

 **BOSS**
DR-660

Dr. Rhythm

Félicitations d'avoir choisi la Dr. Rhythm DR-660 BOSS. Pour tirer pleinement parti des fonctions de la DR-660 et vous assurer une utilisation prolongée sans problème, veuillez lire ce mode d'emploi dans sa totalité.

■ Boutons de la façade dans le texte

Dans ce manuel, chaque bouton de la façade est représenté avec un cadre dans lequel est imprimé le nom du bouton tel qu'il apparaît en façade.

[Exemple]

Bouton Chorus → 

Bouton Start → 

Boutons curseurs →  / 

■ TABLE DES MATIERES

■ REMARQUES IMPORTANTES	6
■ DESCRIPTION EXTERNE	7
■ CONCEPT DE LA DR-660	9

Chapitre 1 Faire jouer la DR-660

[1] Préparation	12
1. Connexions	12
2. Mise sous tension	13
[2] Ecoute du morceau de démonstration.....	14
[3] Reproduction de patterns rythmiques	15
1. Reproduction de patterns	15
2. Commande de tempo	16
3. Reverb / Chorus	16
[4] Jeu sur les pads	17
1. Sélection d'un Kit / Banque de pads	17
2. Roulement	19
3. Fla	19

Chapitre 2 Avant de créer des rythmes

[1] Survol de la DR-660	
1. Ensemble rythmique (Drum Kit)	22
2. Effets	24
3. Sorties individuelles	25
[2] Création de rythmes	26
[3] Modes	27
[4] Changement des valeurs de paramètres	28

Chapitre 3 Création d'un pattern rythmique (Ecriture d'un pattern)

[1] Création d'un pattern (écriture)	30
1. Réglages initiaux pour la création de pattern	30
2. Ecriture en temps réel	32
3. Ecriture en pas à pas	34
[2] Fonctions d'écriture de patterns	37
1. Suppression d'un pattern rythmique	37
2. Copie d'un pattern rythmique	37
3. Edition du roulement	38
4. Edition du fla	38
5. Swing	39
6. Décalage (Shift)	41
7. Changement des réglages de métronome	43

Chapitre 4 Création d'un morceau (Ecriture d'un morceau)

[1] Procédure d'écriture de morceau	46
1. Réglages initiaux pour l'écriture de morceau	46
2. Ecriture en temps réel	48
3. Ecriture pas à pas	48
[2] Fonctions d'écriture de morceau	50
1. Suppression de données de morceau	50
2. Copie des données de morceau	50
3. Suppression de données de pattern	51
4. Insertion de données de pattern	52

Chapitre 5 Reproduction des morceaux et patterns rythmiques

[1] Reproduction de morceau	54
1. Reprise de reproduction	54
2. Chaînage de morceaux	55
[2] Changement de pattern en temps réel	56
1. Structure	56
2. Réglage des changements de pattern en temps réel	56
3. Reproduction des changements de pattern en temps réel	58

Chapitre 6 Changement des sons

[1] Edition des sons	62
1. Paramètres de son	62
2. Edition des paramètres de son	70
[2] Edition d'effets	72
1. Intensité de Reverb	72
2. Intensité de Chorus	73
[3] Changement des paramètres d'effet	74
1. Paramètres d'effet	74
2. Edition des paramètres d'effets	76
[4] Sorties individuelles	77
[5] Superposition (Layer) de banques de pads ...	79
[6] Copie d'un Drum Kit	80

Chapitre 7 Connexion d'unités MIDI

[1] A propos du MIDI	82
1. Messages MIDI	82
2. DR-660 : Messages MIDI	83
[2] Synchronisation	86
1. Connexions	86
2. Le mode de synchronisation	86
3. Indication de tempo	87
[3] Esclave : utiliser la DR-660 comme module de sons MIDI / Maître : contrôle d'un appareil MIDI externe	88
1. Paramètres	88
2. Réglage des paramètres	91
[4] Transfert de données par messages exclusifs	92
1. Transmission (Bulk Dump)	92
2. Réception	93

Chapitre 8 Références

[1] Initialisation	96
[2] Messages d'erreur	97
[3] Mauvais fonctionnements	99
[4] Réglages d'usine des Drum Kits	100
[5] Tableau des patterns pré-programmés	108
[6] Tableaux vierges	109
Equipement MIDI	114
Tableau d'équipement MIDI	118
■ Caractéristiques	119
■ Index	120

REMARQUES IMPORTANTES

Assurez-vous de n'utiliser que l'adaptateur secteur fourni avec l'appareil. L'utilisation de tout autre adaptateur secteur pourrait occasionner un dommage, mauvais fonctionnement ou choc électrique.

[Alimentation]

- Chaque fois que vous faites des connexions avec d'autres appareils, commencez d'abord par éteindre tout votre équipement. Cela évitera des mauvais fonctionnements et dommages.
- N'alimentez pas l'appareil depuis la même prise que celle servant à alimenter des appareils générateur de distorsions tels que des moteurs ou variateurs de lumière.
- L'alimentation électrique nécessaire à cette unité est indiquée sur sa plaque d'identification. Assurez-vous que la tension de votre installation correspond bien à ces besoins.
- Chaque fois que vous déconnectez l'adaptateur secteur de la prise, saisissez-le toujours par la fiche; ne le tirez jamais par le cordon.
- Si l'appareil n'est pas utilisé pendant une longue période, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise.

[Emplacement]

- Ne soumettez pas l'appareil à des températures extrêmes (l'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé peut déformer ou décolorer l'appareil). Évitez d'utiliser ou de placer l'appareil dans des lieux humides et poussiéreux, des zones soumises à de hauts niveaux de vibration ou près d'appareils générant de la chaleur.
- L'utilisation de cet appareil près d'amplificateurs de puissance (ou autres appareils comprenant de gros transformateurs) peut entraîner une ronflette.
- Cet appareil peut interférer avec des récepteurs de télévision ou de radio. Ne pas l'utiliser à proximité de tels récepteurs.

[Maintenance]

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'appareil avec un chiffon sec et doux, à la rigueur légèrement humide. Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent neutre et doux. Ensuite, n'oubliez pas d'essuyer avec un chiffon doux.
- N'utilisez jamais d'essence, de diluant, d'alcool ou d'agents similaires pour éviter le risque de décoloration et de déformation.

[Autres précautions]

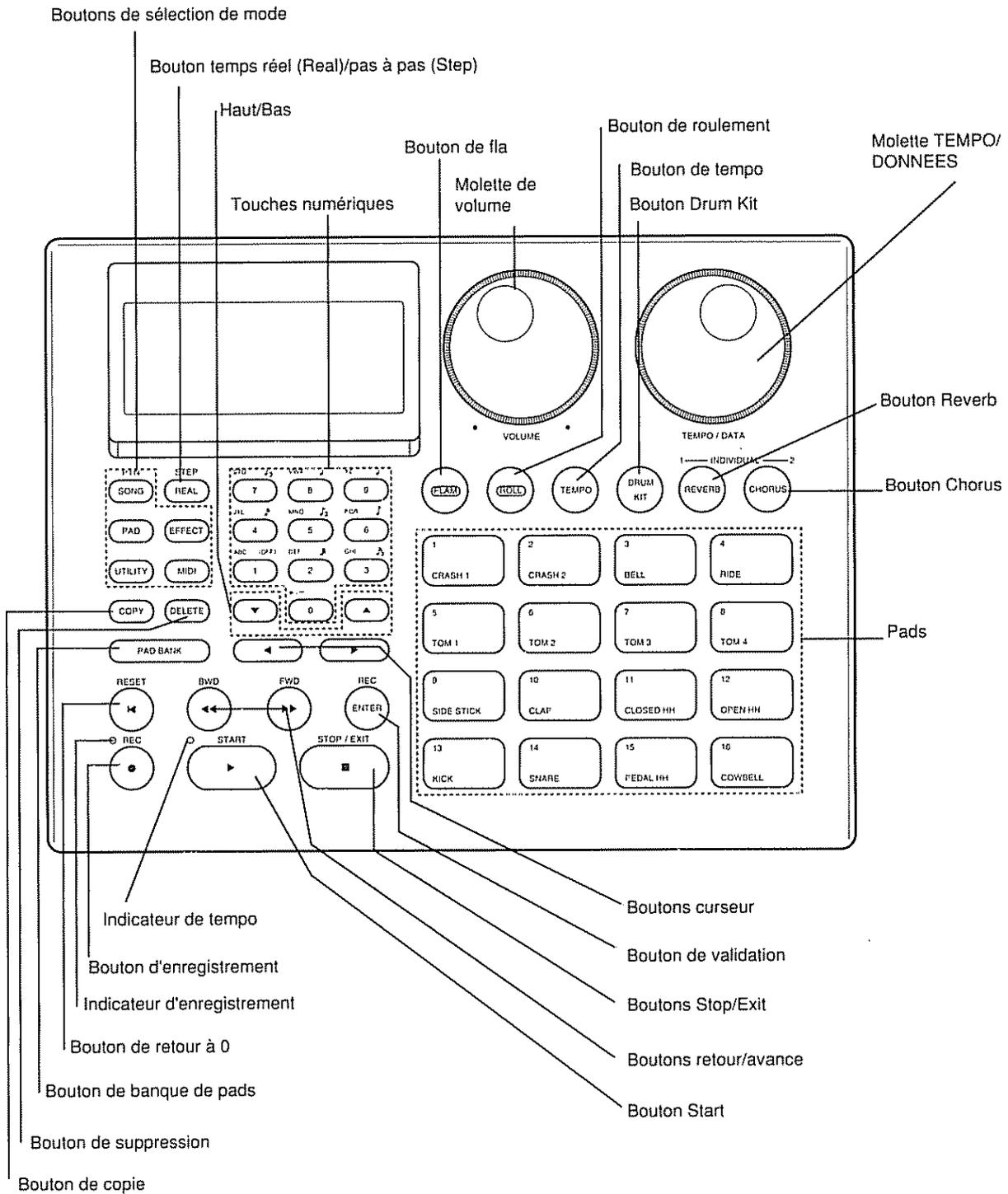
- Protégez l'appareil de choc violent.
- Ne laissez aucun objet ou liquide d'aucune sorte pénétrer dans l'appareil. Si une telle chose arrivait, cessez immédiatement toute utilisation. Contactez un service après-vente qualifié le plus vite possible.
- Ne heurtez pas l'afficheur et ne lui appliquez pas de fortes pressions.
- Une légère chaleur sera émise par l'appareil et cela doit être considéré comme normal.
- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, consultez d'abord votre revendeur.
- Chaque fois que vous notez un mauvais fonctionnement (ou si vous suspectez un problème), cessez toute utilisation immédiatement. Contactez un service qualifié le plus rapidement possible.
- Pour éviter le risque de choc électrique, n'ouvrez pas l'appareil ou l'adaptateur secteur.

[Sauvegarde de mémoire]

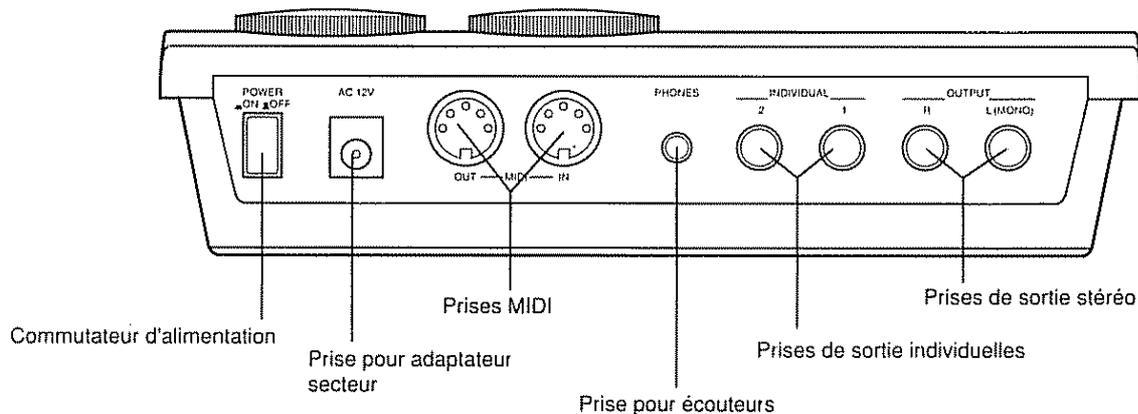
- L'appareil contient une pile qui sert à maintenir le contenu de la mémoire. La durée de vie normale de cette pile est de 5 ans ou plus. Toutefois, pour éviter la perte accidentelle des données de la mémoire, il est fortement recommandé de changer cette pile tous les 5 ans. Soyez averti que la durée de vie réelle de cette pile dépend de son environnement physique (plus spécialement de la température). Lorsqu'il est temps de changer la pile, consultez votre revendeur habituel.
- Lorsque la pile devient faible, le message suivant apparaîtra dans l'afficheur: "Battery Low!". Changez la pile le plus vite possible pour éviter la perte de données.
- Vous devez être averti que le contenu de la mémoire peut être parfois perdu; lorsque l'appareil est envoyé pour réparation ou si par malchance un mauvais fonctionnement survient. Les données importantes doivent être sauvegardées dans un autre appareil MIDI (par exemple un séquenceur), ou notées sur papier. Durant les réparations, toutes les précautions sont prises pour éviter la perte des données. Toutefois, dans certains cas (notamment lorsqu'un circuit proche de la mémoire est hors service), nous regrettons qu'il ne puisse pas être possible de recouvrer les données.

