devant prendre l'effet de maintien.

U : Le maintien fonctionne sur la tonalité supérieure.

L : Le maintien fonctionne sur la tonalité inférieure.

UL : Le maintien fonctionne sur les deux tonalités.

* Lorsque le mode de clavier est Whole (Complet), l'effet de maintien fonctionne toujours, quel que soit le mode sélectionné parmi les trois modes ci-dessous.

d. Mode de Portamento

Le Portamento, un glissement d'une note à une autre, peut être effectivement utilisé pour des sons particuliers, comme par exemple le violon.

[Affichage 7]

```
I-11 ***** Portamento Edit
Time 00 Mode UL          PortOFF SepOFF
```

● **Time: Durée**

Permet de régler la durée de portamento d'une note à l'autre, de 1 à 100 sont valides. Une valeur plus élevée signifie une durée plus longue.

● **Mode: Mode**

Permet de sélectionner la tonalité qui prendra l'effet de portamento.

U : Le portamento fonctionne sur la tonalité supérieure.

L : Le portamento fonctionne sur la tonalité inférieure.

UL : Le portamento fonctionne sur les deux tonalités, supérieure et inférieure.

* Lorsque le mode de clavier est **Whole (Complet)**, l'effet de portamento fonctionne toujours, quel que soit le mode sélectionné parmi les trois modes ci-dessous.

[Portamento ON/OFF]

Pour obtenir des effets de portamento, l'on doit activer "port" (ON). Si, toutefois, le mode de clavier séparé (solo) est sélectionné, la tonalité supérieure ne prend pas l'effet de portamento. Si l'on désire l'effet de portamento sur les deux tonalités, supérieure et inférieure, régler "Sep" sur ON.

* Même lorsque "port" est réglé sur ON, les messages Portamento ON/OFF envoyés d'un appareil externe peuvent changer les réglages du Portamento. Lorsque le mode de clavier Séparé (Solo) est sélectionné, les messages Portamento ON/OFF sont reçus séparément sur chaque canal MIDI.

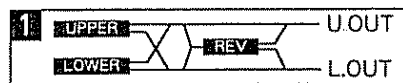
e. Mode de sortie

[Affichage 8]

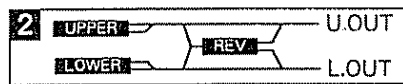
```
I-11 ***** Output Mode Edit
Mode 01 Rev 01 Rbal 50 Vol 50
```

● Mode : Mode de sortie

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



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



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



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



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

● Rev : Type de réverbération

Permet de sélectionner l'un des 32 types de réverbération suivants.

TYPE DE REVERBERATION

1	Petit hall
2	Hall moyen
3	Grand hall
4	Chapelle
5	Boîte
6	Petite pièce métallique
7	Petite pièce
8	Pièce moyenne
9	Grande pièce moyenne
10	Grande pièce
11	Retard simple (102 ms)
12	Retard croisé (180 ms)
13	Retard croisé (224 ms)
14	Retard croisé (148-296 ms)
15	Porte courte (220 ms)
16	Porte longue (480 ms)

17	Hall brillant
18	Grande cave
19	Casserole en acier
20	Retard (248 ms)
21	Retard (338 ms)
22	Retard croisé (157 ms)
23	Retard croisé (252 ms)
24	Retard croisé (274-137 ms)
25	Réverb de porte
26	Porte inverse (360 ms)
27	Porte inverse (480 ms)
28	Slap Back
29	Slap Back
30	Slap Back
31	Espace tordu
32	Espace

● **FBal** : **Equilibre de réverbération**

Permet de régler l'équilibre de volume des sons de réverbération et de son direct de 0 à 100. Les valeurs plus élevées augmentent le volume du son de réverbération, diminuant le son direct.

● **Vol** : **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.

f. Accord de tonalité

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.

[Affichage 9]

```
I-11 ***** Tone Tune
LKey 00 UKey 00 LTun 00 UTun 00
```

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.

● **LKey** : **Décalage de clavier de tonalité inférieure**

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

● **UKey** : **Décalage de clavier de tonalité supérieure**

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

● **LTun** : **Accord fin de tonalité inférieure**

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

● **UTun** : **Accord fin de tonalité supérieure**

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

g. Jeu Chase

La fonction de jeu Chase permet de sortir la tonalité inférieure légèrement après (plus tard) la tonalité supérieure. Ou encore de jouer les tonalités supérieure et inférieure alternativement, et ainsi de suite.

[Affichage 10]

```
I-11 ***** Chase Edit
ModeULU Lev1 50 Time 50
```

● **Mode : Mode**

Ceci détermine la manière dont les tonalités retentissent:

- 1) 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 est répétée.

ULU : La tonalité supérieure, la tonalité inférieure, puis la tonalité supérieure sont alternées.

- 2) Lorsque le mode de clavier est Complet (Whole), les choix suivants sont disponibles.

UL : La tonalité supérieure est jouée deux fois.

ULL : La tonalité supérieure est répétée.

ULU : La tonalité supérieure est répétée.

● **Lev1 : Niveau**

Ceci détermine le volume du son "Chase", de 0 à 100. Plus la valeur est élevée, plus le volume est élevé.

● **Time : Durée**

Ceci ajuste la durée du son de 0 à 100. Plus la valeur est élevée, plus le son dure longtemps.

* En fonction du niveau de "Chase" et de la vitesse, le nombre de répétitions des sons retardés diffère. Si "TVA Velocity Sens" (page 86) est réglé à 0, le son ne décroît pas mais est répété avec le même volume.

h. MIDI

Les fonctions MIDI pouvant être individuellement réglées pour chaque morceau sont décrites ci-après.

[Affichage 11]

```
I-11 ***** MIDI Channel
TxCH B          SepCHOFF
```

● **TxCH : Canal de transmission**

Le canal de transmission de chaque morceau peut être réglé au même numéro que le canal de base ou à un numéro différent de 1 à 16.

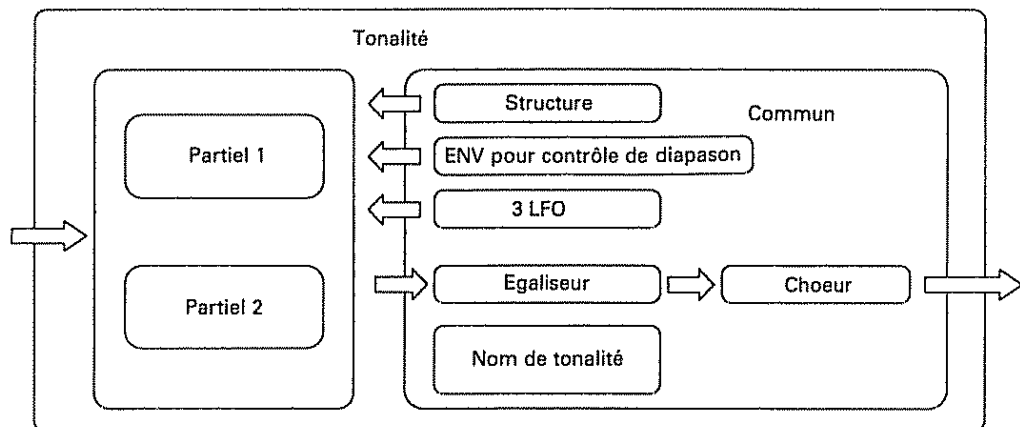
● **SepCH : Canal de réception dans le mode séparé**

Un canal de réception MIDI dans le mode séparé peut être réglé entre 1 et 16, ou OFF. Sur OFF, le canal de réception réglé dans "SepCH" (page 34) dans les fonctions MIDI est utilisé.

4 DESCRIPTION DES PARAMETRES DE TONALITE

1. CONCEPT DE BASE DES TONALITES

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**). L'on peut donc penser que le D-550 possède de puissants synthétiseurs 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 remarquables, si caractéristiques des sons purement numériques d'aujourd'hui.

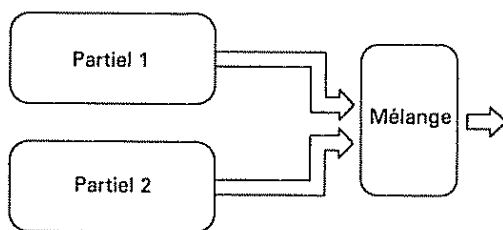
Certains paramètres communs s'appliquent aux deux partiels, (Partiel 1 et Partiel 2). La "**Structure**" est l'un de ces paramètres communs. Elle décide lequel des deux générateurs de son est utilisé pour chaque partiel. Les autres paramètres communs sont une ENV (enveloppe) pour le diapason, trois modules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

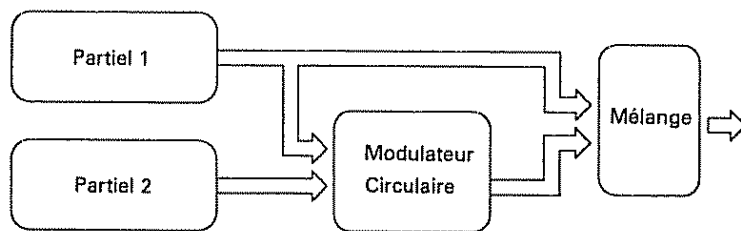
Un "générateur de son par synthétiseur" fonctionne comme un synthétiseur de type analogique conventionnel avec un oscillateur, un filtre, un amplificateur et deux ENV. Un générateur de son PCM fournit 100 sons échantillonnés PCM différents.

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

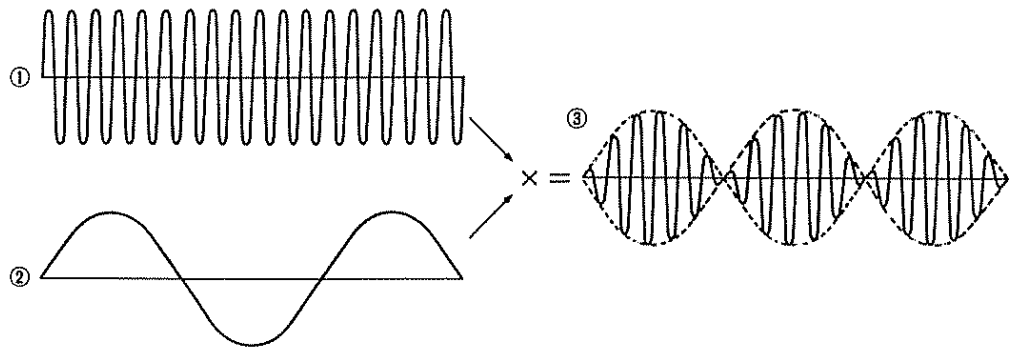


En mélangeant deux partiels, l'on peut obtenir des son plus gras. Ceci est efficace pour créer des sons de type corde ou orgue.

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



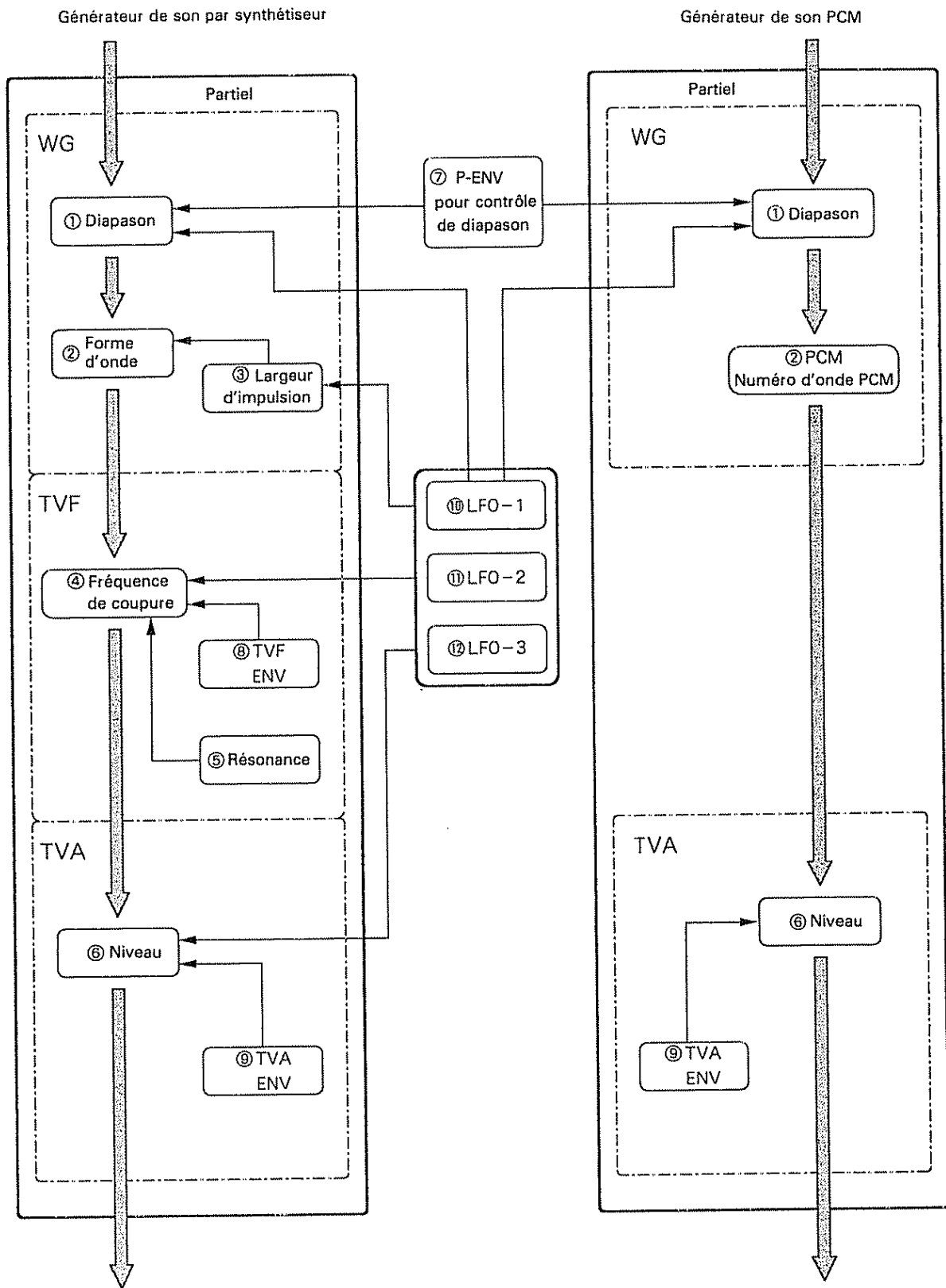
Le modulateur circulaire multiplie les deux sons, créant ainsi un son inhabituel et métallique contenant des harmoniques compliquées. Par exemple, deux longueurs d'onde (① et ②) sont multipliées et la longueur d'onde ③ est créée. Ceci est efficace pour la création des sons métalliques.