DESCRIPTION EXTERNE

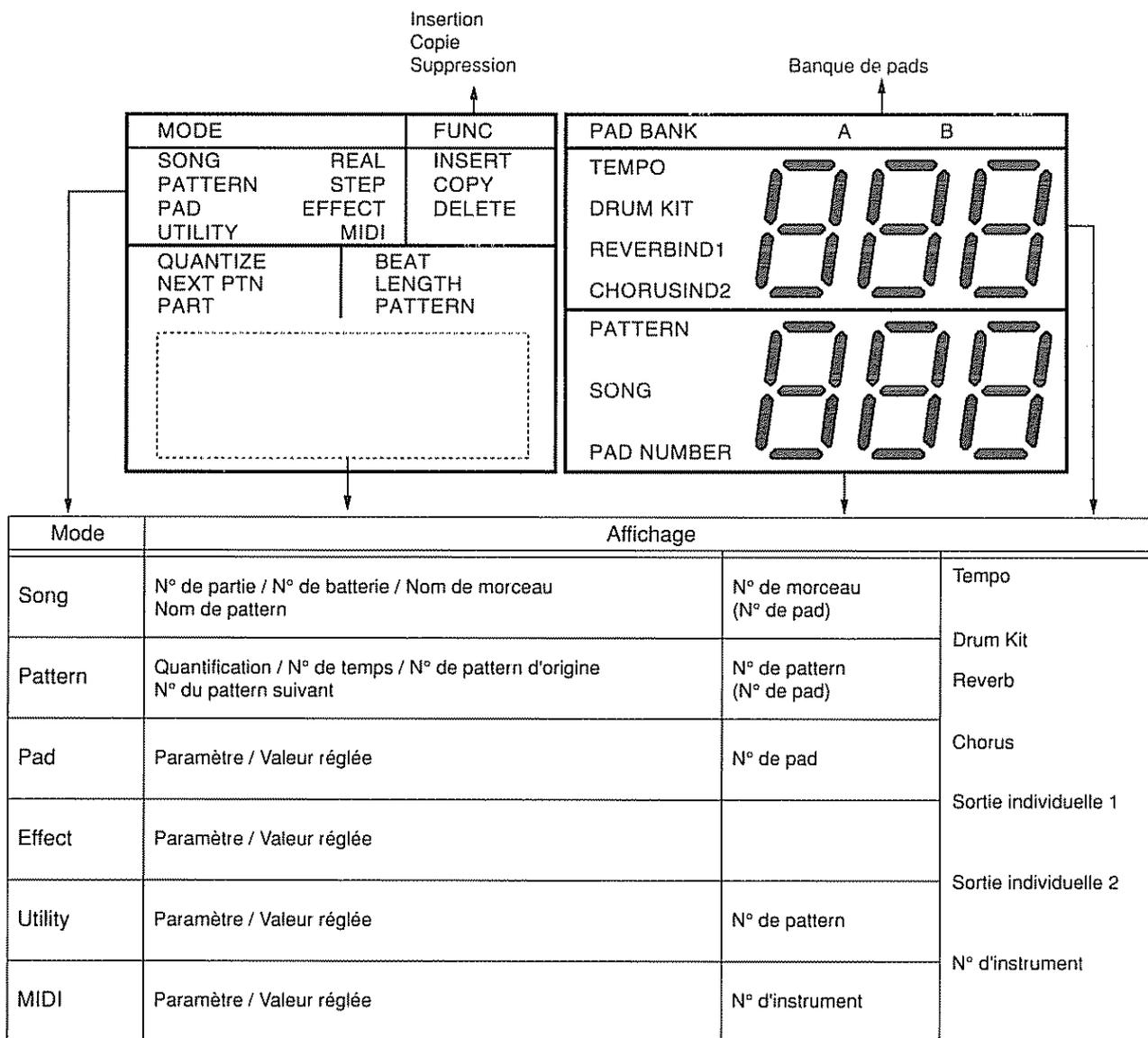
[Face avant]



[Face arrière]

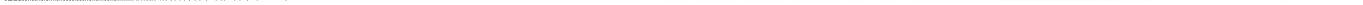


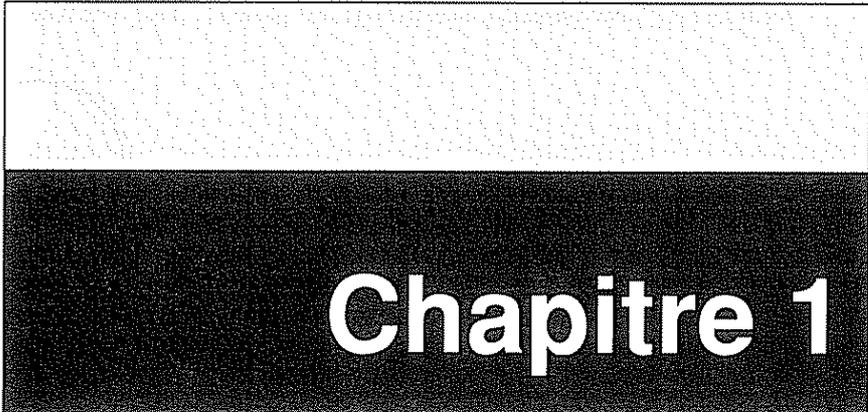
[Afficheur]



■ CONCEPT DE LA DR-660

- La DR-660 dispose d'une source sonore PCM 16 bits. Les 255 sonorités de haute qualité vous permettent de reproduire virtuellement n'importe quel type de musique, de la Pop au Rock en passant par le Jazz, les musiques latino-américaines et le Rap.
- La D-660 contient également 7 ensembles rythmiques pré-programmés (une association de sonorités de percussion) et vous permet de créer 32 ensembles personnels. Un ensemble (kit) dispose de 55 sons. Aussi, vous pouvez créer 1760 (55 x 32) sons personnels.
- L'appareil dispose de 16 pads sensibles à la dynamique qui répondent efficacement à vos frappes. Chaque pad répond également à l'aftertouch. En faisant varier la pression sur un pad après qu'il ait été joué, vous pouvez piloter le volume d'un roulement.
- Deux effets numériques intégrés sont disponibles : Reverb et Chorus. L'intensité des effets Reverb et Chorus peut être réglée indépendamment pour chaque pad.
- En plus des 100 patterns rythmiques pré-programmés que vous trouverez à l'intérieur, vous pouvez créer et stocker 150 patterns rythmiques personnels.
- En combinant les patterns rythmiques (250 au maximum), vous pouvez créer un morceau. Un maximum de 100 morceaux peut être reproduit, dans une séquence pré-déterminée, à l'aide de la fonction d'enchaînement de morceaux.
- Les traditionnelles commandes de reproduction (START, STOP, REC, etc.) de la DR-660 la rendent aussi simple d'emploi qu'un magnétophone.
- A l'aide de la fonction de superposition de banques de pads, une variété encore plus grande de sonorités est possible. Non seulement les sons peuvent être superposés (Layer), mais comme vous pouvez régler de façon inverse la courbe de sensibilité à la dynamique d'une banque de pads et d'une autre, deux sonorités différentes peuvent être indépendamment jouées à partir du même pad en fonction de la force avec laquelle vous frappez ce dernier.
- Avec la fonction de changement de pattern en temps réel, vous pouvez changer de pattern rythmique durant la reproduction. Cette fonction vous permet d'utiliser la DR-660 comme une boîte à rythmes pré-programmée.
- Les prises MIDI IN / OUT permettent la synchronisation avec des modules de sons externes, des séquenceurs ou des boîtes à rythmes et autorisent également la sauvegarde de données de jeu dans des séquenceurs.
- Les sonorités spécifiées peuvent être assignées aux deux sorties individuelles – une pour chaque sortie. Ces sonorités peuvent alors être traitées et mixées indépendamment des autres.





Chapitre 1

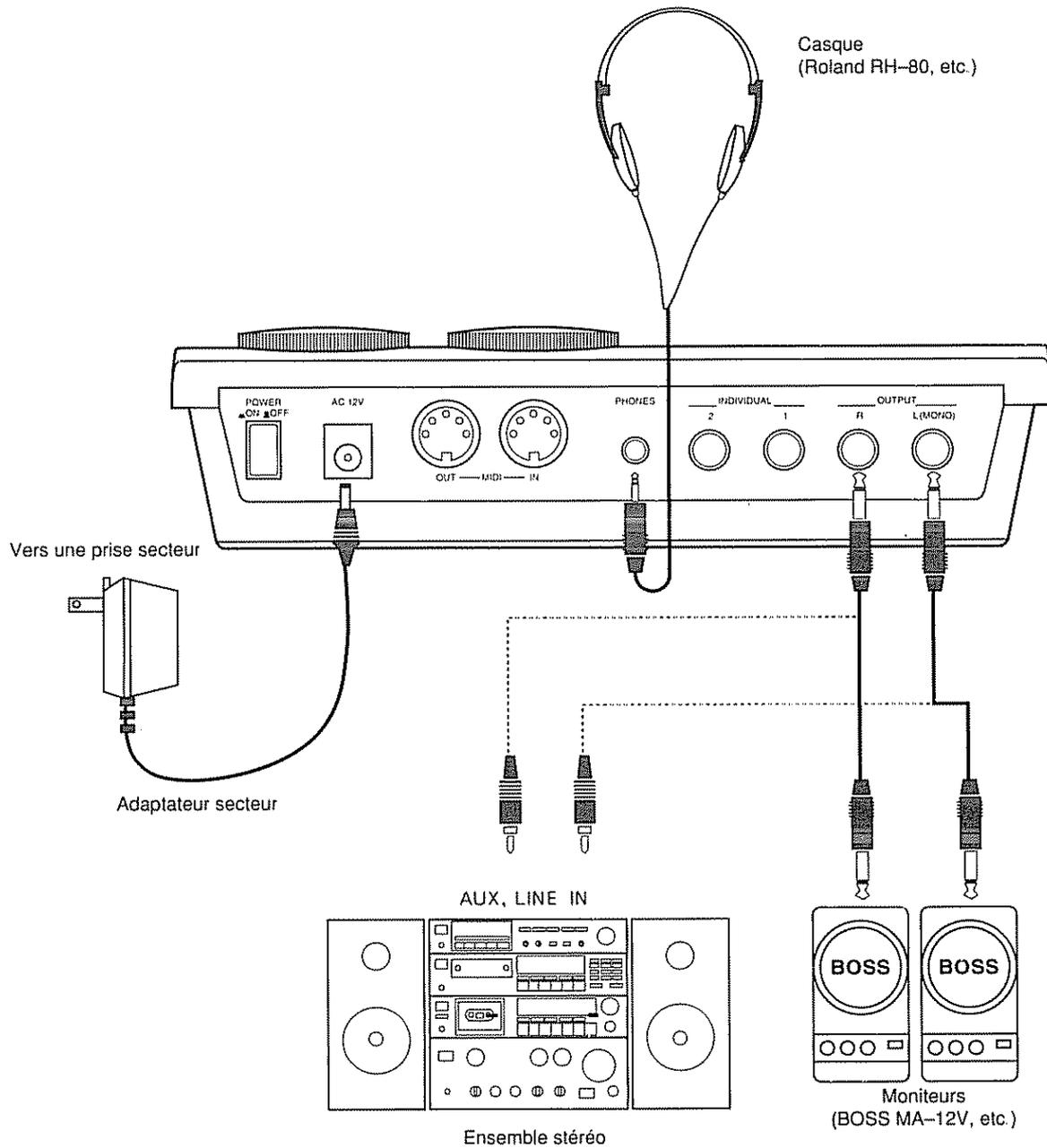
Faire jouer la DR-660

A présent, vous allez pouvoir écouter le morceau de démonstration en mémoire ou jouer sur les pads.

[1] Préparation

1. Connexions

Avant de faire toute connexion, éteignez tous vos appareils. Ainsi, vous éviterez dommages et mauvais fonctionnements.



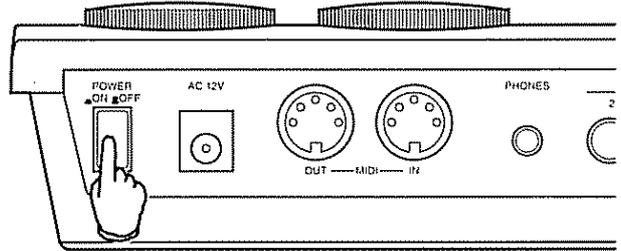
Pour tirer pleinement partie de la qualité de son de l'unité, utilisez si possible une amplification stéréo (L/R).