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-après).

Dans une structure avec modulation circulaire, certains paramètres du Partiel 2 sont automatiquement réglés sur ceux du Partiel 1. Voir la page 63 "Paramètres de tonalité" pour une explication détaillée.



a. WG (Générateur d'onde)

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

① **Diapason**

Le diapason de base d'un 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 (Time Variant Filter)

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 (Time Variant Amplifier)

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.

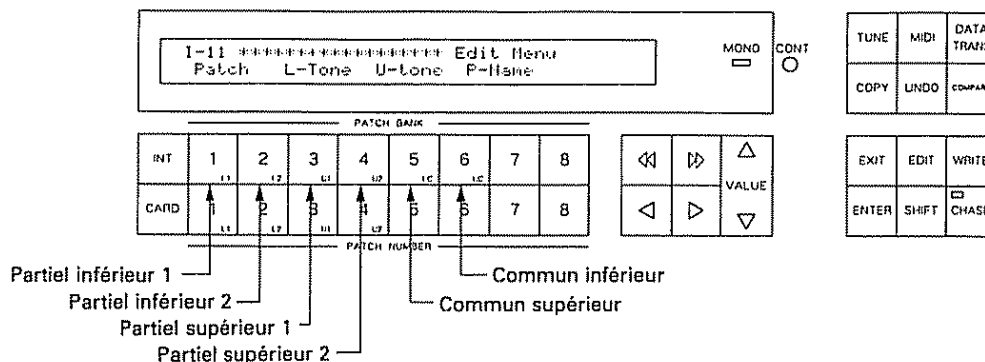
5 EDITION DE TONALITE

Pour l'édition de tonalité, certaines fonctions d'édition supplémentaires sont disponibles en plus de celles énumérées au début de la section de mode d'édition de ce manuel.

1. Changement des affichages de paramètre

Pendant l'édition d'un paramètre de tonalité d'un partiel, l'on peut appeler l'affichage du même paramètre pour un partiel différent. Ceci s'applique également lors du déplacement d'un affichage commun à un autre affichage commun. Cette fonction peut permettre de sauvegarder beaucoup de temps de travail qui serait autrement nécessaire pour sortir du mode d'édition de paramètre de tonalité, puis d'aller au paramètre en question.

Etape 1 Appuyer sur la touche d'édition pour passer dans le mode d'édition. Maintenant, tous les affichages de menu de bloc de tonalité peuvent être appelés en utilisant les touches correspondantes.



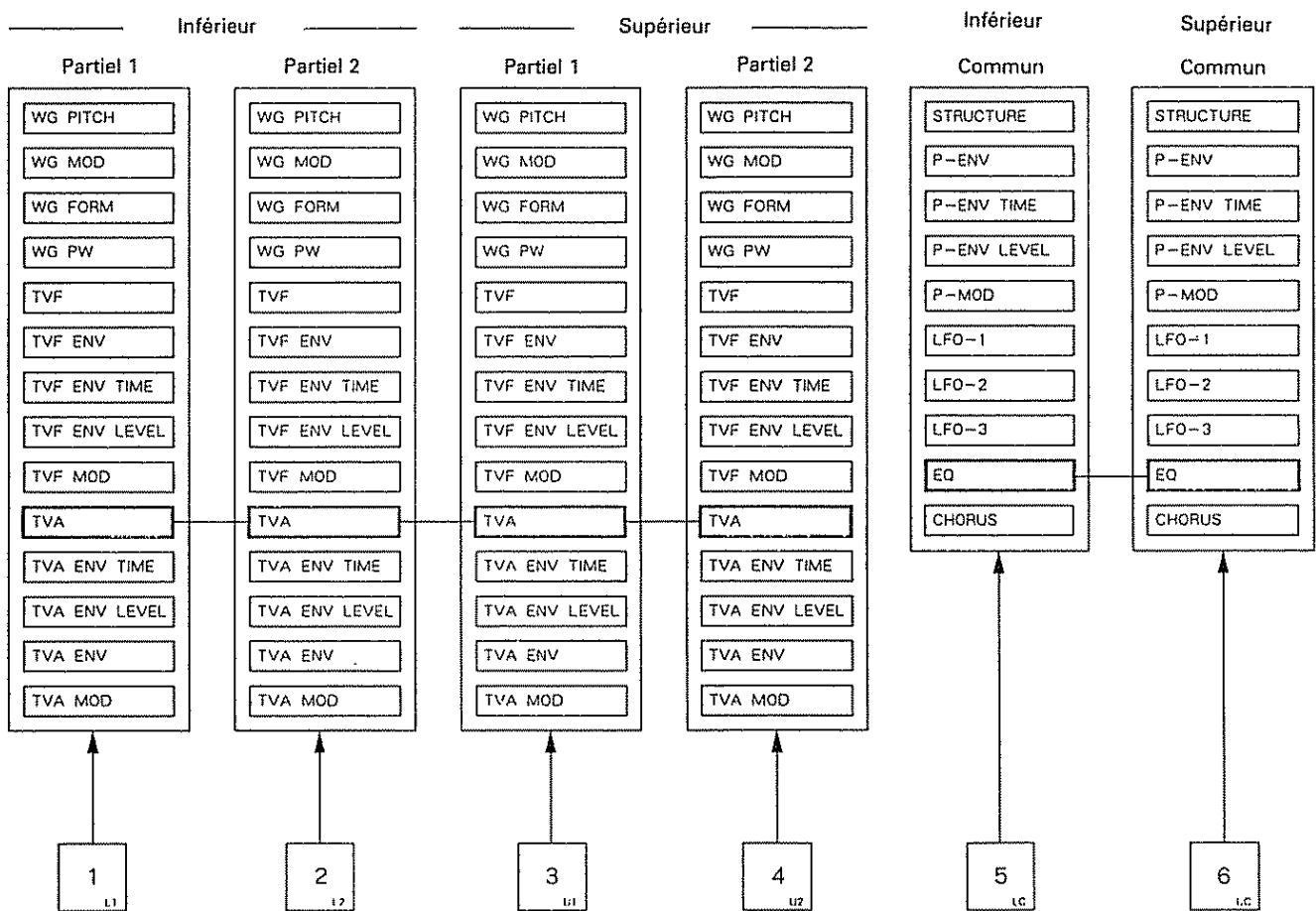
Etape 2 Passer aux affichages supplémentaires, autres que l'affichage de menu pour pouvoir changer l'affichage qui indique le même paramètre pour un partiel différent (ou commun) en suivant la même procédure qu'à l'étape 1.

- * Même lorsque l'affichage est changé, la valeur du paramètre actuellement sélectionné continue de clignoter.
- * L'état de l'affichage sélectionné est conservé même après lorsque l'on est passé à l'édition de facteur de morceau et, en conséquence, il peut être rappelé en appuyant sur la tonalité de banque de morceau.

[p.e.]

Lorsqu'un affichage TVA d'un partiel est sélectionné, les affichages TVA des autres blocs peuvent être appelés en utilisant les touches de morceau 1 à 4.

Lorsqu'un affichage EQ d'un commun est sélectionné, l'affichage EQ d'un autre bloc peut être appelé en utilisant la touche de morceau 5 ou 6.



2. Fonctions d'édition

a. Copie

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

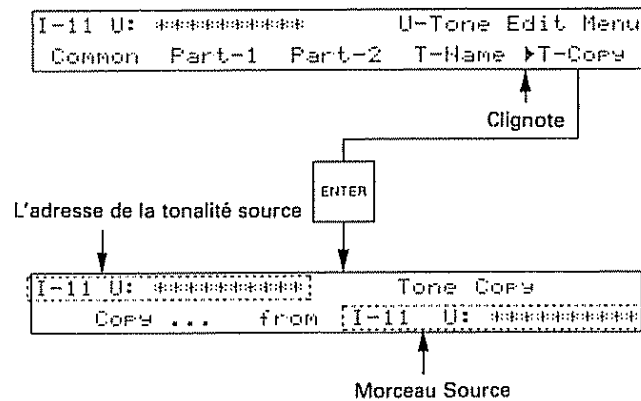
[Copie de tonalité]

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

Etape 1

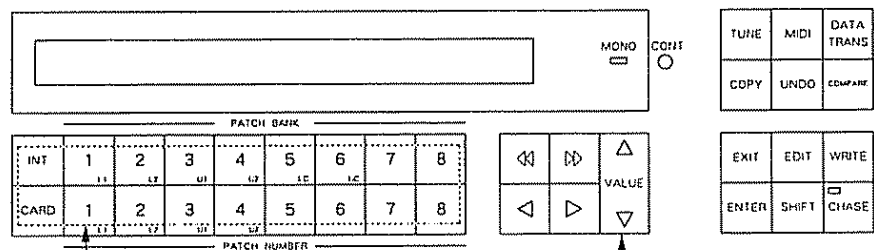
Appeler l'affichage de copie de tonalité.

- Pour copier la tonalité supérieure, affecter "Copie de tonalité de l'affichage de menu de tonalité supérieure.
- Pour copier la tonalité inférieure, affecter "Copie de tonalité de l'affichage de menu de tonalité inférieure.



Etape 2

Sélectionner la tonalité à copier en utilisant la touche appropriée en écoutant actuellement le son, et elle sera copiée vers la tonalité du morceau actuellement sélectionné.



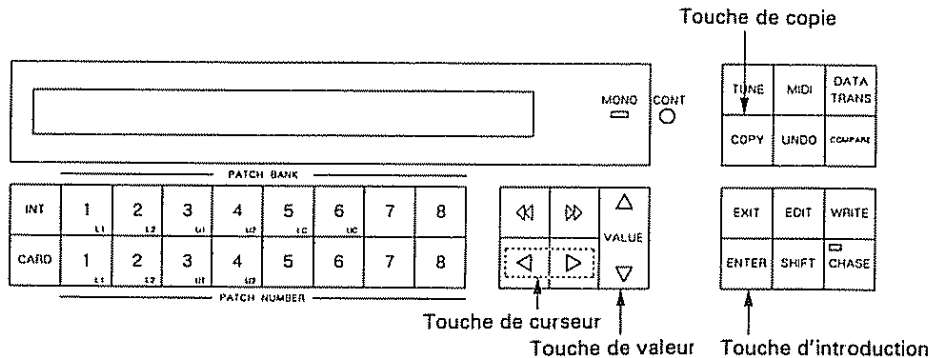
Sélectionner un numéro de morceau à copier.

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 paramètre]

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



Etape 1 Appuyer sur la touche de copie.

```
* Copy * From ... To ... (Enter/Exit)
UPPER ALL UPPER ALL
```

Clignote

Etape 2 En utilisant la touche de curseur, sélectionner l'élément nécessaire, puis affecter le bloc à copier et le bloc de destination en utilisant la touche de valeur.

```
* Copy * From ... To ... (Enter/Exit)
UPPER ALL UPPER ALL
```

- ① Sélectionner la tonalité à copier.
 INFÉRIEURE : Tonalité inférieure
 SUPÉRIEURE : Tonalité supérieure
- ② Sélectionner le bloc à copier.
 TOUS : Tous les paramètres
 COMMUN : Les paramètres communs
 PART-1 ALL : Tous les paramètres de partie 1
 PART-1 WG : Les paramètres WG de partie 1
 PART-1 TVF : Les paramètres TVF de partie 1
 PART-1 TVA : Les paramètres TVA de partie 1
 PART-2 ALL : Tous les paramètres de partie 2
 PART-2 WG : Les paramètres WG de partie 2
 PART-2 TVF : Les paramètres TVF de partie 2
 PART-2 TVA : Les paramètres TVA de partie 2
- ③ Sélectionner l'adresse pour la tonalité source.
 INFÉRIEURE : Tonalité inférieure
 SUPÉRIEURE : Tonalité supérieure
- ④ Sélectionner l'adresse pour le bloc source.
 Si COMMUN est sélectionné à l'étape (2), sélectionner COMMUN ici, si ALL est sélectionné, sélectionner ALL et si PART-1 ou PART-2 est sélectionné, sélectionner le bloc correspondant.

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

Etape 3 Appuyer sur la touche d'introduction.

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

```
Complete .
```

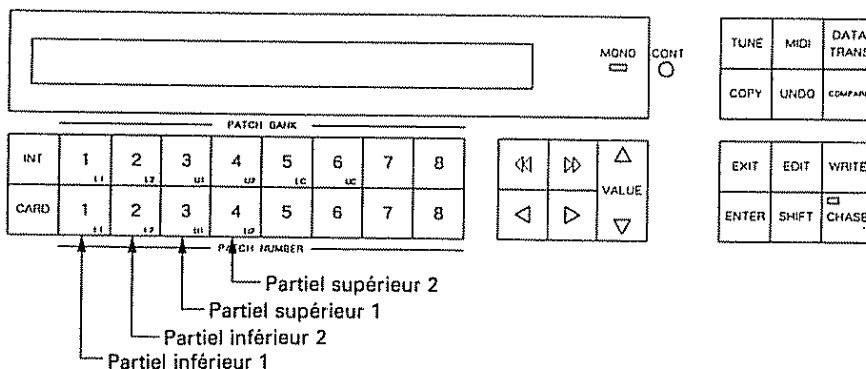
*** Si l'on essaye de copier un paramètre commun vers un paramètre de partiel ou vice-versa, l'affichage indiquera le message d'erreur suivant et la copie ne pourra être faite.**

```
Data Mismatch  
Cancel ...
```

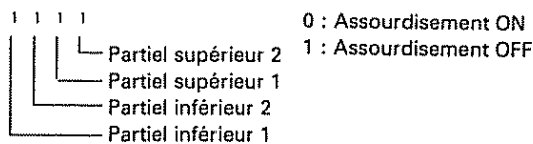
b. Assourdissement de partiel

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 numéro 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.