- * Par défaut, aucun son n'a été assigné aux sorties individuelles.
- * Pour une explication détaillée des connexions MIDI, référez-vous à la page 88.

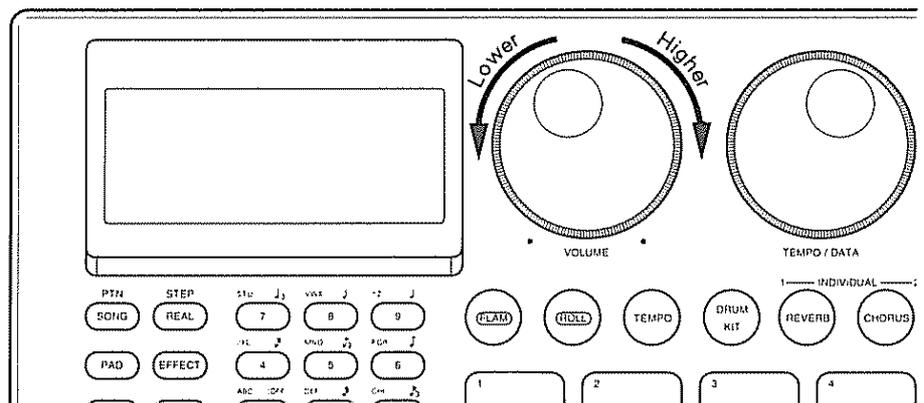
2. Mise sous tension

Lorsque vous avez fait toutes les connexions nécessaires, allumez les appareils dans l'ordre suivant :

- ① Assurez vous que la DR-660 et toutes les autres unités sont correctement connectées et éteintes.
- ② Allumez en premier la DR-660 puis les autres unités comme par exemple l'amplificateur



- ③ Réglez le volume avec la molette VOLUME



- ④ Lors de l'extinction, éteignez tous les équipements externes en premier puis terminez par la DR-660.

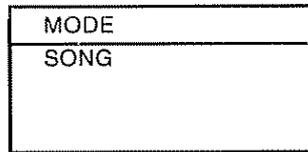
[2] Ecoute du morceau de démonstration

La DR-660 contient un morceau de démonstration qui met en évidence les qualités et possibilités de cette unité. Pour écouter ces morceaux de démonstration, suivez cette procédure :

① Pressez **SONG/PTN**.

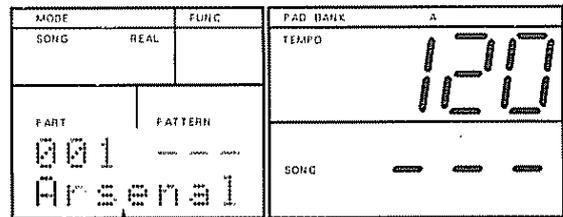
L'affichage indiquera "SONG" (Mode de morceau).

* Le mode de morceau (SONG) est le réglage par défaut.



② Sélectionnez le morceau de démonstration que vous désirez écouter avec la molette **TEMPO/DATA**.

* Le morceau de démo est situé après le morceau numéro 99 et est indiqué par "---".



Morceau reproduit (nom du morceau)

③ Pressez **START** pour écouter le morceau de démonstration sélectionné.

L'indicateur de tempo clignote à chaque temps et l'affichage indique le statut actuel.

④ Pressez **STOP/EXIT** pour stopper la reproduction du morceau de démonstration.

Si vous désirez faire reprendre la reproduction depuis le point auquel elle a été interrompue, pressez **START** à nouveau.

Si vous désirez écouter le morceau de démonstration depuis le début, pressez **RESET** puis **START**.

Titre du morceau	Biographie du compositeur
<p>Arsenal</p> <p>Musique par Steven G. Fisher</p> <p>Copyright © 1992, Roland US</p>	<p>Steven G. Fisher</p> <p>Steven G. Fisher est le chef de produits percussion de Roland Corporation US ainsi qu'un batteur et percussionniste accompli. Il a participé à de nombreuses publicités télévisées, bandes sonores de films ainsi qu'à des albums et à des enregistrements avec des artistes tels que Maynard Ferguson, Dizzy Gillespie, T - Lavitz et The Temptations.</p> <p>Il a travaillé avec Roland Corporation à la création des patches pré-programmés pour le module de sons R-8M, la carte de styles rythmiques "90's Dance" pour la CR-80 et a participé à de nombreuses démonstrations.</p>

* Tous droits réservés. L'utilisation non autorisée de ce morceau est une violation des lois en vigueur.

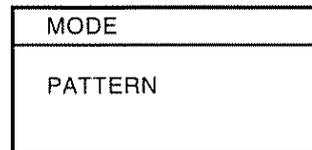
[3] Reproduction de patterns rythmiques

La DR-660 contient 100 patterns rythmiques pré-programmés. Vous pouvez écouter n'importe quel pattern :

1. Reproduction de patterns

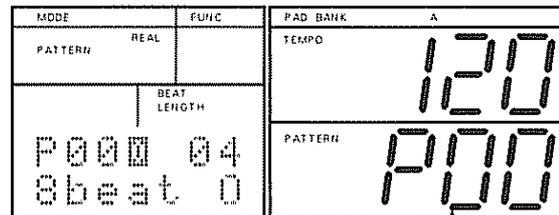
① Pressez **SONG/PTN**.

L'affichage indiquera "PATTERN" (mode pattern).



② Sélectionnez le pattern à reproduire (numéro 00 - 99) avec la molette **TEMPO/DATA**.

* Si vous sélectionnez un pattern pré-programmé, la lettre "P" apparaît à gauche du numéro de pattern.

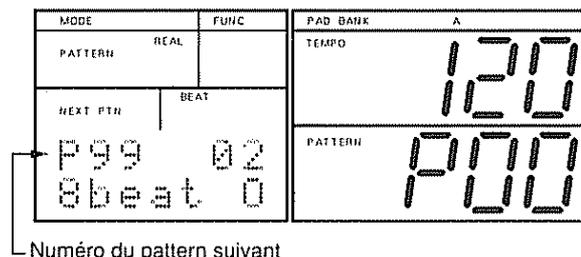
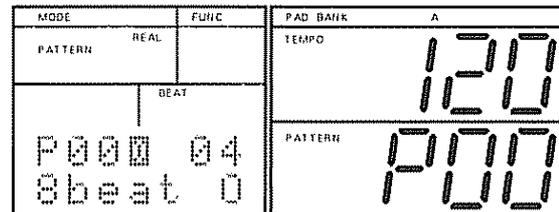


Numéro du pattern reproduit

③ Pressez **START**.

L'indicateur de tempo clignote sur chaque temps et l'affichage indique le statut actuel.

* Si vous sélectionnez le pattern rythmique suivant (avec les touches numériques) avant que le pattern actuellement reproduit ne soit terminé, le nouveau pattern rythmique sélectionné sera reproduit immédiatement à la suite du pattern actuellement joué.



Numéro du pattern suivant

④ Pressez **STOP/EXIT**.

Si vous désirez faire reprendre la reproduction du pattern rythmique depuis un point auquel vous l'avez stoppée (reprise), pressez **START** à nouveau.

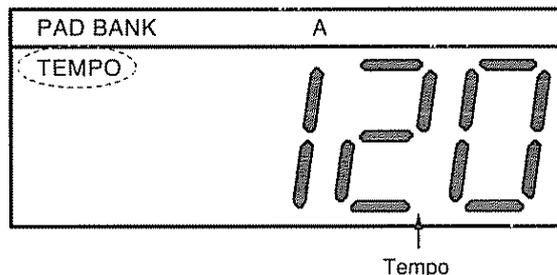
Si vous désirez faire rejouer le pattern rythmique depuis le début, pressez **RESET**, puis **START**.

* La liste des patterns rythmiques pré-programmés est donnée dans "Chapitre 8 : [6] Tableau des patterns pré-programmés" en page 108.

2. Commande de tempo

Vous pouvez régler le tempo d'un pattern rythmique entre 20 et 260 noires par minute

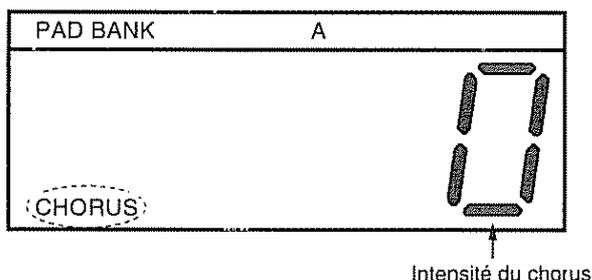
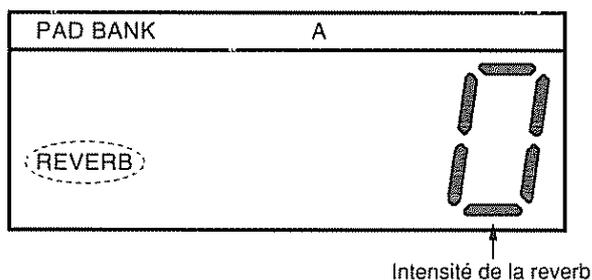
- ① Pressez **TEMPO**.
"TEMPO" clignote dans l'afficheur
- ② Réglez le tempo avec la molette **TEMPO/DATA**.
- ③ Lorsque vous avez réglé le tempo désiré, pressez **TEMPO** à nouveau.



3. Reverb / Chorus

Ce qui suit explique comment faire les réglages des effets Reverb et Chorus

- ① Pressez **REVERB**.
"REVERB" clignote dans l'afficheur.
- ② Réglez l'intensité de Reverb voulue en tournant la molette **TEMPO/DATA**.
- ③ Pressez **CHORUS**.
"CHORUS" clignote dans l'afficheur.
- ④ Réglez l'intensité de chorus désirée en tournant la molette **TEMPO/DATA**.

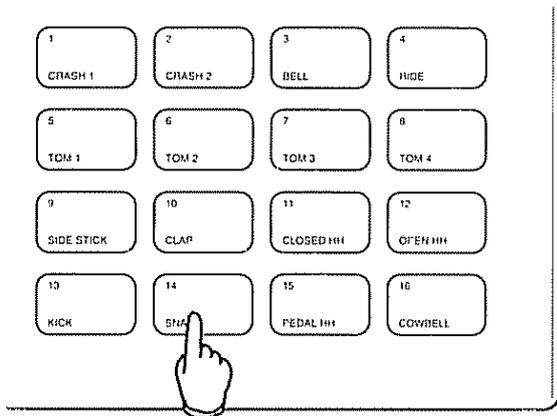


Pour une explication détaillée de la Reverb et du Chorus, voir page 74.

[4] Jeu sur les pads

Lorsque vous frappez un pad, le son assigné à ce pad sera reproduit.

❖ Le volume et le timbre changeront en fonction de la force de frappe.



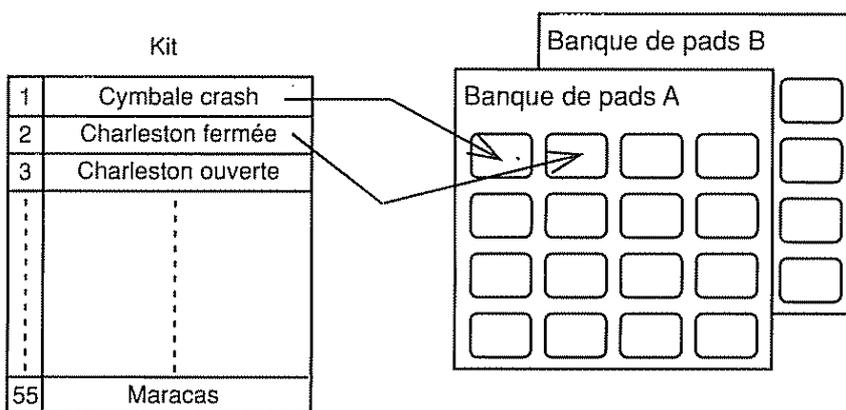
1. Sélection d'un Kit / Banque de pads

En sélectionnant un autre kit ou une autre banque de pads, une collection de sons différente sera assignée aux pads.

* Pour une explication détaillée des kits (ensembles) voir "Chapitre 2 [1] Survol de la DR-660" (page 22).

Un **kit** est une collection ou "ensemble" de 55 sonorités différentes (parmi les 255 disponibles). La DR-660 contient 7 kits pré-programmés différents et peut stocker 32 kits supplémentaires que vous aurez créés.

Une **banque de pads** est un arrangement de 16 sons (un pour chaque pad) à l'intérieur d'un kit. Il y a deux banques de pads : A et B.

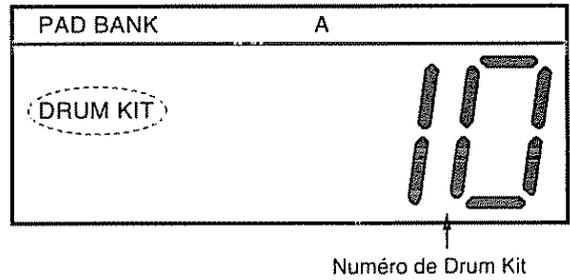


[Sélection d'un Drum Kit]

- ① Pressez **DRUM KIT**.
"DRUM KIT" clignote dans l'afficheur.