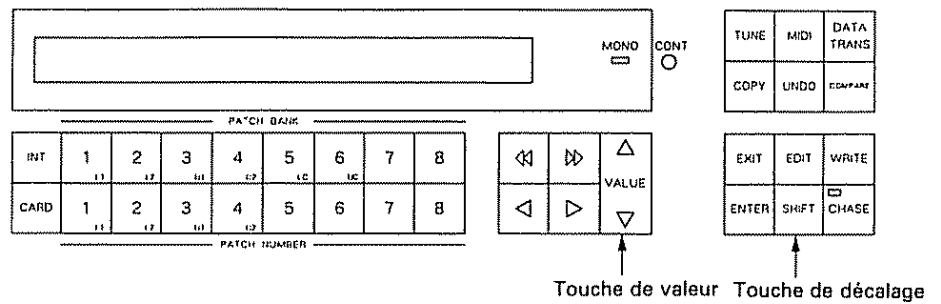
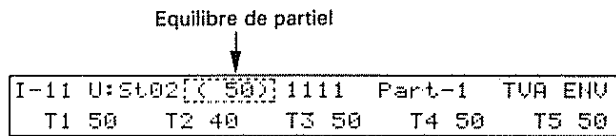
```
I-11 U:ST02 < 50>:iiii Part-1 TUA Mod
LFO +3 LF00 50 Afrt 00
```

* Le réglage d'assourdissement de partiel est automatiquement écrit en mémoire lorsque l'on effectue la procédure d'écriture décrite page 92.

c. Equilibre de partiel

Pendant l'édition de programme d'effet de partiel, l'on peut changer l'équilibre de volume des sons de partiel qui appartiennent à la tonalité sélectionnée. La fonction d'équilibre de partiel peut être obtenue dans tout affichage.

Un affichage de partiel indique la valeur de l'équilibre de partiel.

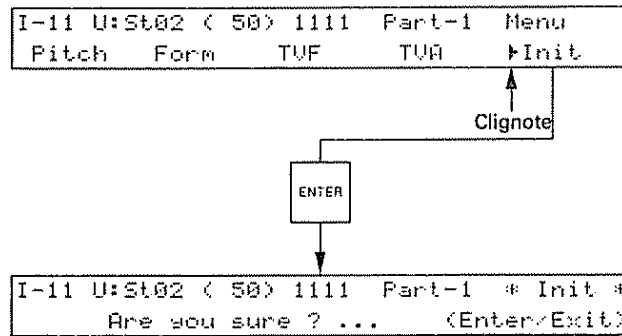


En maintenant la touche de décalage enfoncée, changer la valeur de l'équilibre de partiel avec la touche de valeur de 0 à 100. Les valeurs plus élevées augmentent le volume de Partiel 2, réduisant celui de Partiel 1.

3. Initialisation d'un Partiel

Tous les réglages de programme d'effet d'un partiel peuvent être ramenés aux réglages de défaut (= initialisation). Cette fonction est utile pour la création de son à partir de rien.

Etape 1 Sélectionner "init" dans l'affichage de menu du partiel à initialiser.



Etape 2 Appuyer sur la touche d'introduction.

Lorsque tous les paramètres sont initialisés, l'affichage répond de la manière indiquée ci-dessous pendant quelques secondes.

```

Complete .
    
```


6 PARAMETRES DE TONALITE

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

1. PARAMETRES COMMUNS

a. Structure

[Affichage 17]

```
I-11 U: ***** Structure
Str 02 (S S R)
```

- **Str : Numéro de structure**

Sélectionner l'une des sept structures suivantes.

L'affichage indique le numéro de la structure que l'on sélectionne.

S (Générateur de son par synthétiseur)

P (Générateur de son PCM)

R (R) (Modulateur circulaire)

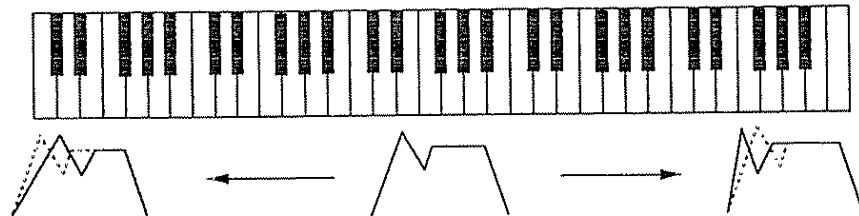
Numéro de structure	Partiel 1	Partiel 2	Combinaison de deux partiels	Diagramme synoptique
1	S	S	Mélange de Partiel 1 et de Partiel 2	
2	S	S	Mélange de Partiel 1 et de modulation circulaire	
3	P	S	Mélange de Partiel 1 et de Partiel 2	
4	P	S	Mélange de Partiel 1 et de modulation circulaire	
5	S	P	Mélange 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 18]

```
I-11 U: ***** F-ENV Edit
Velo 00 TKF 00
```

- **Velo : Gamme de vélocité**
Permet de régler l'effet maximum de la vélocité qui contrôle le diapason de P-ENV. 0 à 2 sont valides. Aux valeurs les plus élevées, la vélocité du clavier a un effet plus important sur l'enveloppe.
- **TKF : Suite de Touche (Key Follow) (durée)**
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.



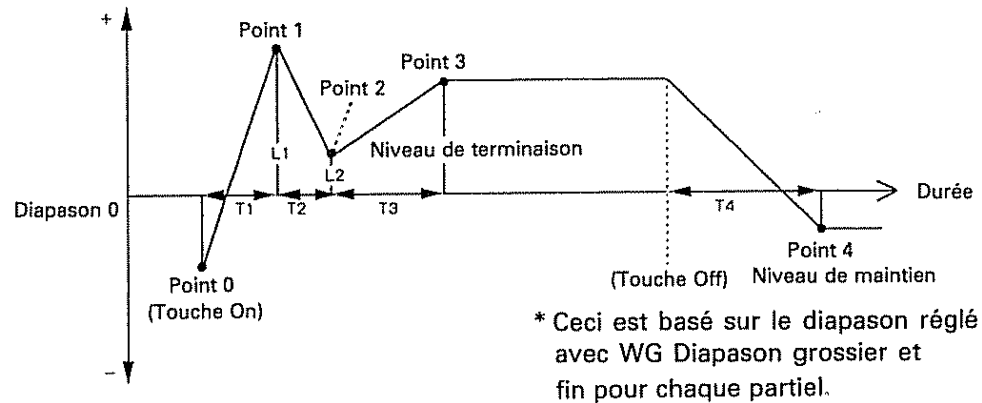
[Affichage 19]

I-11	U: *****	P-ENV	Edit
T1	50	T2	50
T3	50	T4	50

[Affichage 20]

I-11	U: *****	P-ENV	Edit
L0	00	L1	00
L2	00	SusL	00
EndL	00		

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



- **T1: Durée 1**
Permet de régler le diapason créé au moment où une touche est enfoncée de -50 à +50.
- **L0: Niveau 0**
Permet de régler le diapason créé au moment où une touche est enfoncée de -50 à +50.
- **T2: Durée 2**
Permet de régler la durée nécessaire du point 1 au point 2. 0 à 50 sont valides.
- **L1: Niveau 1**
Permet de régler le diapason du point 1 de -50 à +50.
- **T3: Durée 3**
Permet de régler la durée nécessaire du point 2 au point 3. 0 à 50 sont valides.
- **L2: Niveau 2**
Permet de régler le diapason du point 2 de -50 à +50.
- **Sus L: Niveau de maintien**
Permet de régler le diapason du point 3 de -50 à +50.

● **T4 : Durée 4**

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

● **EndL : 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.

* La gamme variable de chaque niveau est déterminée par la gamme de vitesse [Affichage 18].

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

c. Modulation de diapason

(Affichage 21)

I-11 U: *****	Pitch Mod Edit
LFOD 50	Levr100 Afrtr100

* Selon la manière dont le LFO dans la modulation WG est réglé (Affichage 28), le vibrato réglé ici peut ne pas avoir d'effet du tout. Les valeurs plus élevées approfondissent l'effet.

- **LFOD : Profondeur de LFO**
Permet de régler la profondeur de LFO-1 qui contrôle le diapason de WG. 0 à 100 sont valides.
- **Levr: Modulation de levier de diapason**
Permet de régler la sensibilité de la profondeur de vibrato contrôlée par le levier de modulateur (bender) de 0 à 100. Les valeurs plus élevées approfondissent l'effet.
- **Afrtr: Modulation d'Aftertouch de diapason**
Permet de régler la sensibilité de la profondeur de vibrato contrôlée par l'Aftertouch de 0 à 100. Les valeurs plus élevées approfondissent l'effet de vibrato.

d. LFO




[Affichage 22-24]

```
I-11 U: ***** LFO-1 Edit
WaveTRI Rate 00 Delay 00 SyncOFF
```

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

- **Wave : 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.

- **Rate : Taux**

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

- **Delay : Durée de retard**

Permet de régler la durée nécessaire pour le LFO pour apparaître, à partir du moment où une touche est enfoncée.

- **Sync : Synchronisation**

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.

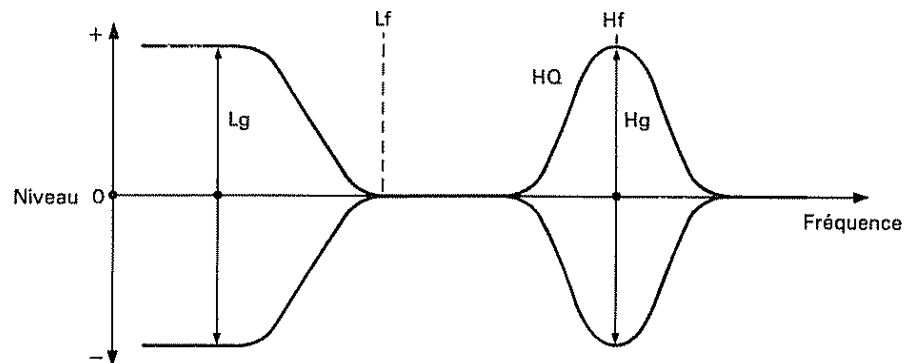
e. Egaliseur

[Affichage 25]

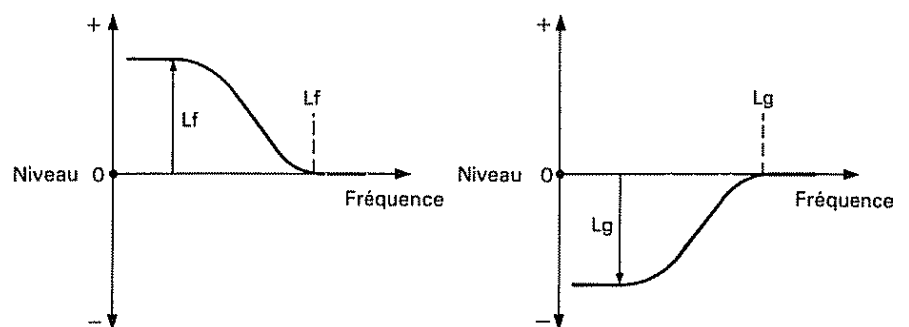
I-11	U:	*****	EQ	Edit					
Lf	63	Lg	00	Hf	250	HQ	2.0	Hg	00

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

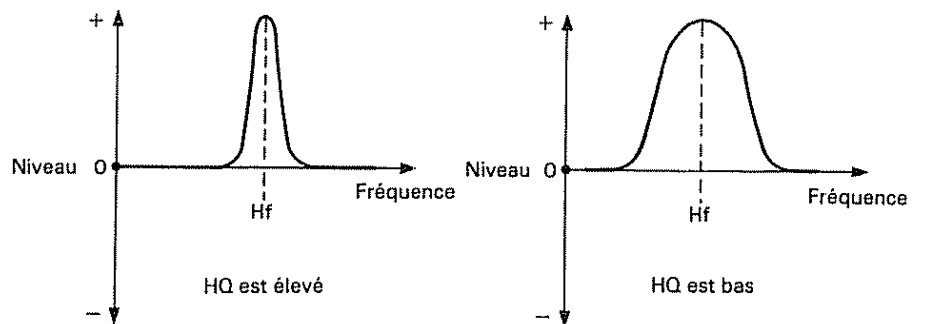
L'égaliseur comprend les paramètres suivants.



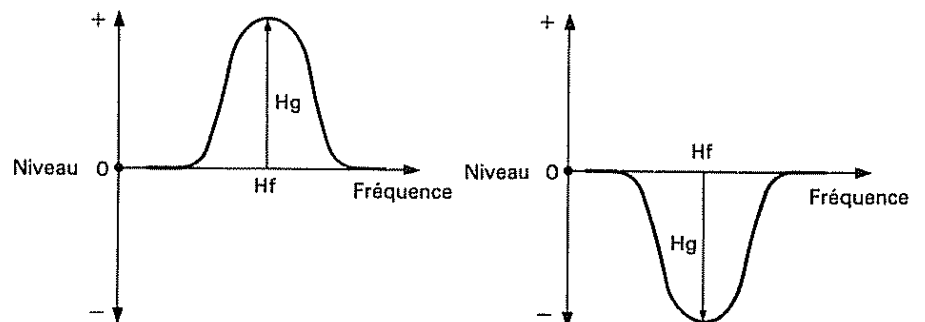
- **Lf**
Permet de régler la fréquence où le gain est altéré dans la gamme basse à moyenne. 63 Hz à 840 Hz (16 points) sont valides.
- **Li**
Permet de régler le gain des fréquences basses en pas de 1 dB, de -12 à +12 dB (25 points). Les réglages "+" augmentent le gain et les réglages "-" l'abaissent.



- H_f
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).
- H_Q
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.



- H_g
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 26]

I-11 U: *****	Chorus Edit
Type 01 Rate 50 Dpth 50	Bal 50

- **Type : Type de Choeur**

Permet de sélectionner l'un des 8 types d'effet de choeur.