- ② Sélectionnez un Drum Kit (numéros 0 - 38) avec la molette **TEMPO/DATA**.

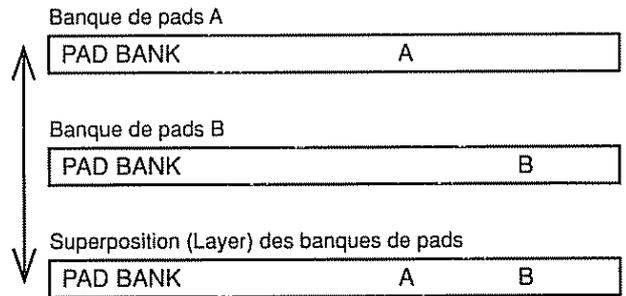
- ③ Lorsque vous avez sélectionné le Drum Kit désiré, pressez **DRUM KIT** à nouveau.



[Sélection d'une banque de pads]

Presser **PAD BANK** répétitivement sélectionnera (dans l'ordre) : Pad Bank A (banque de pads A), Pad Bank B (banque de pads B), et A et B simultanément. L'affichage se changera pour indiquer : A → B → AB, A → B → AB, etc.

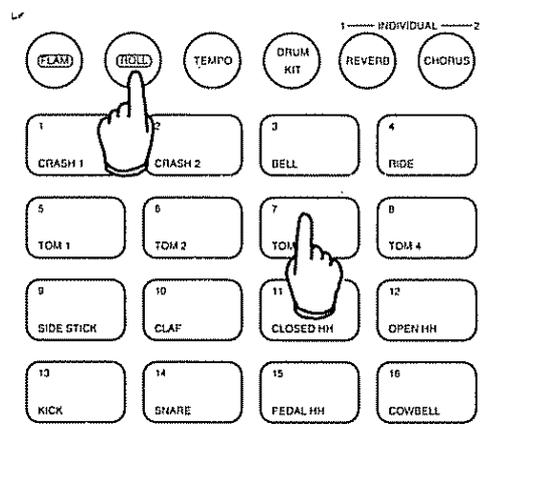
- *: Quand A et B apparaissent simultanément, la fonction de superposition (Layer) de banque de pads est en service (page 79).



2. Roulement

Un roulement est une technique de jeu par laquelle un même son est joué plusieurs fois dans une succession rapide.

Pour obtenir l'effet de roulement, pressez et tenez enfoncé **ROLL**, puis pressez et tenez enfoncé le pad auquel est assigné l'instrument voulu.

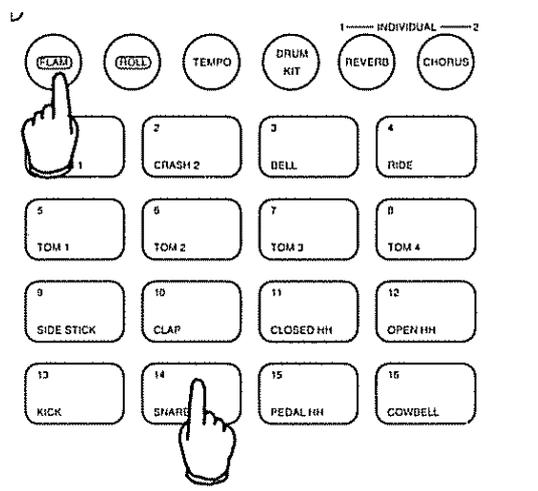


L'intervalle de roulement (vitesse) peut être changé en suivant la procédure de la page 38.

3. Fla

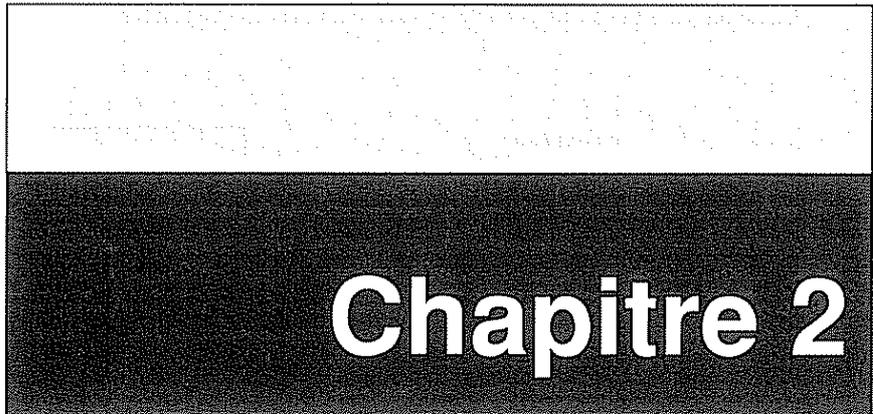
Un fla est un enchaînement de deux coups sur un même instrument, le premier étant très léger.

Pour obtenir l'effet Fla, frappez un pad en tenant enfoncé le bout **FLAM**.



L'intervalle de fla et la balance de volume entre les deux coups peuvent être changés en suivant la procédure décrite en page 38.





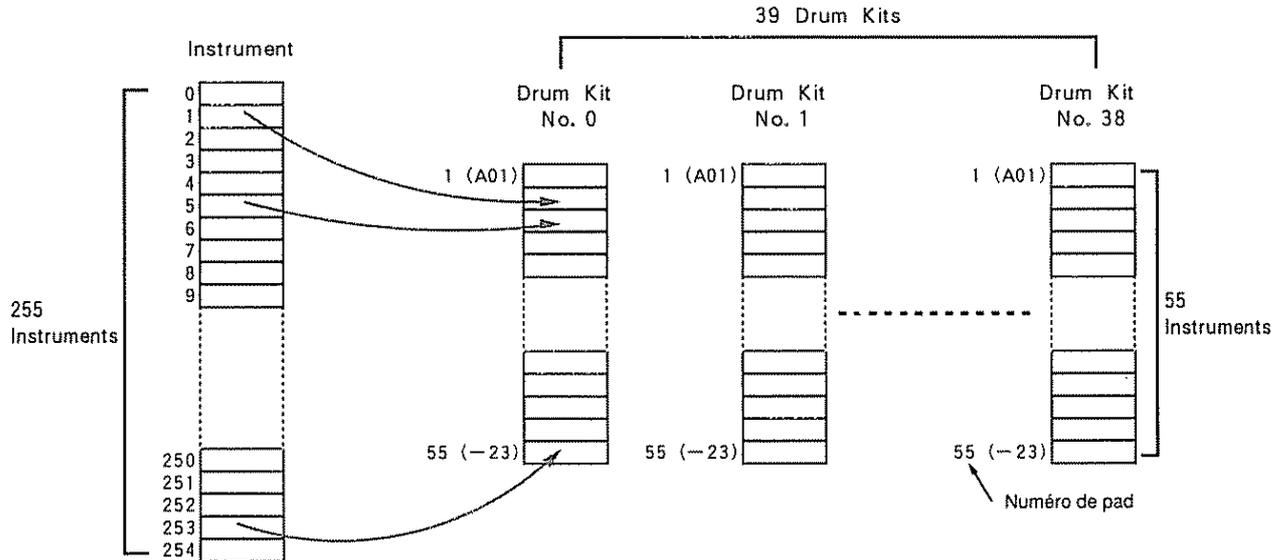
Avant de créer des rythmes

La DR-660 contient des patterns rythmiques pré-programmés mais vous permet également de programmer vos propres patterns et morceaux. Ce chapitre explique rapidement comment créer des patterns et morceaux originaux.

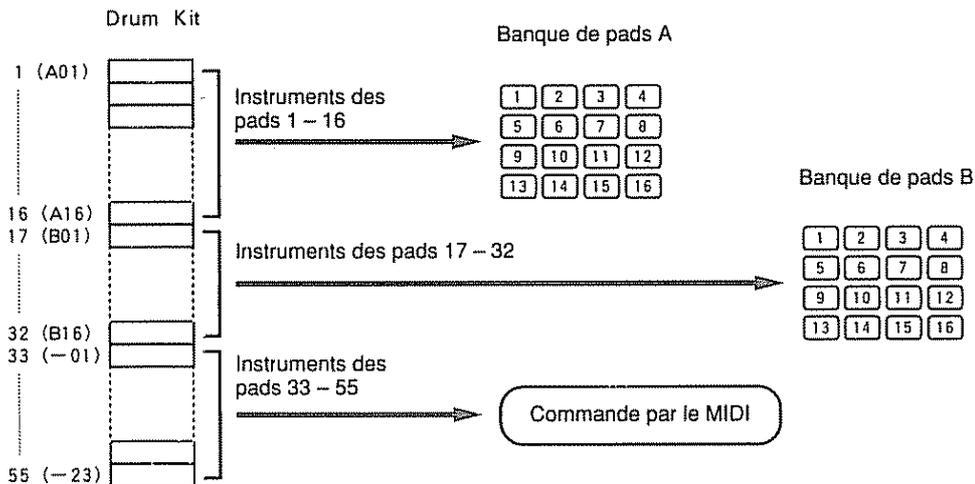
[1] Survol de la DR-660

1. Ensemble rythmique (Drum Kit)

Un Drum Kit est une collection de 55 sons (parmi les 255 disponibles). Ces 55 sons sont numérotés de 1 à 55.



Les sons 1 à 16 sont assignés aux pads 1 à 16 de la banque de pads A et les sons 17 à 32 sont assignés aux pads 1 à 16 de la banque de pads B. Bien que les sons 32 à 55 ne puissent être directement reproduits par les pads, ils peuvent être déclenchés par le MIDI (page 81).



-
- La DR-660 contient 7 Drum Kits pré-programmés (numérotés de 0 à 6). Elle peut également stocker un maximum de 32 Drum Kits programmables par l'utilisateur (numérotés de 7 à 38).
Les sons assignés aux Drum Kits utilisateur peuvent être édités (leur volume et leur hauteur peuvent être modifiés) et peuvent donc servir de nouvelles sonorités.
 - Seuls les sons appartenant à un même Drum Kit peuvent être utilisés simultanément. Par conséquent, lorsque vous créez et utilisez des patterns rythmiques, tous les sons employés dans le pattern doivent venir d'un même Drum Kit.
 - Un Drum Kit est mémorisé dans chaque pattern rythmique.
En mode d'écriture de pattern, le Drum Kit qui est employé lors de la création du pattern rythmique est inscrit en mémoire.
 - En mode de reproduction de pattern, le fait de changer de pattern rythmique change automatiquement de Drum Kit.
Après avoir créé un pattern rythmique, il est possible de sélectionner un autre Drum Kit. Le pattern rythmique jouera alors avec les sonorités du nouveau Drum Kit.

Si vous désirez changer le contenu d'un Drum Kit (assignation des sons, qualité des timbres, etc.), référez vous à la page 62.

2. Effets

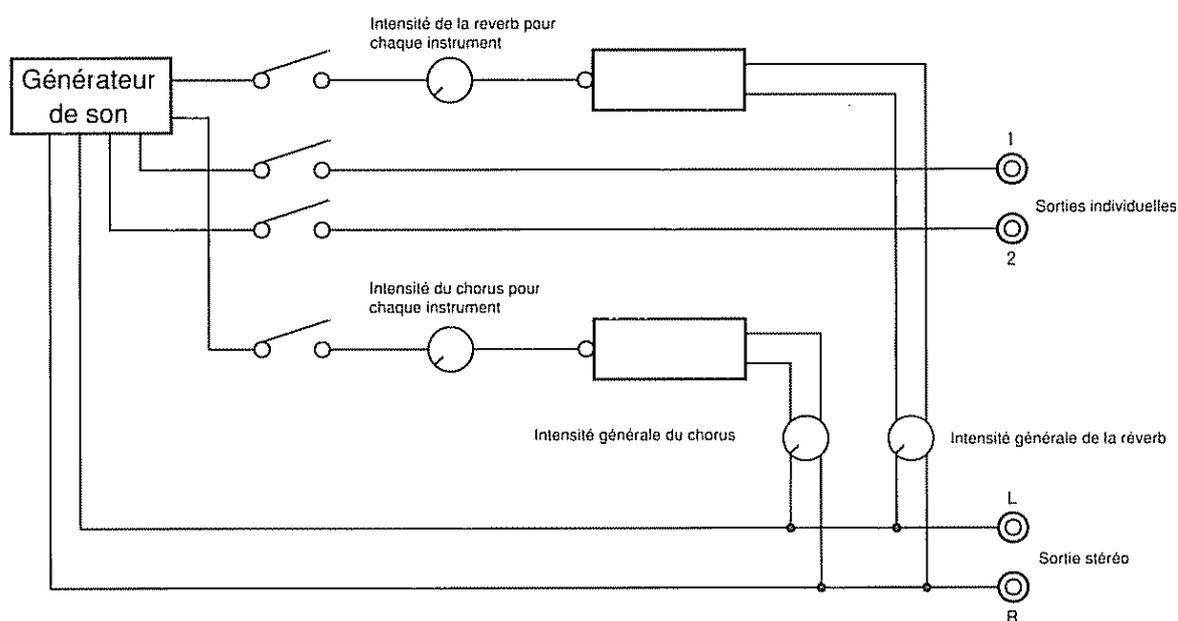
La Dr-660 contient des effets intégrés, Reverb et Chorus

● Reverb

La Reverb (réverbération) est un complexe effet d'écho qui ajoute une sensation d'espace aux sons. En changeant les paramètres de Reverb (page 74), vous pouvez accentuer le réalisme des sonorités reproduites par la DR-660.