1	Choeur 1
2	Choeur 2
3	Flanger 1
4	Flanger 2
5	Choeur Feedback
6	Trémolo
7	Choeur Trémolo
8	Dimension

- **Rate: Taux de Choeur**

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

- **Dpth: Profondeur de choeur**

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

- **Bal: Equilibre de Choeur**

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:St02	< 50 >	1111	Part-1	Menu
Pitch	Form	TUF	TVA	Init	

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 27]

I-11	U:St02	< 50 >	1111	Part-1	WG Pitch
CorsC4	Fine	00	KF	1	

- **Cors: Diapason grossier** **PCM**
Permet de régler le diapason standard d'un partiel en étapes de demi-ton, de C1 à C7.

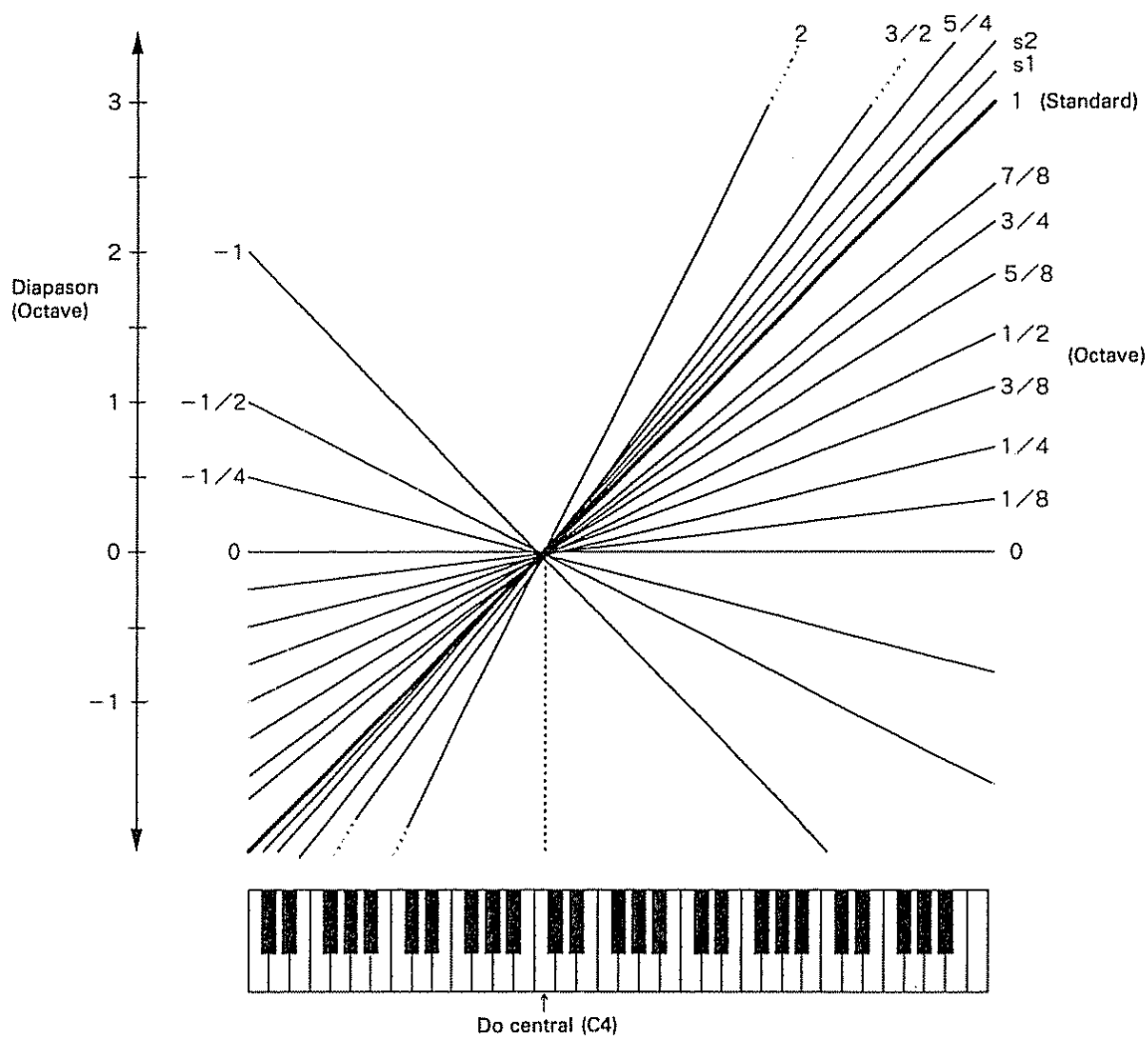
* Le diapason standard est le diapason à la touche C4 (do central).

- **Fine: Diapason fin** **PCM**
Le diapason standard peut être altéré sur environ ± 50 centièmes de -50 à $+50$.

● **KF : Suite de touche (Key Follow) 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 centième plus haut qu'une octave.

s2 : Diapason 5 centièmes plus haut qu'une octave.

b. Modulation WG

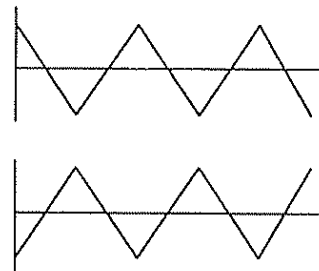
[Affichage 28]

```
I-11 U:St02 ( 50) 1111 Part-1 WG Mod
LFO (+) ENV (-) BendKEY
```

• **LFO: Mode LFO **PCM****

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

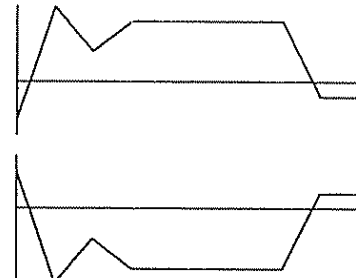
Affichage	Description
OFF	Aucun vibrato n'est obtenu
(+)	Le vibrato est actif
(-)	Le vibrato est actif mais inversé
A&L	Le vibrato ne peut être obtenu que par le levier de modulateur (Bender) et l'Aftertouch



• **ENV: 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.



• **Bend: Mode de modulateur **PCM****

Permet de sélectionner la manière dont le diapason est contrôlé par le levier de modulateur (Bender) 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 suite de touche (Key Follow) (diapason) de WG. (Voir l'exemple à droite).
NOM	Le diapason change dans les limites de la gamme de modulation, réglée en facteurs de morceau.

[Exemple]

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

c. Forme d'onde WG



[Affichage 29]

```
I-11 U:St.02 ( 50>1111 Part-1 WG Form
WaveSQU PCM 01:Mamba
```

↑
Nom PCM

- **Wave : 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.

- **PCM : Numéro d'onde de PCM** **PCM**

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

PARAMETRES DE TONALITE

- 1-47 (Des sons un coup (One-Shot) 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	Marimba	Marimba	51	EP__lp1	Electric Piano (Loop 1)
2	Vibes	Vibraphone	52	EP__lp2	Electric Piano (Loop 2)
3	Xylo1	Xylophone 1	53	CLAV1p	Clavi (Loop)
4	Xylo2	Xylophone 2	54	HC_lp	Harpsichord (Loop)
5	Log_Bs	Log Bass	55	EB_lp1	Electric Bass (Loop 1)
6	Hammer	Hammer	56	AB_lp	Acoustic Bass (Loop)
7	JpnDrm	Japanese Drum	57	EB_lp2	Electric Bass (Loop 2)
8	Kalimba	Kalimba	58	EB_lp3	Electric Bass (Loop 3)
9	Pluck1	Pluck 1	59	EG_lp	Electric Guitar (Loop)
10	Chink	Chink	60	CELLlp	Cello (Loop)
11	Agogo	Agogo	61	VIOLlp	Violine (Loop)
12	Jangle	Triangle	62	Reedlp	Lead (Loop)
13	Bells	Bells	63	SAXlp1	Sax (Loop 1)
14	Nails	Nail File	64	SAXlp2	Sax (Loop 2)
15	Pick	Pick	65	Aah_lp	Aah (Loop)
16	Lpiano	Low Piano	66	Ooh lp	Ooh (Loop)
17	Mpiano	Mid Piano	67	Manlp1	Male (Loop 1)
18	Hpiano	High Piano	68	Spect1	Spectrum 1 (Loop)
19	Harpsi	Harpsichord	69	Spect2	Spectrum 2 (Loop)
20	Harp	Harp	70	Spect3	Spectrum 3 (Loop)
21	OrgPrc	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 Guitar 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	Guero	Guero	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	Trumpet	91	Loop15	
42	Bones	Trombones	92	Loop16	
43	Contra	Contrabass	93	Loop17	
44	Cello	Cello	94	Loop18	
45	ViolBow	Violin Bow	95	Loop19	
46	Viols	Violins	96	Loop20	
47	Pizz	Pizzicato	97	Loop21	
48	Drawbr	Draw bars (Loop)	98	Loop22	
49	Horgan	High Organ (Loop)	99	Loop23	
50	Lorgan	Low Organ (Loop)	100	Loop24	

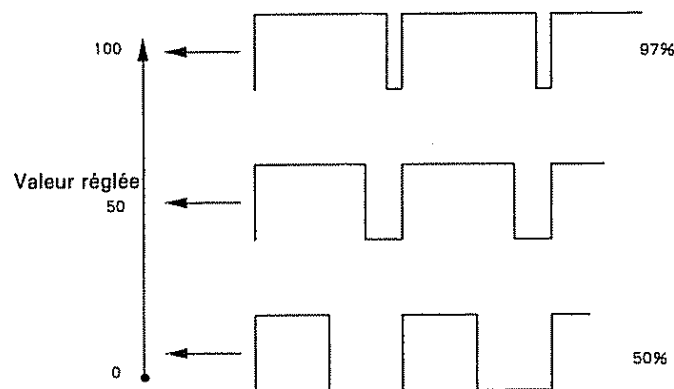
d. Largeur d'impulsion WG

[Affichage 30]

```
I-11 U:St02 ( 50) 1111 Part-1 WG PW
PW 00 Velo 00 Aftr 00 LFO +1 LF00 50
```

● PW : Largeur d'impulsion

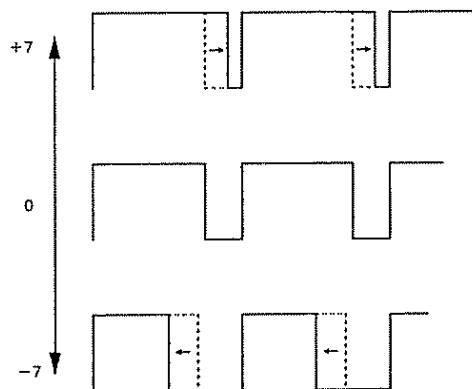
Une forme d'onde carrée a exactement la même largeur, en haut et en bas, mais une forme d'onde de largeur d'impulsion possède des largeurs différentes. Le rapport de largeur supérieure à inférieure est appelé largeur d'impulsion. 0 à 100 sont valides pour le réglage de la largeur d'impulsion réglée,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



* Lorsque l'onde en dent de scie est sélectionnée avec la forme d'onde WG, la largeur d'impulsion de 50% augmente le diapason d'une octave.

● Velo : Gamme de vélocité

Permet de régler la sensibilité de la vélocité 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.



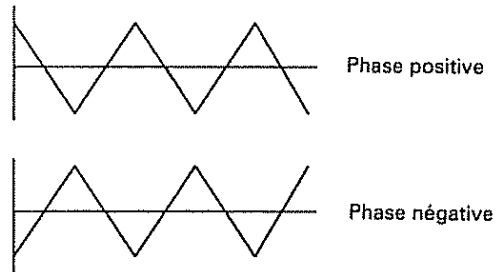
● **Aftr** : Gamme d'Aftertouch **Ring**

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.

● **LFO** : Sélection de LFO **Ring**

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

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



● **FFOD** : Profondeur de LFO **Ring**

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

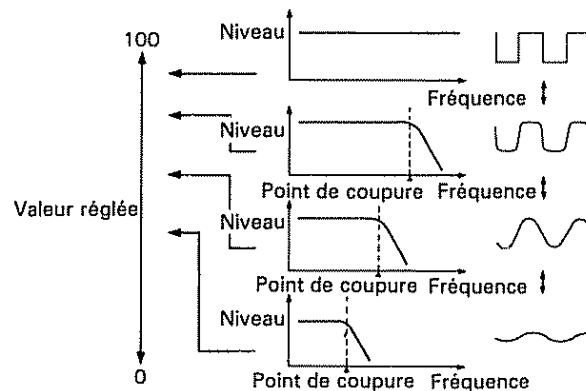
e. TVF

[Affichage 31]

```
I-11 U:St02 < 50> 1111 Part-1 TVF
Freq 50 Reso 00 KF 1 BF >C4 B1v1 00
```

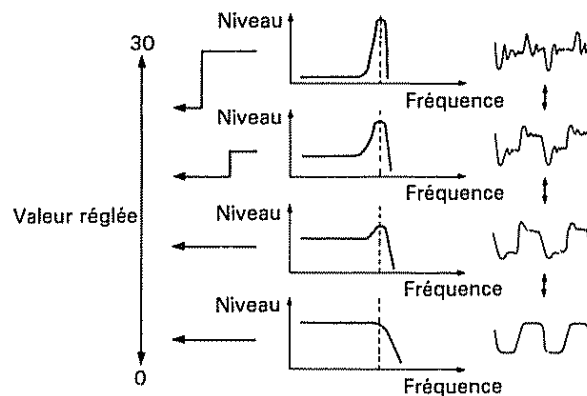
- **Freq : Fréquence de coupure**

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 créée devient graduellement une approximation d'une onde sinusoïdale, puis le son disparaît finalement.



- **Reso : Résonance**

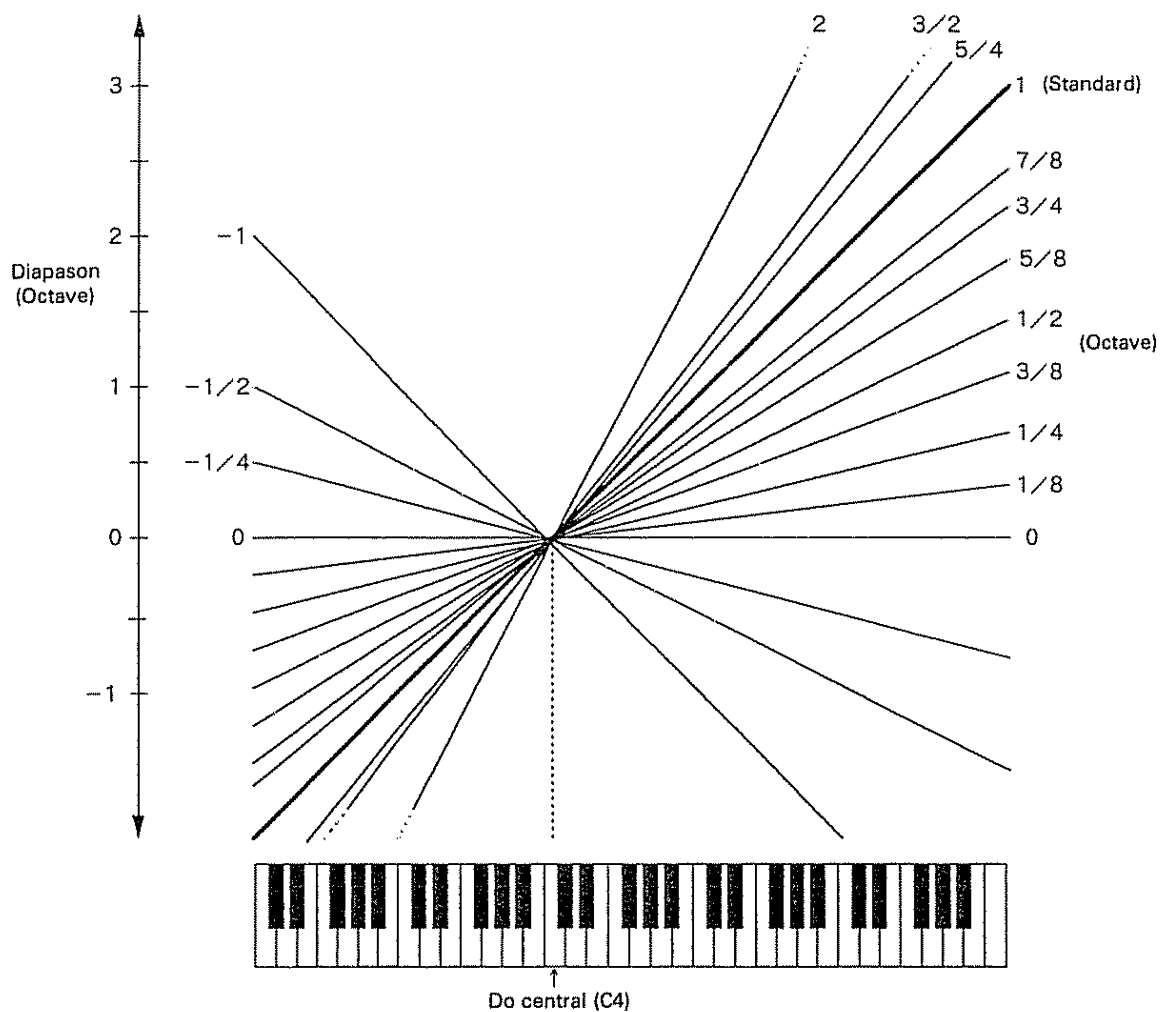
Permet d'accentuer le point de coupure de 0 à 30. En augmentant la valeur, des harmoniques spécifiques sont accentuées et le son devient plus inhabituel, de nature plus électrique.



• **K.F : Suite de touche (Key Follow) (Point de coupure)**

La suite de touche (Key Follow) peut changer le point de coupure en fonction de la touche jouée.

Tout comme la suite de touche (Key Follow) de diapason de WG, la valeur représente le nombre d'octaves qui changent sur 12 touches.



[Ajustement de suite de touche]

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

- **BP : Point de polarisation/Sens de polarisation**

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 <C $\frac{1}{2}$ @- <C7 et de >A1 à >C7 en pas de demi-ton.

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

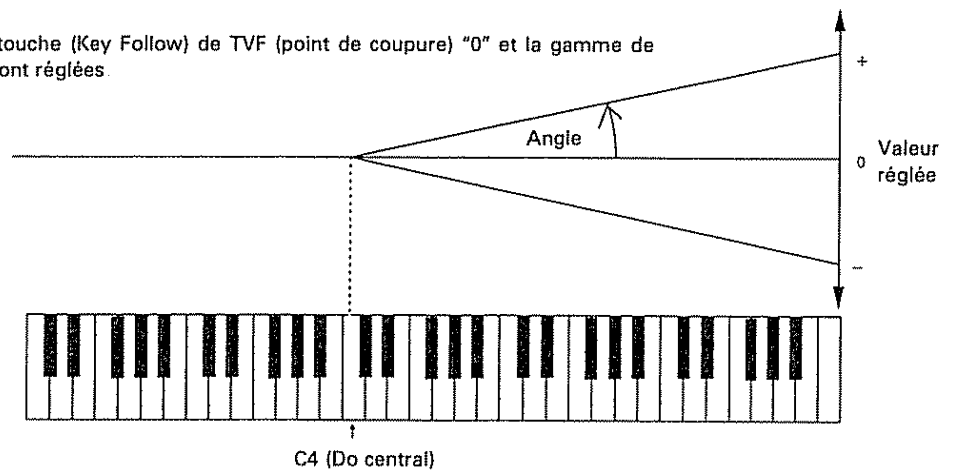
<C4: Le niveau de polarisation n'est valide que sur le clavier en dessous de la touche C4.

- **B101 : Niveau de polarisation**

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 suite de touche (Key Follow) de TVF (point de coupure) "0" et la gamme de polarisation ">C4" sont réglées.



* La courbe dans le schéma représente la valeur de suite de touche (Key Follow) avec le niveau de polarisation ajouté.

f. TVF ENV

[Affichage 32]

```
I-11 U:St02 < 50> 1111 Part-1 TVF ENV
Dpth 50 Velo 00 DKF 00 TKF 00
```

● **Dpth: Profondeur d'ENV**

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.

● **Velo: Gamme de vélocité**

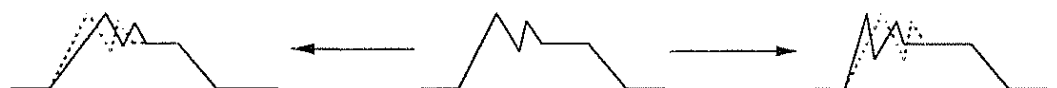
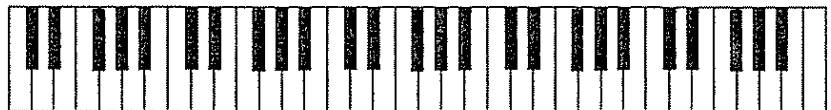
Permet de régler la sensibilité de la vélocité qui contrôle la profondeur de TVF ENV. 0 à 100 sont valides. Aux valeurs plus élevées, l'effet est plus profond lorsque l'on joue plus durement.

● **DKF: Suite de touche (Key Follow) (Profondeur)**

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.

● **TKF: Suite de touche (Key Follow) (Durée)**

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



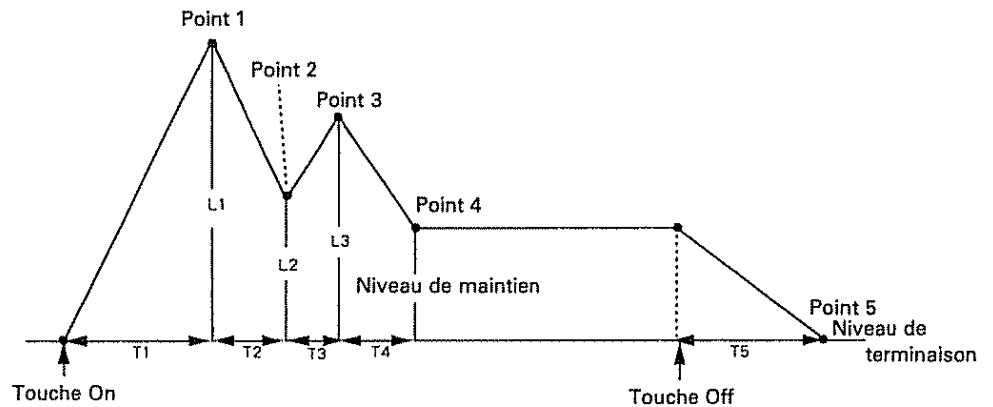
[Affichage 33]

I-11	U:St01	(50)	1111	Part-1	TUF ENV
T1	50	T2	50	T3	50 T4 50 T5 50

[Affichage 34]

I-11	U:St02	(50)	1111	Part-1	TUF ENV
L1	00	L2	00	L3	00 SusL 00 EndL 00

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



- **T1 : Durée 1**
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.
- **L1 : Niveau 1**
Permet de régler le niveau du point 1 de 0 à 100.
- **T2 : Durée 2**
Permet de régler la durée nécessaire pour atteindre le point 2 à partir du point 1. 0 à 100 sont valides.
- **L2 : Niveau 2**
Permet de régler le niveau du point 2 de 0 à 100.
- **T3 : Durée 3**
Permet de régler la durée nécessaire pour atteindre le point 3 à partir du point 2. 0 à 100 sont valides.
- **L3 : Niveau 3**
Permet de régler le niveau du point 3 de 0 à 100.

- **T4 : Durée 4**
Permet de régler la durée nécessaire pour atteindre le point 4 à partir du point 3. 0 à 100 sont valides.
 - **SusL: Niveau de maintien**
Permet de régler le niveau du point 4 de 0 à 100.
 - **T5 : Durée 5**
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.
 - **EndL: 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

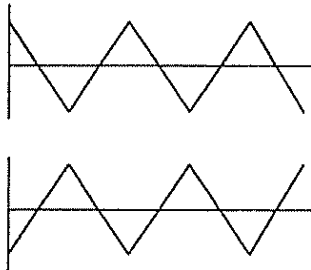
[Affichage 35]

I-11	U:St02	< 50 >	1111	Part-1	TUF Mod
LFO +2	LFOD	50		Aftr	00

● LFO: 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 (-)


● LFOD: Profondeur de LFO **Ring**

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

● Aftr: 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 36]

```
I-11 U:St02 ( 50) 1111 Part-1 TVA  
Levl100 Velo 00          BP >C4 B1v1 00
```

● **Levl: Niveau** **PCM**

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.**

● **Velo: Gamme de vitesse** **PCM**

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

[Ajustement de volume] PCM

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

- **EF : Point de polarisation/Sens de polarisation**

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.

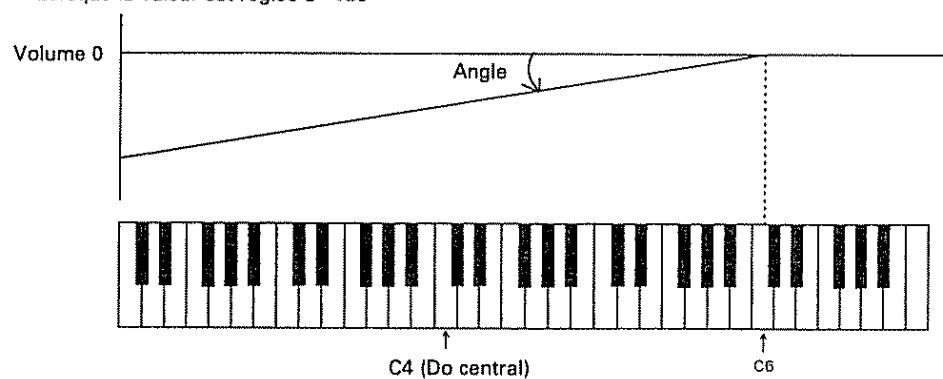
>C4: Le niveau de polarisation n'est valide que sur le clavier au-dessus de la touche C4.

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

- **E101: Niveau de polarisation**

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

[Exemple]
Lorsque la valeur est réglée à <C6"



i. TVA ENV

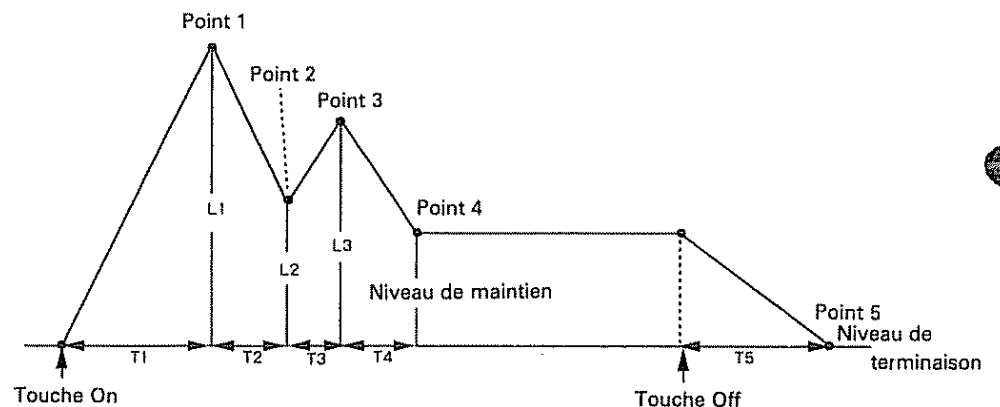
[Affichage 37]

```
I-11 U:St02 ( 50) 1111 Part-1 TVA ENV
T1 50 T2 40 T3 50 T4 50 T5 50
```

[Affichage 38]

```
I-11 U:St02 ( 50) 1111 Part-1 TVA ENV
L1 00 L2 00 L3 00 SusL 00 EndL 00
```

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



- **T1 : Durée 1 **PCM****
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.
- **L1 : Niveau 1 **PCM****
Permet de régler le niveau du point 1 de 0 à 100.
- **T2 : Durée 2 **PCM****
Permet de régler la durée nécessaire pour atteindre le point 2 du point 1. 0 à 100 sont valides.
- **L2 : Niveau 2 **PCM****
Permet de régler le niveau du point 2 de 0 à 100.
- **T3 : Durée 3 **PCM****
Permet de régler la durée nécessaire pour atteindre le point 3 du point 2. 0 à 100 sont valides.
- **L3 : Niveau 3 **PCM****
Permet de régler le niveau du point 3 de 0 à 100.