● Chorus

L'effet Chorus ajoute richesse et chaleur aux sons. En changeant les paramètres de Chorus (page 75), une variété d'effets peut être obtenu.



L'intensité (quantité) de Reverb et de Chorus peut être réglée pour la totalité du Drum Kit ou pour chacun des sons à l'intérieur de ce Drum Kit. En changeant les paramètres de Reverb/Chorus, différents effets peuvent être obtenus.

- Si vous désirez changer l'intensité de Reverb ou Chorus, voyez page 72.
- Si vous désirez changer les paramètres de Reverb ou Chorus, voyez page 74.

3. Sorties individuelles

La DR-660 est équipée de deux prises de sorties individuelles (INDIVIDUAL 1/2) ainsi que d'une paire de sorties stéréo (OUTPUT L/R).

Par ces prises individuelles, le son est produit sans effet Reverb/Chorus.

Par défaut, en usine, l'unité est réglée pour ne produire ces sonorités que par les sorties stéréo (OUTPUT L/R). Ce réglage peut être modifié pour orienter vers les sorties individuelles les instruments nécessaires.

- * **Quand vous utilisez une table de mixage externe, vous pouvez obtenir un niveau supplémentaire de contrôle sur une sonorité individuelle en assignant cette sonorité à une sortie INDIVIDUAL. Vous pouvez alors égaliser ou traiter ce son séparément des autres avant le mixage.**

Si vous désirez utiliser les prises de sorties INDIVIDUAL, voyez page 77.

[2] Création de rythmes

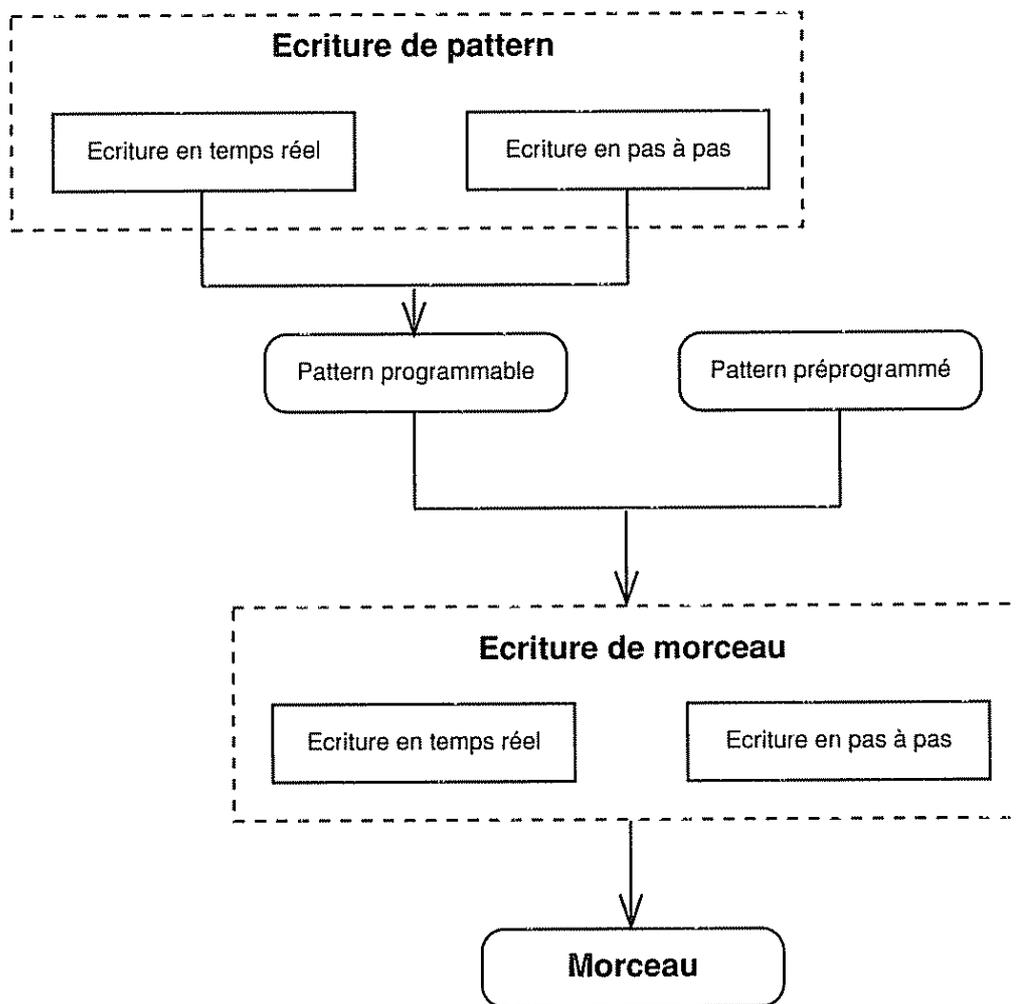
Il y a deux méthodes principales pour créer des patterns rythmiques servant à un morceau : l'écriture de pattern et l'écriture de morceau

■ **Ecriture de pattern**(page 30)

La première étape dans l'écriture d'un morceau est la création de patterns rythmiques indépendants les uns des autres qui seront ensuite combinés en un morceau. Il y a deux méthodes de création de pattern : l'écriture en pas à pas et l'écriture en temps réel. L'écriture en pas à pas vous permet de créer un pattern en programmant un coup après l'autre, alors que l'écriture en temps réel vous permet de créer un pattern en jouant réellement ce motif rythmique sur les pads.

■ **Ecriture de morceau**(page 46)

Les 100 patterns rythmiques pré-programmés et les patterns rythmiques que vous avez créés personnellement peuvent ensuite être combinés pour produire un morceau.



[3] Modes

La DR-660 dispose d'une complète panoplie de fonctions d'écriture (création de patterns/morceaux) et d'édition. Ces fonctions sont combinées en 6 modes :

● Mode Song (morceau)

Permet la reproduction/création/édition de morceaux.

● Mode Pattern

Permet la reproduction/création/édition de patterns.

● Mode Pad

Sert à assigner les sons aux pads.

● Mode Effets (Effects)

Permet le réglage des paramètres de Reverb et Chorus.

● Mode utilitaire (Utility)

Permet le contrôle des réglages de roulement/fla/métronome ainsi que des paramètres de swing/décalage (Timing Shift). Ce mode sert également lorsque vous désirez initialiser l'unité (rappeler les réglages d'usine).

● Mode MIDI

Sert à faire les réglages des paramètres MIDI ou les réglages relatifs au transfert de données lorsque vous employez des appareils externes (séquenceur, module de sons, etc.)

[Sélection de mode]

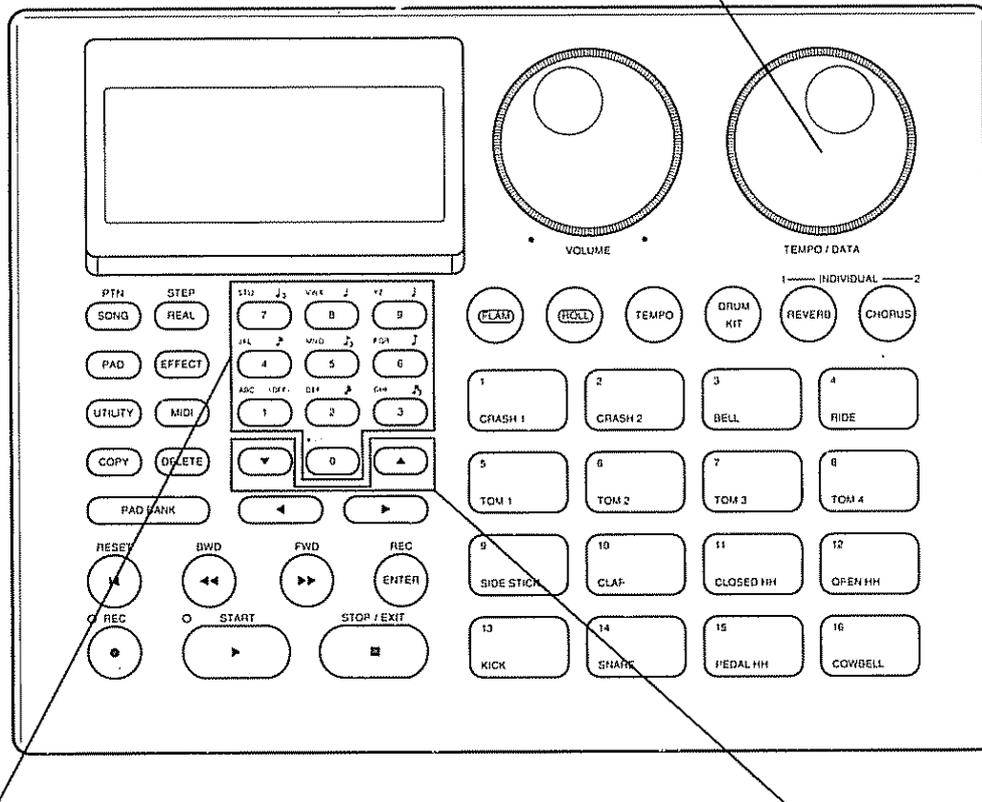
La DR-660 étant stoppée (et non pas en reproduction) : pressez le bouton de mode voulu (**SONG/PTN** / **PAD** / **EFFECT** / **UTILITY** / **MIDI**).

[4] Changement des valeurs de paramètres

Pour sélectionner ou régler une valeur de paramètre (par exemple sélectionner un morceau/pattern ou régler les paramètres de Chorus/Reverb), utilisez les commandes suivantes :

● Molette TEMPO/DATA

Utilisez cette molette pour accomplir de grands changements dans la valeur d'un paramètre. Plus rapidement vous tournez la molette, plus rapidement la valeur du paramètre change



● Touches numériques

Ces touches peuvent servir à programmer directement une valeur numérique. Programmez le numéro avec les touches puis pressez **ENTER** pour valider

Lorsque vous réglez une valeur de quantification (page 30), vous pouvez sélectionner n'importe laquelle des valeurs de note sérigraphiées au dessus des touches numériques.

Pour programmer des lettres dans l'écriture d'un nom de pattern (page 31), d'un nom de morceau (page 46), etc, vous pouvez utiliser l'alphabet et les signes représentés en haut à gauche de chacun des boutons. Les caractères apparaîtront dans la séquence ci-dessous :

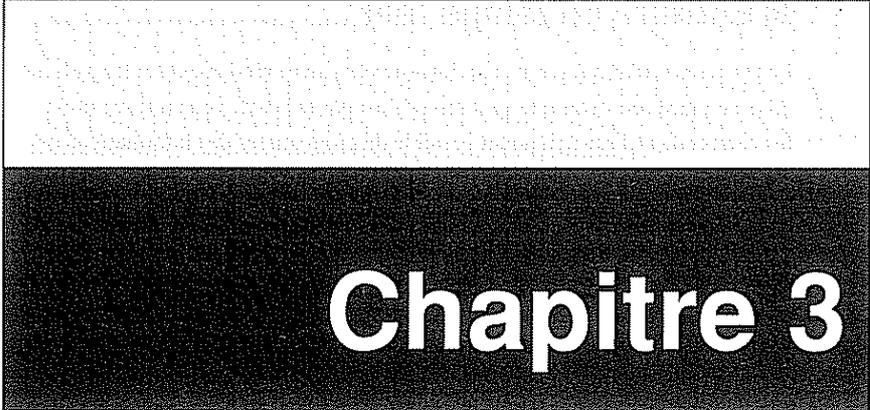
(Exemple) A → B → C → a → b → c
 ※: → . → -

● ▲ / ▼ (boutons haut/bas)

Utilisez ces boutons pour changer la valeur de paramètre d'une unité à la fois.

※ Le fait de tenir enfoncé l'un ou l'autre des boutons pendant un moment entrainera un changement continu de la valeur. Si vous tenez enfoncé **▲** (**▼**) pendant que vous tenez enfoncé **▼** (**▲**), la valeur change plus rapidement

Bien que la molette de **TEMPO/DATA** soit habituellement indiquée comme le moyen de programmer une donnée, vous pouvez également employer **▲** / **▼** (boutons haut/bas) ou les touches numériques.