- **T4 : Durée 4 PCM**
Permet de régler la durée nécessaire pour atteindre le point 4 du point 3. 0 à 100 sont valides.
- **SuEL: Niveau de maintien PCM**
Permet de régler le niveau du point 4 de 0 à 100.
- **L1 : Durée 5 PCM**
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.
- **EndL: Niveau de terminaison PCM**
Pour abaisser le niveau après avoir relâchée 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 re-jouée. Ceci signifie qu'à une valeur de 100, le son reste. Toutefois, les sons un coup (One-Shot) 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 39]

```
I-11 U:St02 < 50> 1111 Part-1 TVA ENV  
Velo 00 TKF 00
```

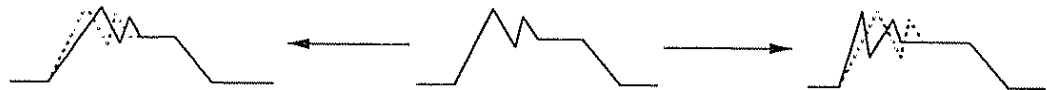
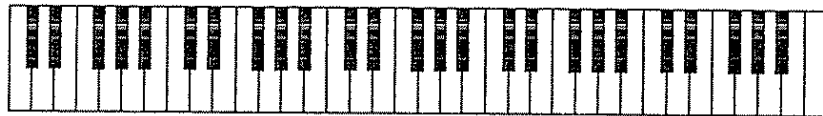
● **Velo: Suite de touche (Key Follow)** **PCM**

Permet de régler la sensibilité de la vélocité qui contrôle la "durée 1" de l'ENV de TVA de 0 à 4.

L'augmentation de la sensibilité raccourcit la durée "durée 1" par une manière de jouer plus dure.

● **TKF: Suite de touche (Key Follow) (durée)** **PCM**

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. Modulation TVA

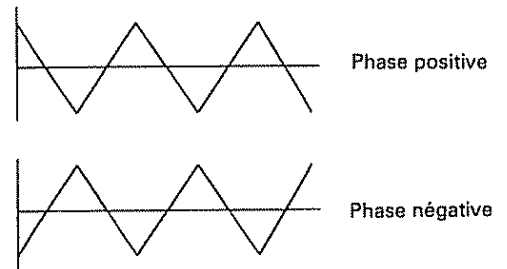
[Affichage 40]

L-11	U:St02	< 50	1111	Part-1	TVA Mod
LFO	+3	LFDD	50	Aftr	00

- **Aftr : Sélection de LFO** **Ring**

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 (-)



- **LFDD: Profondeur de LFO** **Ring**

Permet de régler la profondeur de l'effet de trémolo de 0 à 100. Des valeurs plus élevées approfondissent l'effet.
- **LFO : Gamme d'Aftertouch** **Ring**

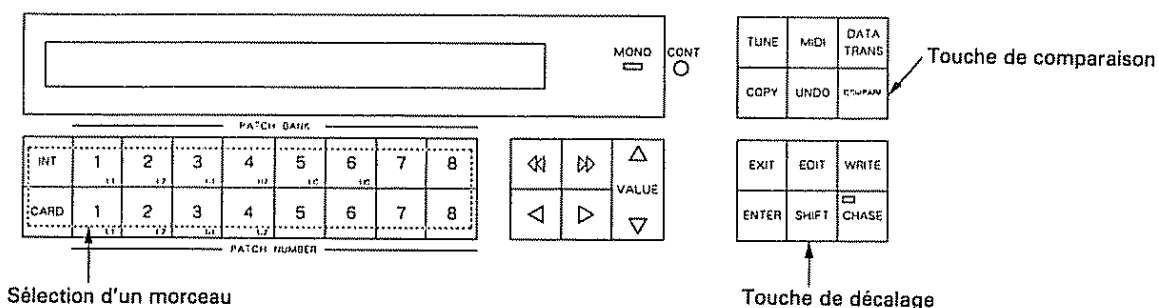
Permet de régler la sensibilité de l'Aftertouch qui contrôle le volume de -7 à +7. Avec des valeurs "-", le volume est plus bas avec un Aftertouch plus fort et avec des valeurs "+", le volume augmente avec un Aftertouch plus fort.

7 ECRITURE

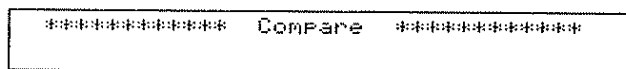
Les données éditées ne sont pas automatiquement réécrites sur les données précédentes et en conséquence, seront effacées lorsqu'un morceau différent est sélectionné ou que l'appareil est éteint. Pour conserver les données éditées, suivre la procédure d'écriture suivante, dans la mémoire interne ou sur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

[Sélection d'une adresse de mémoire]

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



Etape 1 Appuyer sur la touche de comparaison.



Les données éditées sont encore conservées à ce stade.

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

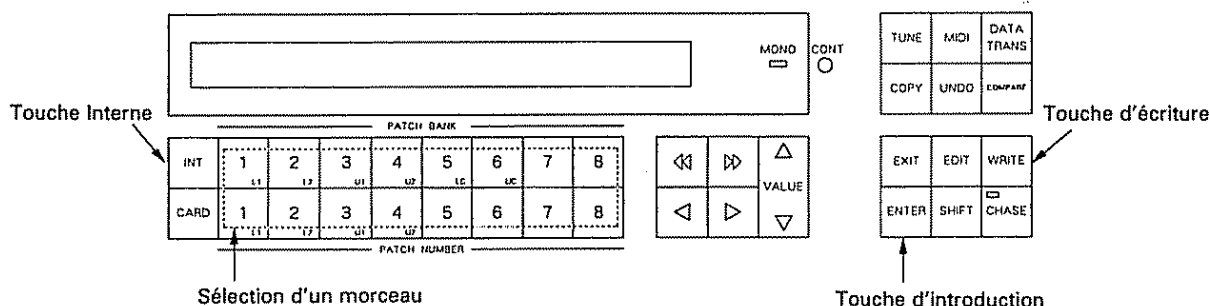
Etape 3 En changeant les morceaux, écouter le son et sélectionner le numéro de comparaison. Ceci permet de rappeler les données éditées au numéro de morceau sélectionné.

a. Ecriture dans la mémoire interne

Avant d'écrire des données dans la mémoire interne, l'on doit régler la protection de mémoire du D-550 sur OFF. La protection de mémoire est prévue pour protéger les données stockées en mémoire contre tout effacement accidentel. La protection de mémoire du D-550 peut être désactivée (OFF) de deux manière différentes selon la procédure d'écriture.

[Ecriture 1]

Lorsque l'on n'a pas besoin de répéter la procédure d'écriture, comme dans le cas d'écriture de données éditées, utiliser la touche d'écriture pour désactiver temporairement la protection de mémoire.



Etape 1 Appuyer sur la touche d'écriture pour passer dans le mode d'écriture.

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

↑
Numéro de morceau destination

Etape 2 Pour écrire un morceau édité sur une carte de mémoire, appuyer sur la touche interne et pour sélectionner une adresse de morceau pour les données éditées, utiliser les touches de morceau.

Etape 3 Appuyer sur la touche d'introduction.

```
Int Memory Protected .
Turn Protect off once ? (Write/Exit)
```

Etape 4 Appuyer sur la touche d'écriture pour désactiver la protection de mémoire. L'affichage indique maintenant l'indication précédente.

Etape 5 Appuyer sur la touche Enter.

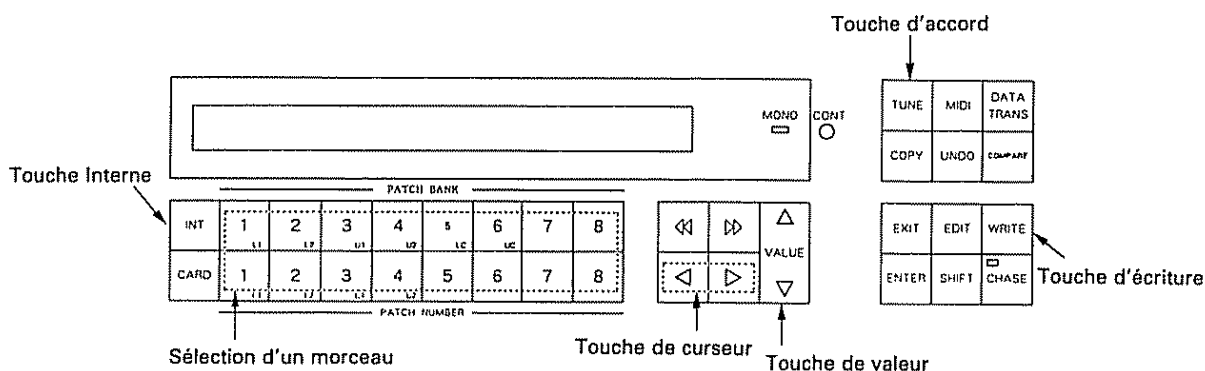
Lorsque l'écriture est terminée, l'affichage répond de la manière indiquée ci-dessous pendant quelques secondes, puis retourne à l'indication de mode de reproduction. (La fonction de protection de mémoire est automatiquement réactivée.)

Complete .

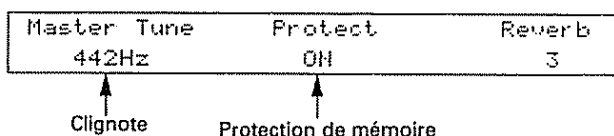
*** Si une autre indication apparaît dans l'affichage, voir "Tableau des messages d'erreur", page 116.**

[Ecriture 2]

Lorsque l'on désire continuer la procédure d'écriture, comme par exemple lors de l'arrangement de l'ordre des morceaux, la méthode indiquée page 93 (désactivation temporaire de la protection de mémoire) n'est pas appropriée. La méthode suivante décrit comment garder la protection de mémoire à l'état désactivé.

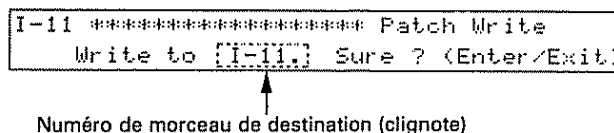


Etape 1 Appuyer sur la touche d'accord.



Etape 2 Sélectionner "Protect" en utilisant les touches de curseur et régler la protection sur OFF avec la touche de valeur.

Etape 3 Appuyer sur la touche d'écriture.



Etape 4 Pour écrire un morceau édité sur une carte de mémoire, appuyer sur la touche interne et pour sélectionner une adresse de morceau pour les données éditées, utiliser les touches de morceau.

Etape 5 Appuyer sur la touche d'introduction.

Lorsque l'écriture est terminée, l'affichage répond comme indiqué ci-dessous pendant quelques secondes, puis retourne à l'indication de mode de reproduction.

Complete .

* Si une autre indication apparaît dans l'affichage, voir "Tableau des messages d'erreur", page 116.

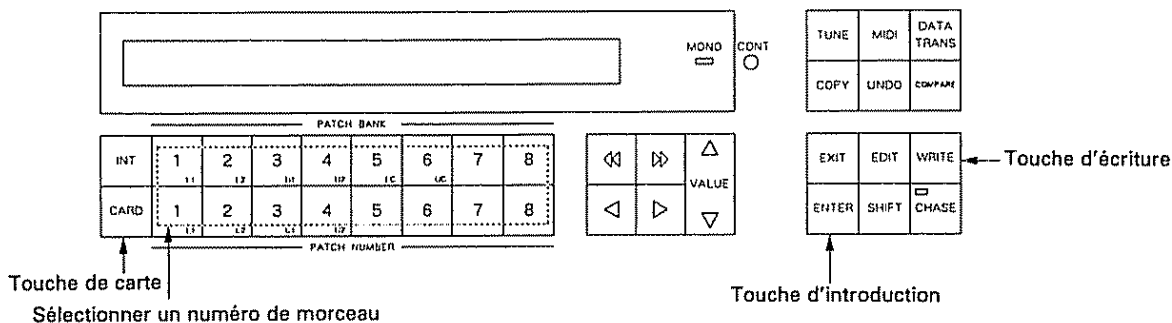
Etape 6 Lorsque l'écriture est terminée, désactiver la protection de mémoire (OFF) en utilisant une procédure similaire, de la manière décrite aux étapes 1 et 2.

* La fonction de protection de mémoire est toujours active (ON) lors de la mise sous tension de l'appareil.

b. Ecriture sur une carte de mémoire

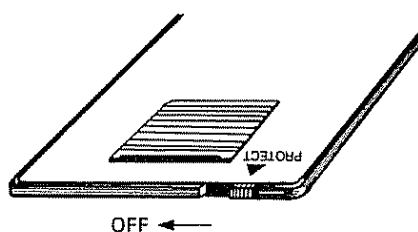
Lorsque l'on écrit des données sur une carte de mémoire (M-256D) pour la première fois, l'on doit écrire tout d'abord toutes les données dans la mémoire interne, de la manière décrite sous "Transfert de morceau dans une carte de mémoire: à la page 103. Si l'on essaye d'écrire les données sur une carte de mémoire sans suivre cette procédure, l'affichage indiquera le message d'erreur suivant et l'écriture ne pourra être faite. Ce message d'erreur est également indiqué lorsque l'on utilise une carte de mémoire contenant des données autres que celles pour les D-50 ou le D-500.

Illegal Card



Etape 1 Insérer une carte de mémoire dans la fente de carte.

Etape 2 Régler la position du commutateur de protection sur la carte de mémoire sur OFF.



g-86

Etape 3 Appuyer sur la touche d'écriture.

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

↑
Numéro de morceau de destination (clignote)

Etape 4 Pour écrire un morceau édité dans la mémoire interne, appuyer sur la touche de carte et pour sélectionner une adresse de morceau pour les données éditées, utiliser les touches de morceau.

Etape 5 Appuyer sur la touche d'introduction.

Lorsque l'écriture est terminée, l'affichage répond de la manière indiquée ci-dessous pendant quelques secondes, puis retourner à l'indication de mode de reproduction.

Complete .

* Si une autre indication apparaît dans l'affichage, voir "Tableau des messages d'erreur", page 116.

Etape 6 Lorsque l'écriture est terminée, remettre la protection de mémoire sur la position ON.

c. Procédure d'écriture en utilisant le programmeur

Lorsque le programmeur PG-1000 est utilisé, un morceau dans la mémoire interne peut être édité et réécrit en utilisant le programmeur. Ceci ne s'applique toutefois pas à l'écriture d'un morceau édité dans un numéro de morceau différent ou des morceaux sur une carte de mémoire.

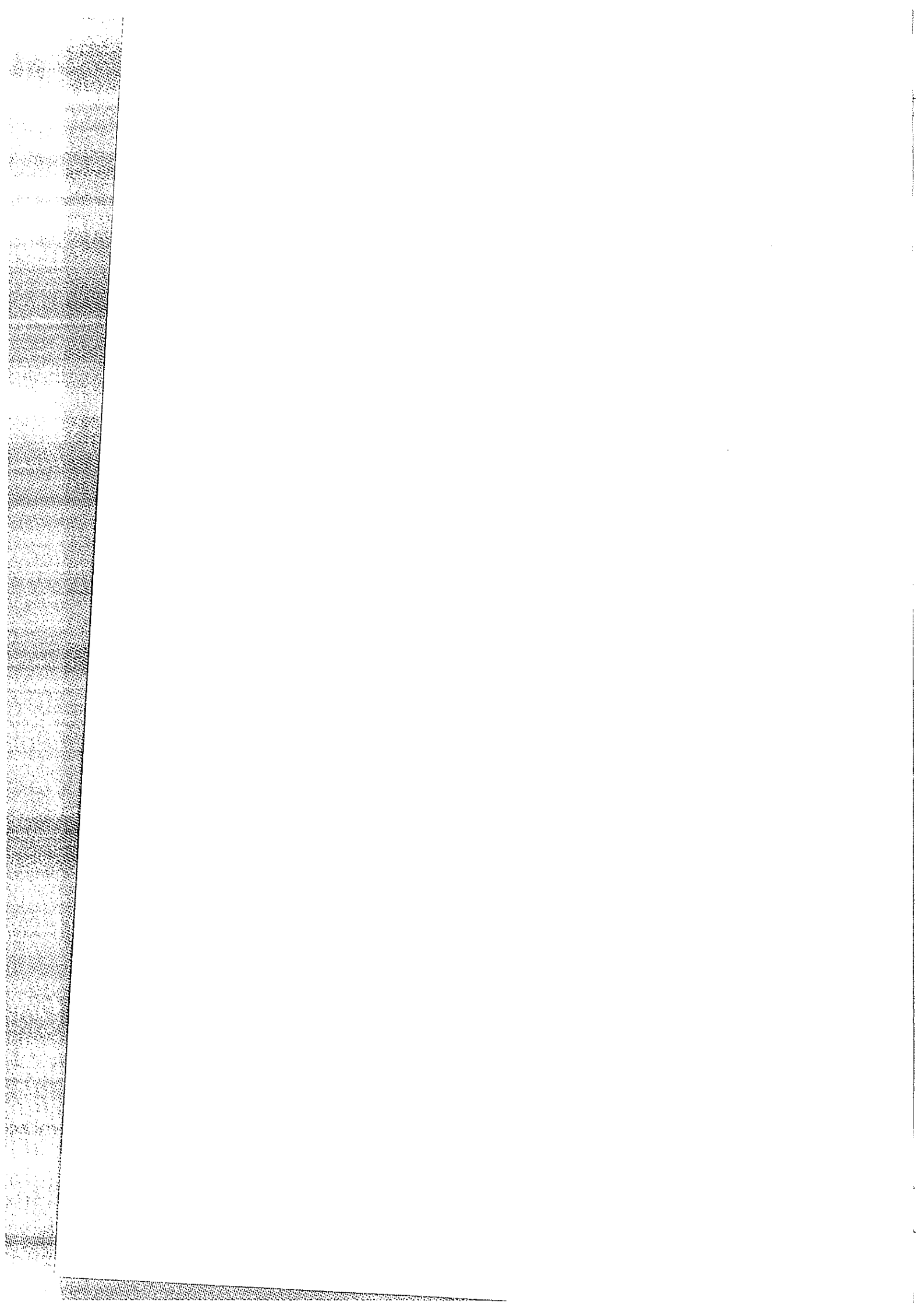
[Procédure]

En maintenant la touche d'assourdissement de partiel sur le programmeur enfoncée, appuyer deux fois sur la touche Manuel.

Lorsque l'écriture est correctement effectuée, l'indication suivante apparaît dans l'affichage pendant quelques secondes.

Complete .

*** Si une autre indication apparaît dans l'affichage, voir "Tableau des messages d'erreur", page 00.**



TRANSFERT DES DONNEES

1. Transfert de morceau 103
 - a. Transfert de morceau sur une carte de mémoire 103
 - b. Transfert de morceau vers la mémoire interne 105
2. Transfert de données via MIDI 107
3. Copie d'un type de réverbération 110
 - a. Copie d'une carte de mémoire vers le D-550 110
 - b. Copie du D-550 vers une carte de mémoire 111

TRANSFERT DES DONNEES

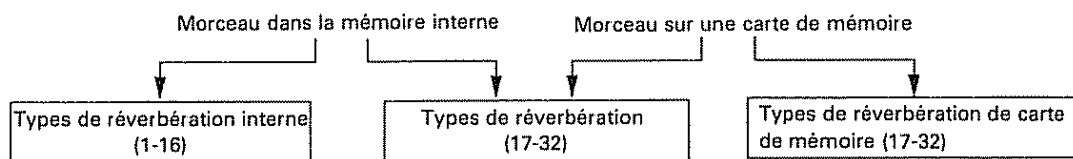
Toutes les données de morceau écrites dans la mémoire du D-550 peuvent être sauvegardées sur une carte de mémoire et les données sur une carte de mémoire peuvent être chargées dans la mémoire interne du D-550.

De plus, en utilisant les messages Exclusives Roland, les données peuvent être transférées d'un D-550 à un autre D-550 ou à un MC-500.

Les types de réverbération programmés sur la carte de mémoire (ROM) de Bibliothèque de son en option peuvent être copiés dans la mémoire interne du D-550 et les types de réverbération écrites dans la mémoire interne du D-550 peuvent être copiés sur une carte de mémoire (M-256D) en option.

[Types de réverbération disponibles]

Une carte de mémoire peut contenir jusqu'à 16 différents types de réverbération (17 à 32) en même temps, ainsi que 64 morceaux. Les types de réverbération disponibles diffèrent en fonction du morceau actuellement utilisé, comme indiqué ci-dessous.

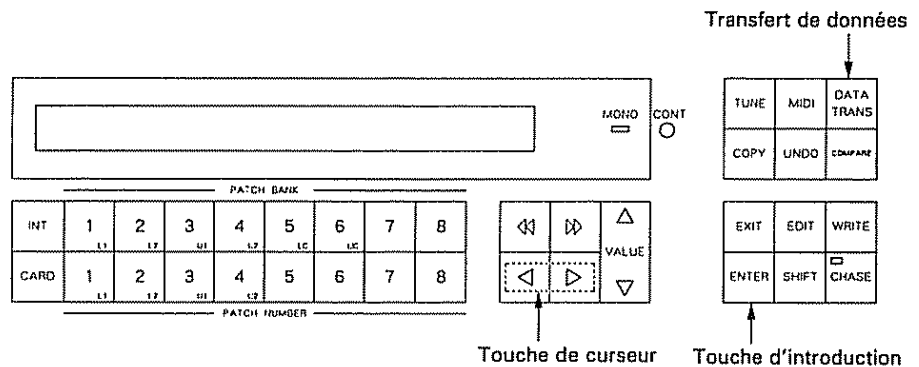


La carte de mémoire (ROM) de Bibliothèque de son en option contient 16 types de réverbération différents (17-32). Lorsqu'un morceau édité sur une carte est copié dans la mémoire interne, le type de réverbération interne est utilisé pour le morceau et, en conséquence, il peut sembler différent de celui que l'on prévoit.

1. Transfert de morceau

a. Transfert de morceau sur une carte de mémoire

Les 64 morceaux stockés dans la mémoire interne du D-550 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** Insérer la carte de mémoire dans la fente de carte.
- 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
```

↑
Curseur (clignote)

- Etape 4** En utilisant les touches de curseur, amener le curseur dans la position "int-Card", puis appuyer sur la touche d'introduction.

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

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

```
Illegal Card
```

Etape 5 Appuyer sur la touche d'introduction.

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.

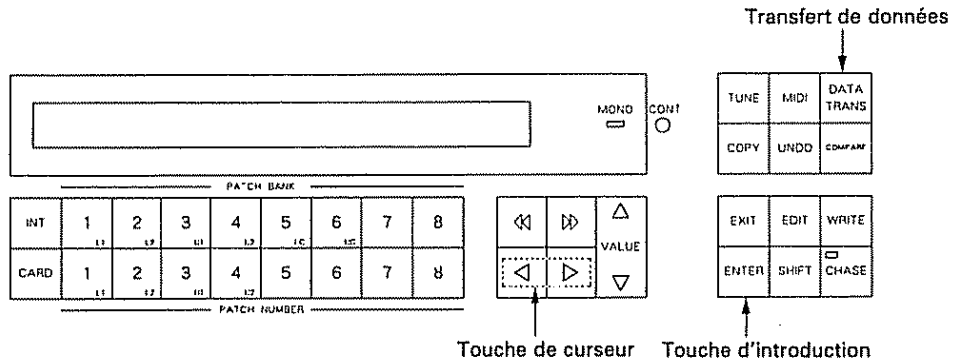
Complete .

*** Si une autre indication apparaît dans l'affichage, voir "Tableau des messages d'erreur", page 116.**

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

b. Transfert de morceau vers la mémoire interne

Les données des 64 morceaux stockées sur la carte de mémoire peuvent être chargées dans la mémoire interne du D-550. Les types de réverbération 17 à 32 sont chargés en même temps.



Etape 1 Insérer la carte de mémoire dans la fente de carte.

Etape 2 Appuyer sur la touche de transfert des données.

```
* Data Transfer *      Select Type ...
>B.DUMP B.Load Int+Crđ Crđ+Int
```

↑
Curseur (clignote)

Etape 3 Sélectionner "Card-Int" en utilisant la touche de curseur, puis appuyer sur la touche d'introduction.

```
Int Memory Protected .
Turn Protect off once ? (Write/Exit)
```

Etape 4 Appuyer sur la touche d'écriture pour désactiver temporairement la protection de mémoire. L'affichage répond de la manière indiquée ci-dessous.

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

Etape 5 Appuyer sur la touche d'introduction.

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. (La fonction de protection de mémoire est automatiquement réactivée.)

Complete .

*** Si une autre indication apparaît dans l'affichage, voir "Tableau des messages d'erreur", page 116.**

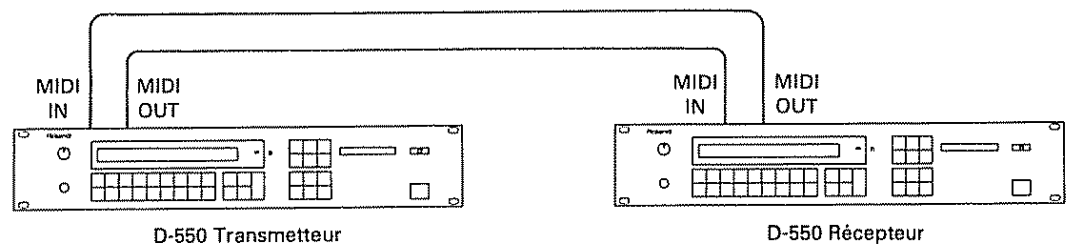
2. Transfert de données via MIDI

Il existe deux méthodes pour transférer des données via MIDI : Handshake et One-Way. Handshake permet de vérifier si le récepteur est prêt à recevoir les données alors que One-Way transmet les données sans vérifier l'état du récepteur.

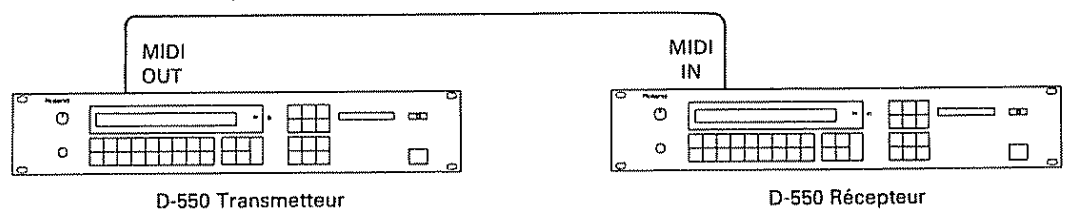
* Le transfert des données peut être fait avec Exclusive ON ou OFF (page 35 "MIDI-3") sélectionné.

CONNEXION

• Connexion Handshake



• Connexion One-Way



L'exemple donné ici est pour le transfert des données entre deux D-550. Lors de l'utilisation d'un autre appareil, se reporter au mode d'emploi de cet appareil.

Etape 1 Régler le canal de base du récepteur au même numéro que celui du transmetteur.

Etape 2 Régler la protection de mémoire du récepteur sur OFF (Voir page 95).

Etape 3 Appuyer sur les touches de transfert des données des deux appareils, le transmetteur et le récepteur.

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

↑
Curseur (clignote)

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

• **Mode Handshake**

1) Sélectionner "B. Chargement" avec les touches de curseur.

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

2) Appuyer sur la touche d'introduction.

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

• **Mode One-Way**

1) Sélectionner "B.Load" avec les touches de curseur, puis appuyer sur la touche d'introduction tout en maintenant la touche de transfert des données enfoncée.

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

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

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

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

● **Mode One-Way**

Affecter "B.Dump" avec la touche d'introduction.

```
* Data Transfer *      [ Bulk Dump ]
  Are you sure ? ... (Enter/Exit)
```

● **Mode Handshake**

En maintenant la touche de transfert des données enfoncée, affecter "B.Dump" avec la touche d'introduction.