Chapitre 3

Création d'un pattern rythmique (Ecriture d'un pattern)

La DR-660 vous permet de créer des patterns rythmiques originaux. Ce chapitre explique comment faire cela.

- La DR-660 contient 100 patterns pré-programmés et jusqu'à 150 patterns programmables par l'utilisateur (dans lesquels sont stockés vos patterns personnels).
- Les patterns pré-programmés ne peuvent être édités.
- Les patterns programmables par l'utilisateur sont numérotés de 100 à 250, alors que les patterns pré-programmés sont numérotés de 00 à 99. Lorsque vous sélectionnez un pattern pré-programmé, la lettre «P» apparaît à gauche du numéro de pattern dans l'afficheur.

[1] Création d'un pattern (écriture)

Il y a deux méthodes pour créer des patterns :

■ Ecriture en temps réel

Les patterns rythmiques sont créés lorsque vous jouez réellement sur les pads (normalement en place vis à vis du métronome). Si votre mise en place (ou votre interprétation) n'est pas parfaite, vous pouvez utiliser la fonction de quantification (ci-dessous) pour faire les corrections (il est également possible de programmer des informations de jeu (pour faire des patterns) depuis un appareil MIDI externe)

■ Ecriture pas à pas

Si vous n'êtes pas à l'aise pour jouer en temps réel sur les pads, ne vous inquiétez pas ! A l'aide de la méthode d'écriture en pas à pas, vous pouvez réellement créer des patterns en n'écrivant qu'un coup à la fois. Cette méthode vous permet de prendre tout votre temps pour créer des patterns complexes.

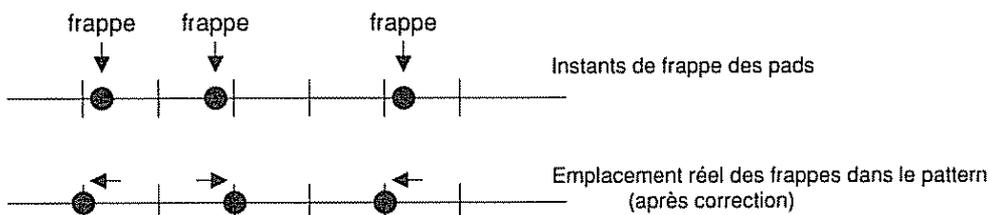
Les deux méthodes peuvent servir à la création d'un même pattern. L'écriture en pas à pas peut être utilisée pour créer le pattern de base et les sonorités additionnelles peuvent être ajoutées en temps réel. Ou bien, un pattern peut être d'abord programmé en temps réel puis édité selon vos désirs à l'aide de l'écriture en pas à pas.

1. Réglages initiaux pour la création de pattern

Avant de commencer la création d'un pattern (avec l'une ou l'autre des méthodes), les réglages suivants doivent être faits.

● Quantification (Quantize)

Durant la création d'un pattern en temps réel (en jouant sur les pads) la quantification corrige automatiquement toutes les erreurs de mise en place qui peuvent se produire.



En mode d'écriture en pas à pas, le réglage de quantification détermine la résolution d'un temps. C'est-à-dire le nombre de divisions qui constituent chaque temps (4, 8, 16, etc.)

Affichage	Note	Affichage	Note	Affichage	Note
	Blanche		Croche		Double croche de triolet
	Noire		Croche de triolet		Triple croche
	Noire de triolet		Double croche	OFF	♩ = 96 coups d'horloge

● Nombre de temps (1-80)

Le nombre de temps (Beat Number) représente le nombre de noires qui compose chaque mesure. Par exemple, pour faire un pattern rythmique avec un format de 4/4 (4 noires par mesure), vous devez régler ce paramètre sur «4». Pour faire un pattern en format 3/4, vous devez régler ce paramètre sur «3».

● Nom du pattern

Un pattern rythmique peut se voir assigner un nom utilisant jusqu'à 16 caractères. Le nom du pattern sera affiché durant la procédure d'écriture de morceau (page 46), aussi pouvez-vous aisément identifier chaque pattern.

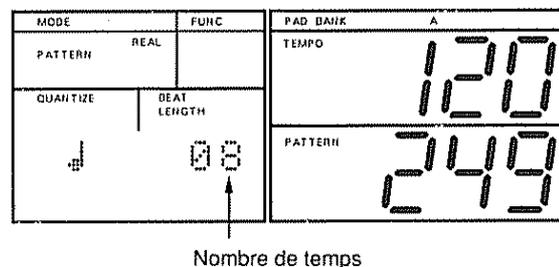
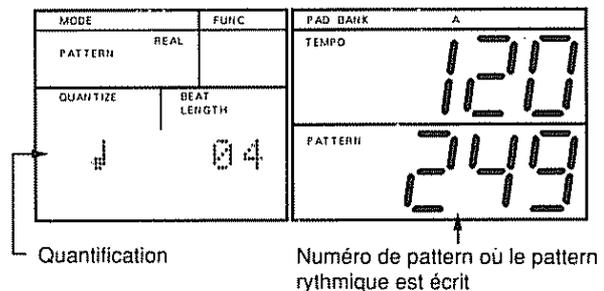
● Changement de pattern en temps réel

Cette fonction permet de remplacer le pattern rythmique actuellement reproduit par un autre (sélectionné en pressant **[START]** / **[FWD]** / **[BWD]**). Ici, vous pouvez sélectionner le pattern rythmique suivant.

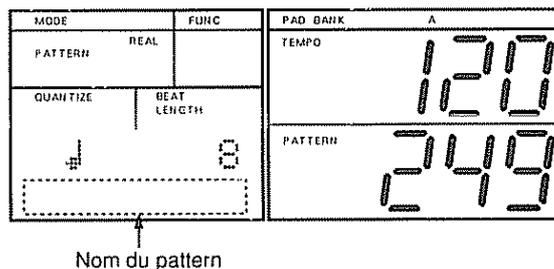
- * Si vous ne désirez pas utiliser la fonction de changement de pattern en temps réel, vous n'avez pas besoin de régler le paramètre précédent. Pour une explication détaillée, voir «Chapitre 5, Changement de pattern en temps réel», en page 56.

[Procédure]

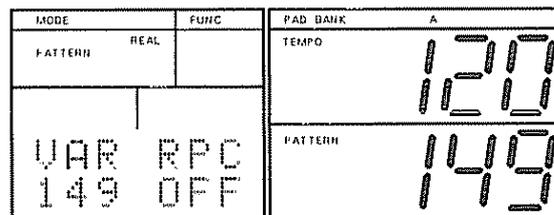
- ① Pressez **[SONG/PTN]**. L'affichage indiquera «PATTERN» (mode de pattern).
- ② A l'aide de la molette **TEMPO/DATA**, sélectionnez le numéro de pattern dans lequel vous désirez écrire un pattern.
- ③ Pressez **[REC]**. «QUANTIZE» et «BEAT» paraîtront dans l'afficheur.
- ④ Réglez la valeur de quantification à l'aide de la molette **TEMPO/DATA**.
- ⑤ Pressez **[▶]** pour déplacer le curseur (l'indicateur qui clignote dans l'afficheur) jusqu'à la position de réglage du nombre de temps
- ⑥ Réglez le nombre de temps avec la molette **TEMPO/DATA**.



- ⑦ Pressez **▶** pour déplacer le curseur sur la position représentant le nom du pattern.
- ⑧ Déplacez le curseur avec **◀** / **▶** et programmez le nom à l'aide de la molette **TEMPO/DATA**.



- ⑨ Positionnez le curseur dans le coin inférieur gauche de l'afficheur avec **◀**. Pressez **◀** trois fois pour sélectionner l'affichage de réglage des changements de pattern en temps réel.
- ⑩ A l'aide de la molette **TEMPO/DATA**, sélectionnez le numéro de pattern dans lequel vous désirez régler la fonction de changement de pattern en temps réel.



2. Ecriture en temps réel

Lorsque vous avez terminé les réglages initiaux (page 31) pour l'écriture de pattern, suivez la procédure ci-dessous :

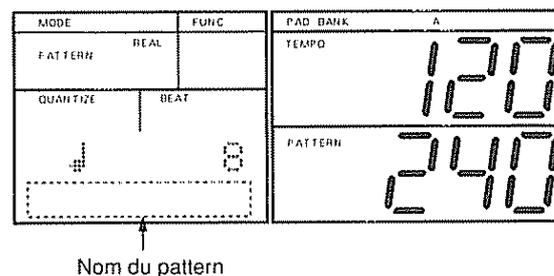
* Sélectionnez d'abord le Drum Kit nécessité par le pattern rythmique que vous allez écrire (page 18).

- ① Pressez **REAL/STEP** pour que le mot «REAL» apparaisse dans l'afficheur («REAL» et «STEP» sont sélectionnables alternativement chaque fois que vous pressez le bouton).
- ② Pressez **REC** (l'indicateur d'enregistrement s'allumera).
- ③ Pressez **START** (l'indicateur de tempo clignotera au tempo réglé).

Le métronome sera entendu en fonction du réglage de métronome (page 43).

- ④ Pressez **TEMPO** Réglez le tempo désiré (20 - 260 noires par minute) avec la molette **TEMPO/DATA**.
Ecoutez le métronome puis réglez le tempo que vous trouvez le plus adéquat pour l'écriture en temps réel.

Pressez **TEMPO** à nouveau (pour retourner au mode d'écriture en temps réel).



- ⑤ Jouez le pattern rythmique (ou une partie de celui-ci) sur les pads, en mesure avec le métronome. La dynamique (volume) de chaque frappe sera également enregistrée. Les sons que vous programmerez seront joués répétitivement. Poursuivez l'addition des autres sonorités jusqu'à ce que le pattern soit terminé.
- ✦ Pour obtenir un roulement, pressez et tenez enfoncé le pad désiré tout en tenant enfoncé le bouton **ROLL**. Pour un fla, tapez le pad désiré tout en tenant enfoncé le bouton **FLAM**.
 - ✦ Utilisez **PAD BANK** pour changer de banque de pads si nécessaire.
 - ✦ Si la mise en place (interprétation) du pattern rythmique n'est pas correcte, changez la valeur de quantification avec la molette **TEMPO/DATA**.
 - ✦ Les sons qui ont été programmés dans un pattern rythmique peuvent être effacés si désiré. Pour effacer un son en particulier, tenez enfoncé **DELETE**, puis frappez le pad du son que vous désirez effacer. Pendant la reproduction, les sons seront effacés tant que le pad leur correspondant sera enfoncé.
 - ✦ Si vous pressez **REC** alors que la DR-660 est en reproduction, l'indicateur d'enregistrement s'éteint et le son produit par la frappe d'un pad ne sera alors plus programmé dans le pattern rythmique. Cette fonction est par conséquent utile pour vous entraîner avant un enregistrement ou pour contrôler la sonorité d'un pad.
- ⑥ Pressez **STOP/EXIT** pour quitter l'écriture en temps réel.
-

3. Ecriture en pas à pas

Lorsque vous avez terminé les réglages initiaux (page 31) pour l'écriture de pattern, suivez la procédure ci-dessous :

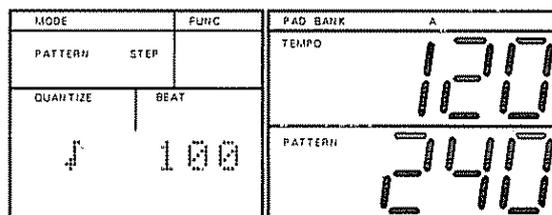
* Sélectionnez d'abord le Drum Kit nécessité par le pattern rythmique que vous allez écrire (page 18).

① Pressez **REAL/STEP** pour que le mot «STEP» apparaisse dans l'afficheur («REAL» et «STEP» sont alternativement sélectionnés chaque fois que vous pressez le bouton).

② Pressez **REC** (l'indicateur d'enregistrement s'allume).

③ Pressez **START** (l'indicateur de tempo clignote au tempo réglé).

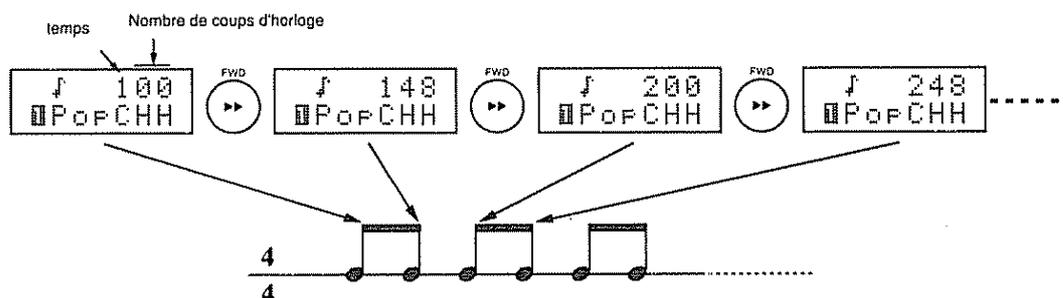
④ Avec **FWD**/**BWD**, sélectionnez le pas (Step) sur lequel vous désirez travailler (temps, nombre de coups d'horloge).



Une noire est constituée de 96 coups d'horloge (divisions).

Le nombre de coups d'horloge varie selon la note réglée pour la fonction de quantification.

(Exemple) Quand la quantification est réglée sur une croche.



Si vous sélectionnez un pas sur lequel un son a déjà été programmé, vous pouvez entendre ce son.

⑤ Frappez le pad correspondant au son à programmer.

La dynamique (volume) de la frappe sera également enregistrée.

* Pour obtenir un roulement, pressez et tenez enfoncé le pad désiré en tenant enfoncé **ROLL**. Pour un fla, frappez le pad désiré en tenant enfoncé **FLAM**.

* Utilisez **PAD BANK** pour changer de banque de pads si nécessaire.

La position avance alors d'un pas (d'un coup). Poursuivez la programmation des sons les uns après les autres.

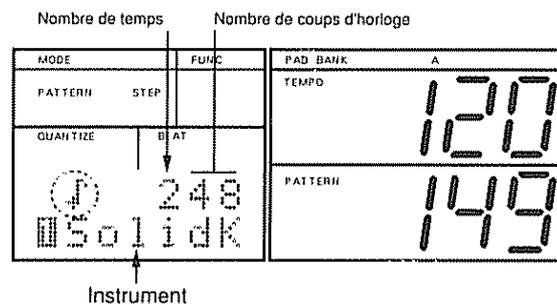
- ✳ Pour écouter le pattern rythmique que vous avez créé, pressez **START**. Pour interrompre la reproduction, pressez **STOP/EXIT**.
- ✳ Pour effacer une sonorité en particulier, positionnez le curseur sur le step (pas) qui le contient, avec **BWD**/**FWD**. Frappez le pad qui correspond au son à effacer en tenant enfoncé **DELETE**. Pour effacer un instrument assigné aux pads -01 à -23, sélectionnez l'instrument avec **◀**/**▶**, puis pressez **ENTER** en tenant **DELETE** enfoncé.
- ⑥ Pour poursuivre la programmation de sonorités supplémentaires, changez la valeur de quantification avec la molette **TEMPO/DATA** (si nécessaire), puis répétez les étapes 4 et 5 autant de fois que nécessaire.
- ✳ Un maximum de 9 sons peuvent être programmés sur un même step (pas).
- ⑦ La reproduction du pattern étant interrompue, pressez **STOP/EXIT** pour quitter l'écriture en pas à pas.

Un Drum Kit est mémorisé à chaque pattern rythmique. Cela étant, si vous désirez changer de Drum Kit après avoir créé un pattern rythmique, répétez les étapes 1-3 en écriture en temps réel ou en pas à pas puis sélectionnez un nouveau Drum Kit.

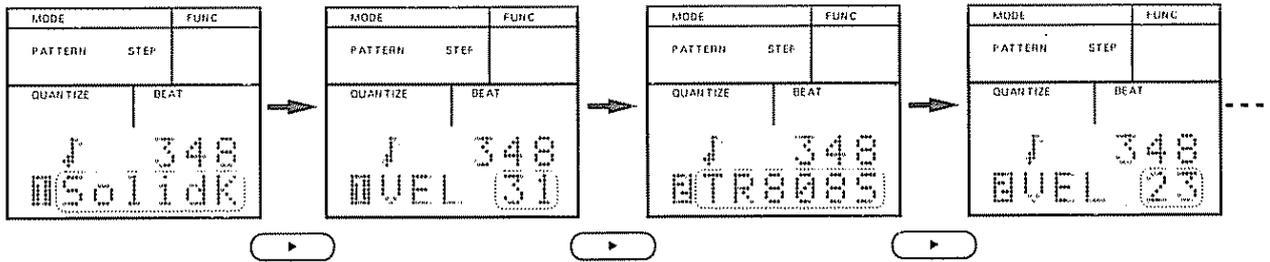
■ Pour changer les sons.....

Pour changer les sons après qu'ils aient été programmés dans un pattern rythmique, suivez cette procédure :

- ① Pressez **REAL/STEP** pour que le mot «STEP» apparaisse dans l'afficheur (Presser le bouton appelle alternativement REAL et STEP).
- ② Pressez **REC** (l'indicateur d'enregistrement s'allume).
- ③ Pressez **START** (l'indicateur de tempo clignotera au tempo réglé).
- ④ Avec **FWD**/**BWD**, sélectionnez le pas (step) sur lequel l'échange de sons doit s'effectuer.
- ⑤ Pressez **▶** pour positionner le curseur sur le nom du son (le nom du son clignote alors).



- ⑥ Chaque fois que vous pressez , l'affichage présente alternativement tous les sons assignés au pas (step) choisi et les valeurs de dynamique correspondantes (1-31) comme indiqué ci-dessous :



Pour sélectionner un affichage précédent, pressez .

Sélectionnez le son que vous désirez changer avec  / . Sélectionnez le son de remplacement avec la molette **TEMPO/DATA**. Puis pressez  pour sélectionner l'écran de dynamique. Réglez la valeur de dynamique avec la molette **TEMPO/DATA**.

* Vous ne pouvez pas sélectionner un son qui n'est pas lui même assigné au Drum Kit actuellement employé.

Vous ne pouvez pas assigner plus d'un instrument au même numéro de pad sur le même pas (step).

■ Des patterns dans les patterns

Dans un pattern rythmique plus grand (constitué de 4 mesures, par exemple), suivez cette procédure :

- ① Pressez **REAL/STEP** pour que le mot «STEP» apparaisse dans l'afficheur («REAL» et «STEP» sont sélectionnés alternativement chaque fois que vous pressez le bouton).
- ② Pressez **REC** (l'indicateur d'enregistrement s'allume).
- ③ Pressez **START** (l'indicateur de tempo clignote au tempo réglé).
- ④ Avec **FWD** / **BWD**, déterminez le step (pas) sur lequel vous désirez commencer à programmer des sons.

Une noire est constituée de 96 coups d'horloge (divisions). Le nombre de coups d'horloge varie en fonction de la note choisie comme base de quantification.

- ⑤ Suivez les étapes ⑤ à ⑥ de la page 34 pour écrire le pattern rythmique.
- ⑥ La reproduction du pattern étant stoppée, pressez **STOP/EXIT** pour quitter le mode d'écriture en pas à pas.

[2] Fonctions d'écriture de patterns

Ce qui suit décrit les fonctions utiles pour l'écriture de patterns.

1. Suppression d'un pattern rythmique

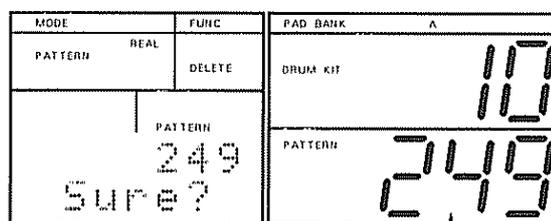
Cette fonction vous permet de supprimer n'importe quel pattern rythmique que vous avez créé.

- ① Pressez **SONG/PTN** pour que l'affichage indique «PATTERN» (mode Pattern).
- ② Stoppez la reproduction. Sélectionnez le numéro de pattern (100 - 249) devant être supprimé, avec la molette **TEMPO/DATA**.

* Les patterns pré-programmés (00 - 99) ne peuvent être supprimés.

- ③ Pressez **DELETE**.
L'affichage répond par «Sure?».

- ④ Pressez **ENTER** pour poursuivre ou **STOP/EXIT** pour annuler la procédure.



Numéro du pattern à effacer

2. Copie d'un pattern rythmique

Les données de jeu (quantification/nombre de temps/nom de pattern, etc) d'un pattern rythmique peuvent être copiées dans un autre numéro de pattern rythmique.

- ① Pressez **SONG/PTN** pour que l'affichage indique «PATTERN» (mode Pattern).

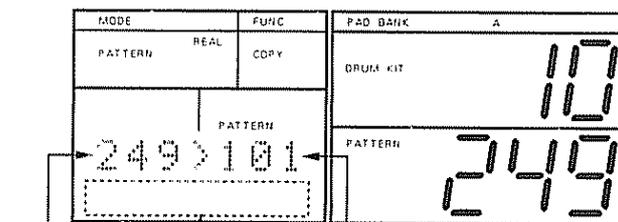
- ② Stoppez la reproduction (si nécessaire). Sélectionnez le numéro de pattern source avec la molette **TEMPO/DATA**.

- ③ Pressez **COPY**. L'affichage indiquera «COPY».

- ④ Sélectionnez un numéro de pattern servant de destination avec la molette **TEMPO/DATA**.

- ⑤ Pressez **ENTER**.
L'affichage répond par «Sure?».

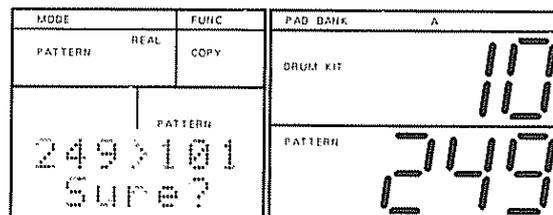
- ⑥ Pressez **ENTER** pour poursuivre ou **STOP/EXIT** pour annuler.



Numéro du pattern source

Numéro du pattern destination

Nom du pattern destination



* Si vous copiez un pattern rythmique dans un numéro de pattern contenant déjà un pattern, le nouveau pattern remplacera (effacera) l'ancien.

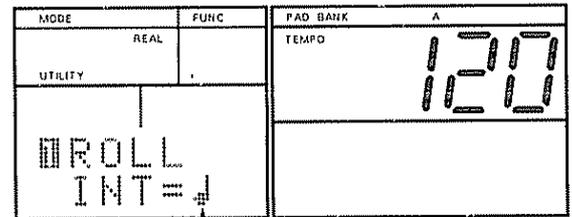
3. Edition du roulement

Vous pouvez changer l'intervalle (vitesse) d'un roulement en suivant cette procédure :

Valeurs possibles pour le roulement

Affichage	Note	Affichage	Note	Affichage	Note
	Blanche		Croche		Double croche de triolet
	Noire		Croche de triolet		Triple croche
	Noire de triolet		Double croche		

- ① Pressez **UTILITY**. L'affichage indiquera «UTILITY» (mode utilitaire).
- ② Sélectionnez «1 ROLL» avec  / .
- ③ Réglez l'intervalle de roulement avec la molette **TEMPO/ DATA**.



Intervalle de roulement

4. Edition du fla

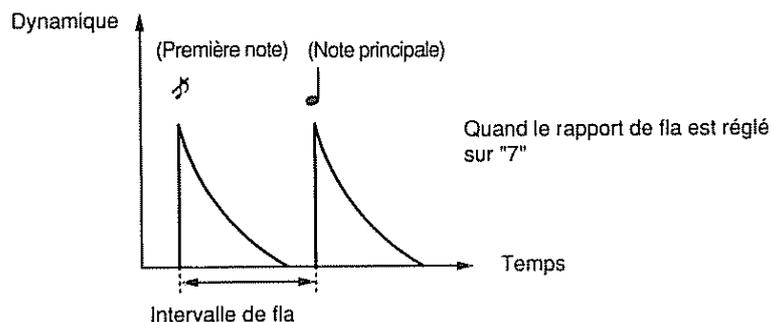
Vous pouvez changer l'intervalle de temps et le rapport de volume entre les deux sons.

● Intervalle de fla (0 – 31)

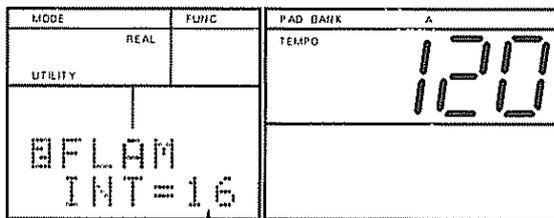
Ce paramètre pilote l'intervalle de temps qui sépare les deux sons. A 0, aucun effet de fla n'est obtenu.

● Rapport de fla (0 – 7)

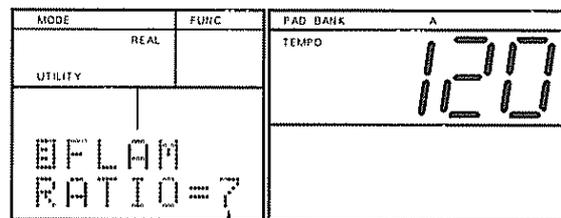
Ce paramètre pilote la différence de dynamique entre les deux sons. Avec un réglage sur «0», aucune première note n'est jouée.



- ① Pressez **UTILITY**. L'affichage indique «UTILITY» (mode utilitaire).
- ② Pour changer l'intervalle de fla, sélectionnez «2 FLAM INT» avec **◀/▶**. Pour changer le rapport de fla, sélectionnez «3 FLAM RATIO».