```
* Data Transfer *      [ Bulk Dump.0 ]
  Are you sure ? ... (Enter/Exit)
```

Etape 6 Appuyer sur la touche d'introduction (Enter) sur l'appareil transmetteur.

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

```
Complete .
```

* Si une autre indication apparaît dans l'affichage, voir "Tableau des messages d'erreur", page 116.

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.

3. COPIE D'UN TYPE DE REVERBERATION

Sur la carte de mémoire de bibliothèque 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-550. De plus, les types 17 à 32 de réverbération écrits dans la mémoire du D-550 peuvent être copiés sur la carte de mémoire en option (M-256D).

a. Copie d'une carte de mémoire vers le D-550

- Etape 1 **Connecter la carte de mémoire de bibliothèque de son (ROM) dans la fente de carte.**
- Etape 2 **Régler la protection de mémoire du D-550 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) dans la section de facteur de morceau et sélectionner l'un des types de réverbération (17 à 32) à copier.**
- Etape 5 **En maintenant la touche de décalage (Shift) enfoncée, appuyer sur la touche d'écriture.**

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

↑
Numéro de type de réverbération destination (clignote)

- 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 touche de valeur, 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'introduction (Enter).**
- Etape 10 **Ramener la protection de mémoire sur ON.**

b. Copie du D-550 vers une carte de mémoire

- Etape 1** **Connecter la carte de mémoire (M-256D) dans la fente de carte.**
- Etape 2** **Placer le commutateur de protection de la carte de mémoire sur la position OFF.**
- Etape 3** **Sélectionner un morceau dans le D-550.**
- Etape 4** **Appeler l'affichage de mode de sortie dans la section de facteur de morceau et sélectionner l'un des types de réverbération (17 à 32) à copier.**
- Etape 5** **En maintenant la touche de décalage (Shift) enfoncée, appuyer sur la touche d'écriture.**

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

↑
Numéro de type de réverbération destination (clignote)

- Etape 6** **Appuyer sur la touche Carte.**
- Etape 7** **En utilisant la touche de valeur, sélectionner le type de réverbération destination (17 à 32) à remplacer par celui appelé du D-550.**
- Etape 8** **Appuyer sur la touche d'introduction.**
- Etape 9** **Ramener le commutateur de protection sur la position ON.**

TABLEAUX ANNEXES

1. TABLEAU DE FONCTION MIDI

Affichage	Fonction MIDI	Valeur	Page
MIDI-1	MIDI CH	1 ... 16	34
	Control	Canal de base, Canal global, Message de mode Off	
	Separate Mode Receive CH	1 ... 16	
	Omni	Off, On	
MIDI-2	After Touch	Off, On	35
	Bender	Off, On	
	Modulation	Off, On	
	Volume	Off, On	
MIDI-3	Hold	Off, On	35
	Portamento	Off, On	
	Program Change	Off, On	
	Exclusive	Off, On, Vidage de morceau	
MIDI-4 Control Change	Chase	Off, 66 ... 95	36
	Tone Balance	Off, 0, 2, 3, 4, 8 ... 31	

2. TABLEAU DE FACTEUR DE MORCEAU

Affichage	Facteur	Valeur	Page
Play Mode	Mode de clavier	Whole, Dual, Split Separate, Whole-S, Dual-S, Split-US, Split-LS, Separate-S	39
	Point de séparation	C2, C # 2 C7	42
	Equilibre de tonalité	0 0	29, 42
Control	Gamme de modulateur (Bender)	0 12	43
	AfterTouch (modulateur de diapason)	- 12 0 + 12	
	Mode de maintien	U,L,UL	
Portamento	Mode de portamento	0 100	44
	Durée de portamento	U, L, UL	
	Portamento ON/OFF	ON, OFF	
	Separate ON/OFF	ON, OFF	
Mode de sortie	Mode de sortie	1 4	45
	Type de réverbération	1 32 (Type de changement 17 - 32)	
	Equilibre de réverbération	0 100	
	Volume total	0 100	
Tone Tune	Décalage de clavier de tonalité inférieure	-24 0 +24	46
	Décalage de clavier de tonalité supérieure	-24 0 +24	
	Accord fin de tonalité inférieure	-50 0 +50	
	Accord fin de tonalité supérieure	-50 0 +50	
Chase	Mode Chase	U, ULL, ULU	47
	Niveau Chase	0 100	
	Durée Chase	0 100	
MIDI Canal	Canal de transmission	Canal de base, 1 - 16	48
	Mode séparé Canal de réception	Off, 1 16	
Patch Name	1 18 (←) (→)	ESPACE, A Z, a z, 1 0, —	31

* ON/OFF de la fonction Chase peut être sélectionné en utilisant la touche Chase.

3. TABLEAU DE PARAMETRE DE TONALITE

a. Paramètres communs

Affichage	Paramètres	Valeur	Page
Tone Name	1 . . . 10 9- (-)	ESPACE, A . . . Z, a . . . z, 1 . . . 0, -	31
Structure	N° de structure	1 . . . 7	50, 63
Pitch ENV	Gamme de vélocité	0 . . . 2	64
	Suite de touche (Durée)	0 . . . 4	
Pitch ENV Time	T1 . . . T4	0 . . . 50	65, 66
Pitch	L0/L1/L2/	-50 . . . 0 . . . +50	
ENV Niveau	Niveau de maintien/Niveau de terminaison		67
Pitch Modulation	Profondeur de LFO	0 . . . 100	
	Modulation de modulateur de diapason	0 . . . 100	
	Modulateur d'Aftertouch de diapason	0 . . . 100	
LFO-1	Forme d'onde	Triangle, Dent de scie, Carrée, Aléatoire	68
	Taux	0 . . . 100	
	Durée de retard	0 . . . 100	
	Synchronisation	On, Off, Touche	
LFO-2	Forme d'onde	Triangle, Dent de scie, Carrée, Aléatoire	69
	Taux	0 . . . 100	
	Durée de retard	0 . . . 100	
	Synchronisation	Off, On	
LFO-3	Forme d'onde	Triangle, Dent de scie, Carrée, Aléatoire	70
	Taux	0 . . . 100	
	Durée de retard	0 . . . 100	
	Synchronisation	Off, On	
EQ	Lf	63, 75, 88, 105, 125, 150, 175, 210, 250, 300, 350, 420, 500, 600, 700, 840	69
	Lg	-12 . . . 0 . . . +12	
	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	69, 70
	Hq	0.3, 0.5, 0.7, 1.0, 1.4, 2.0, 3.0, 4.2, 6.0	
	Hg	-12 . . . 0 . . . +12	
Choeur	Type de choeur	1 . . . 8	71
	Taux de choeur	0 . . . 100	
	Profondeur de choeur	0 . . . 100	
	Equilibre de choeur	0 . . . 100	

* Assourdissement de partiel = (indiqué dans tous les affichages de paramètre de partiel)

* Equilibre de partiel = (indiqué dans tous les affichages de paramètre de partiel)

b. Paramètres de partiel

Affichage	PCM	Paramètres	Valeur	Page
WG Pitch	○	Grossier	C1, C#1 ... C7	72
		Fin	-50 ... 0 ... +50	
		Suite de touche (Key Follow)	-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	72, 73
WG Modulation	○	Mode de LFO	Off, (+), (-), A&L (Aftertouch & Levier)	74
		Mode P-ENV Off, (+), (-)	Off, (+), (-)	
		Mode de modulateur	Off, Suite de touche, Normal	
WG Waveform	×	Forme d'onde	Carrée, Dent de scie	75
	○	N° d'onde PCM	1 ... 100 (Nom PCM)	75, 76
WG Pulse Width	×	Largeur de vitesse	0 ... 100	77
		Gamme de vitesse	-7 ... 0 ... +7	
		Gamme d'Aftertouch	R -7 ... 0 ... +7	78
		Sélection de LFO	R +1, -1, +2, -2, +3, -3	
		Profondeur de LFO	R 0 ... 100	
TVF	×	Fréquence de coupure	0 ... 100	79
		Résonance	0 ... 30	
		Suite 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	80
		Point de polarisation/Sens de polarisation	<A1 ... <C7, >A1 ... >C7	81
		Niveau de polarisation	-7 ... 0 ... +7	
TVF ENV	×	Profondeur	0 ... 100	82
		Gamme de vitesse	0 ... 100	
		Suite de touche (Profondeur)	0 ... 4	
		Suite de touche (durée)	0 ... 4	
TVF ENV Time	×	T1 ... T5	0 ... 100	83, 84
TVF ENV Level	×	L1/L2/L3/ Niveau de maintien	0 ... 100	
		Niveau de terminaison	0, 100	
TVF Modulation	×	Niveau de LFO	R +1, -1, +2, -2, +3, -3	85
		Profondeur de LFO	R 0 ... 100	
		Gamme d'Aftertouch	R -7 ... 0 ... +7	
TVA	○	Niveau	0 ... 100	86
		Gamme de vitesse	-50 ... 0 ... +50	
		Point de polarisation/ Sens de polarisation	<A1 ... <C7, >A1 ... >C7	87
		Niveau de polarisation	-12 ... 0	
TVA ENV Time	○	T1 ... T5	0 ... 100	88, 89
TVA ENV Level	○	L1/L2/L3/ Niveau de maintien	0 ... 100	
		Niveau de terminaison	0, 100	
TVA ENV	○	Suite de touche (durée 1)	0 ... 4	90
		Suite de touche (durée)	0 ... 4	
TVA Modulation	×	Sélection de LFO	R +1, -1, +2, -2, +3, -3	91
		Profondeur de LFO	R 0 ... 100	
		Gamme d'Aftertouch	R -7 ... 0 ... +7	

R Lorsque Modulateur circulaire est utilisé dans une structure, les réglages de Partiel 2 sont exactement les mêmes que ceux de Partiel 1.

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-550 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 . Turn Protect off once ?(Write/Exit)</div>	<p>Vous avez essayé d'écrire des données dans la mémoire du D-550 avec la protection de mémoire sur le D-550 réglée sur ON. Pour régler temporairement la protection de mémoire sur OFF, appuyez sur la touche d'écriture (Write). Si vous voulez quitter le mode d'écriture, appuyez sur la touche de sortie (Exit).</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;">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 .</div>	<p>Les données ne sont pas correctement chargées. En cas d'utilisation d'une carte de mémoire, lisez les instructions fournies avec la carte de mémoire.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Illegal Card</div>	<p>Cette indication apparaît lorsque vous utilisez une carte toute neuve ou que la carte contient des données pour un autre appareil, pas pour les D-550 ou D-50.</p>

5. SAMPLE NOTE

Patch No. _____

Patch No. _____

Patch No. _____

Patch Name _____

Patch Name _____

Patch Name _____

Key Mode	
Split Point	
Tone Balance	

Key Mode	
Split Point	
Tone Balance	

Key Mode	
Split Point	
Tone Balance	

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

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

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

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

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

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

Output Mode	
Reverb Type	
Reverb Balance	
Total Volume	

Output Mode	
Reverb Type	
Reverb Balance	
Total Volume	

Output Mode	
Reverb Type	
Reverb Balance	
Total Volume	

Chase Mode	
Chase Level	
Chase Time	

Chase Mode	
Chase Level	
Chase Time	

Chase Mode	
Chase Level	
Chase Time	

MIDI TxCH	
MIDI SepCH	

MIDI TxCH	
MIDI SepCH	

MIDI TxCH	
MIDI SepCH	

Used Tone

Used Tone

Used Tone

Upper _____

Upper _____

Upper _____

Lower _____

Lower _____

Lower _____

Tone Name _____ Used Patch No. _____

[Common Parameters]

Structure No.	Pitch ENV		LFO			EQ	Chorus	
	Velocity		Wave	1	2	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]

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

Patch No. _____

Patch No. _____

Patch No. _____

Patch Name _____

Patch Name _____

Patch Name _____

Key Mode	
Split Point	
Tone Balance	

Key Mode	
Split Point	
Tone Balance	

Key Mode	
Split Point	
Tone Balance	

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

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

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

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

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

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

Output Mode	
Reverb Type	
Reverb Balance	
Total Volume	

Output Mode	
Reverb Type	
Reverb Balance	
Total Volume	

Output Mode	
Reverb Type	
Reverb Balance	
Total Volume	

Chase Mode	
Chase Level	
Chase Time	

Chase Mode	
Chase Level	
Chase Time	

Chase Mode	
Chase Level	
Chase Time	

MIDI TxCH	
MIDI SepCH	

MIDI TxCH	
MIDI SepCH	

MIDI TxCH	
MIDI SepCH	

Used Tone

Used Tone

Used Tone

Upper _____

Upper _____

Upper _____

Lower _____

Lower _____

Lower _____

Tone Name _____ Used Patch No _____

[Common Parameters]

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

[Partial Parameters 1/2]

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

CARACTERISTIQUES

D-550: Synthétiseur linéaire programmable polyphonique à 16 voix

Mémoire: 64 morceaux
16 Types de réverbération

[Panneau avant]

Bouton de Volume
Jack de casque d'écoute
Touche interne
Touche de carte
Touche de morceau (Banques 1 à 8, Numéro 1 à 8)
Touche de défilement × 2
Touche de sélection × 2
Touche de valeur
Bouton de contraste
Touche d'accord
Touche MIDI
Touche de transfert des données
Touche de copie
Touche d'annulation
Touche de comparaison
Touche de sortie
Touche d'édition
Touche d'écriture
Touche d'introduction
Touche de décalage
Touche de Chase
Fente de carte
Interrupteur d'alimentation

[Affichage]

● Six lignes de 40 caractères, LCD (illumination arrière)

[Témoins]

Témoin Mono
Témoin de message MIDI
Témoin Chase

[Panneau arrière]

Jack de sortie (Supérieure/inférieure)
Connecteur MIDI (IN, OUT, THRU)

Dimensions:

80 (L) × 410 (P) × 90 (H) mm

Poids: 6,5 kg

Consommation: 5 W

[Accessoires]

Mode d'emploi
Livret MIDI "Qu'est-ce que MIDI"
Carte de mémoire (ROM)
Carte d'édition
Tableau des sons
Câble MIDI (1m) × 1

[Options]

Casque d'écoute stéréo RH-10
Programmeur PG-1000
Carte de mémoire (RAM) M-256D
Carte de bibliothèque de son (ROM) PN-D50-01 PN-D50-02
Câble MIDI/SYNC MSC-07,15,25,50,100

DESCRIPTION DU D-550
MODE DE REPRODUCTION
PROCEDURES D'EDITION DE BASE
FONCTIONS MIDI
FACTEURS DE MORCEAU
DESCRIPTION DES PARAMETRES DE TONALITE
EDITION DE TONALITE
INITIALISATION D'UN PARTIEL
ECRITURE
TRANSFERT DES DONNEES