Intervalle de fla



Rapport de fla (ratio)

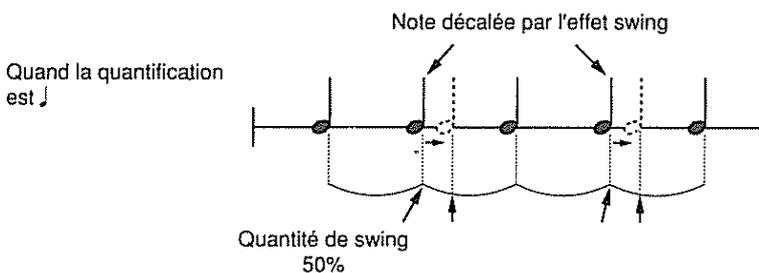
- ③ Réglez l'intervalle ou le rapport de fla à l'aide de la molette **TEMPO/DATA**.

5. Swing

Le swing est un terme employé pour décrire une interprétation rythmique particulière : un décalage de la deuxième partie du temps souvent associé à la musique jazz. Cette fonction agit en retardant une certaine partie du temps, avec un retard variable. Le swing est impossible à décrire, aussi nous vous suggérons d'essayer cette fonction pour réaliser ce qu'elle peut faire !

● Quantité de swing (50% / 54% / 58% / 62% / 67% / 71% / 75% / 80%)

La quantité de swing (exprimée en pourcentage) détermine comment sera retardée la dernière partie de chaque temps. Augmenter le pourcentage accentue l'impression de swing. A 50 %, les intervalles de swing sont égaux et à 67 %, vous obtenez un décalage ternaire parfait (comme si vous jouiez avec des triolets).



- ① Pressez **SONG/PTN**. L'affichage indique «PATTERN» (mode Pattern).
- ② Déterminez le pattern rythmique (numéro de pattern) auquel vous désirez ajouter l'effet swing avec la molette **TEMPO/DATA**.
- ③ Pressez **UTILITY**. L'affichage indique «UTILITY» (mode utilitaire).

Numéro du pattern où est réglé l'effet Swing

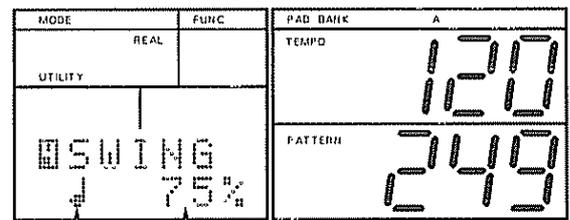
④ Sélectionnez «4 SWING» avec / .

⑤ Réglez la valeur de quantification avec la molette **TEMPO/DATA**.

Valeurs possibles pour la quantification

Affichage	Note
	Noire
	Croche
	Double croche
	Triple croche

⑥ Positionnez le curseur avec , puis réglez la quantité de swing avec la molette **TEMPO/DATA**.

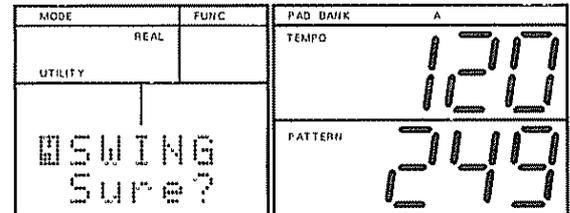


Quantification Quantité de swing

⑦ Pressez **ENTER**.

L'affichage répond par «Sure?».

⑧ Pour programmer la valeur de Swing choisie, pressez **ENTER**. Pour annuler, pressez **STOP/EXIT**.



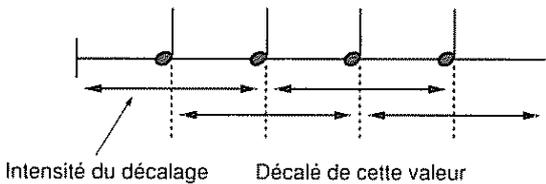
* Une fois qu'un pattern a été modifié par l'effet swing, le pattern d'origine ne peut plus être retrouvé. Si vous désirez conserver le pattern d'origine, copiez-le dans un autre emplacement (numéro de pattern) avant l'édition.

6. Décalage (Shift)

La fonction de décalage vous permet de déplacer légèrement vers l'avant ou l'arrière des sons afin de créer des interprétations rythmiques particulières. Avec cette fonction, vous pouvez créer de subtiles nuances qui accentueront le réalisme de vos patterns.

● Valeur de décalage (- 96 - + 96)

Ce paramètre détermine l'éloignement du déclenchement du son par rapport à sa position originale. Une valeur négative (valeur-) avance le son alors qu'une valeur positive (valeur +) le retarde (une noire = 96 coups d'horloge)



① Pressez **SONG/PTN**. L'affichage indique "PATTERN" (mode Pattern)

② Avec la molette **TEMPO/DATA**, sélectionnez le pattern rythmique (numéro de pattern) que vous désirez éditer.

③ Pressez **UTILITY**.
L'affichage indique "UTILITY" (mode utilitaire).

④ Avec **◀/▶**, sélectionnez "5 SHIFT".

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
UTILITY			TEMPO	120
5 SHIFT			PATTERN	249
A01 -96				

Numéro du pattern où se fait le décalage

⑤ Frappez le pad correspondant pour sélectionner le son à décaler. Vous pouvez aussi sélectionner le numéro de pad à éditer avec la molette **TEMPO/DATA**.

※ Vous pouvez changer de banque de pads si nécessaire, mais vous ne pouvez pas utiliser le mode de superposition (layer) des banques de pads (page 79).

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
UTILITY			TEMPO	120
5 SHIFT			PATTERN	249
B09 +96				

Numéro du pad frappé Intensité du décalage

⑥ Posonnez le curseur avec **▶**, puis réglez la valeur de décalage avec la molette **TEMPO/DATA**.

⑦ Pressez **ENTER**

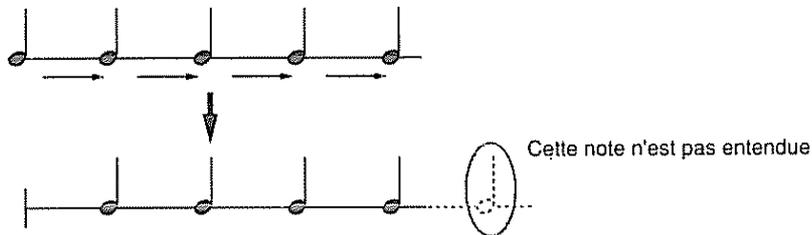
L'affichage répond par "Sure ?".

⑧ Pressez **ENTER** pour poursuivre ou **STOP/EXIT** pour annuler.

* Une fois qu'un pattern a été édité, l'original ne peut plus être retrouvé. Si vous désirez conserver l'original, copiez-le dans un emplacement (numéro de pattern) différent avant l'édition.

* Si un son est décalé au delà de la plage permise pour la fonction de décalage (Shift), ce son ne sera pas entendu. Un silence le remplacera.

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
UTILITY			TEMPO	120
SHIFT Sure?			PATTERN	249



* Si un pattern rythmique utilisait un Drum Kit dans lequel la fonction Layer (superposition) de banque de pads est sur ON (page 79), vous ne pourrez pas changer de banque de pads.

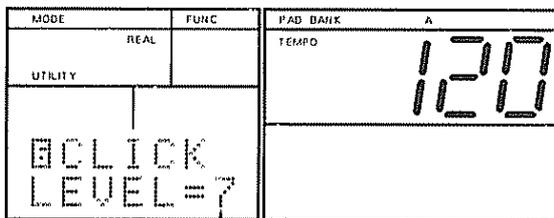
MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
UTILITY			TEMPO	120
SHIFT L10 +96			PATTERN	249

7. Changement des réglages de métronome

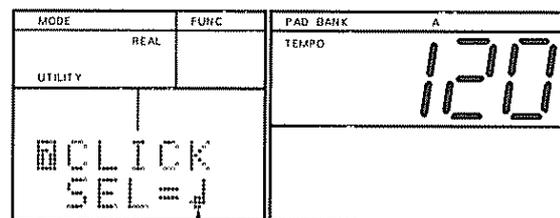
La DR-660 vous permet d'éditer le volume (0-7) et l'intervalle des coups du métronome (employé durant la création en temps réel d'un pattern).

Affichage	Note
	Noire
	Noire de triolet
	Croche
	Croche de triolet
	Double croche

- Pressez **UTILITY**. L'affichage indique "UTILITY" (mode utilitaire).
- Avec **◀/▶**, sélectionnez "6 CLICK LEVEL" pour éditer le volume et "7 CLICK SEL" pour éditer l'intervalle.



Niveau (réglez la valeur)



Temps

- Réglez le volume ou l'intervalle à l'aide de la molette **TEMPO/DATA**.



Chapitre 4

Création d'un morceau (Ecriture d'un morceau)

Les patterns rythmiques (pré-programmés ou personnels) peuvent ensuite être combinés pour créer un morceau (song). Cela se fait en plaçant les patterns dans l'ordre désiré pour la reproduction.

- La DR-660 peut stocker jusqu'à 100 morceaux.
- Un morceau peut contenir jusqu'à 250 patterns rythmiques. Chaque pattern occupe une "partie" du morceau.
- En utilisant la fonction de chaînage de morceaux (Song Chain, page 55), jusqu'à 100 morceaux peuvent être joués successivement.

[1] Procédure d'écriture de morceau

Deux méthodes de création de morceau sont possibles :

■ **Ecriture en temps réel**

A l'aide de cette méthode, les patterns peuvent être enregistrés dans un morceau tels qu'ils sont joués en temps réel. La composition est alors facile puisque tout ce que vous avez à faire est d'exécuter des changements de pattern en temps réel ou de sélectionner des numéros de pattern avec les touches numériques.

■ **Ecriture en pas à pas**

Cette méthode vous permet également de déterminer l'ordre dans lequel les patterns rythmiques seront enchaînés, mais vous avez autant de temps que vous le voulez pour faire cet enchaînement. Elle vous permet de composer des morceaux complexes qu'il serait difficile de créer en temps réel.

1. Réglages initiaux pour l'écriture de morceau

Avant d'écrire un morceau, vous devez d'abord faire les réglages initiaux pour l'écriture, que ce soit en temps réel ou en pas à pas.

● **Changement de drum kit (ON/OFF)**

Lorsque vous changez de pattern rythmique durant la reproduction de morceau, la fonction de changement de drum kit (si elle est sur ON) sélectionnera automatiquement le drum kit nécessité par le nouveau pattern rythmique à jouer (vous ne pourrez pas changer manuellement de drum kit durant la reproduction de morceau).

Si ce réglage est sur "OFF", le drum kit restera le même y compris lorsqu'un nouveau pattern rythmique sera sélectionné. Le drum kit sélectionné au début de la procédure sera donc utilisé tout le long du morceau (mais vous pouvez changer manuellement de drum kit durant la reproduction de morceau).

● **Nom du morceau**

Chaque morceau peut se voir assigner un nom allant jusqu'à 7 caractères. Ce nom est affiché durant la reproduction de morceau.

● **Chaînage de morceaux**

Avec cette fonction, jusqu'à 100 morceaux peuvent être joués successivement.

- * Si vous ne désirez pas utiliser la fonction de chaînage de morceaux, vous n'avez pas besoin de régler le paramètre ci-dessus (Song Chain).
- * Pour une explication détaillée de la fonction de chaînage de morceaux, voir "Chapitre 5 : [1] Chaînage de morceaux" en page 55.

● **Tempo initial (20 - 260 noires par minute/OFF)**

Vous pouvez régler un tempo initial pour chaque morceau. Si un tel tempo a été réglé, le morceau commencera avec ce tempo, quel que soit le tempo actuellement affiché. Lorsque cette fonction est sur OFF, le morceau sera reproduit avec le tempo actuellement affiché.

[Procédure]

① Pressez **SONG/PTN**. L'affichage indiquera "SONG" (Mode de morceau)

② Déterminez le numéro de morceau (0 - 99) avec la molette **TEMPO/DATA**.

③ Pressez **REC** pour sélectionner l'affichage de réglage de changement de drum kit.

④ Réglez la fonction ON/OFF avec la molette **TEMPO/DATA**.

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
SONG	REAL		TEMPO	120
KIT=OFF			SONG	99

Numéro du morceau à écrire

⑤ Pressez **▶** pour déplacer le curseur jusqu'à la position du nom de morceau dans l'afficheur.

⑥ Déplacez le curseur avec **◀/▶** et programmez les caractères avec la molette **TEMPO/DATA**.

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
SONG	REAL		TEMPO	120
KIT=OFF			SONG	99

Nom du morceau

⑦ Déplacez le curseur jusque dans le coin inférieur gauche de l'afficheur. Pressez **◀** deux fois pour sélectionner l'affichage de réglage de tempo initial.

⑧ Réglez le tempo initial avec la molette **TEMPO/DATA**.

* Si le tempo est supérieur à 260 noires par minute, l'affichage de tempo initial sera "OFF".

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
SONG	REAL		TEMPO	120
INT=OFF			SONG	99

⑨ Pressez **◀** pour sélectionner l'affichage de chaînage de morceaux.

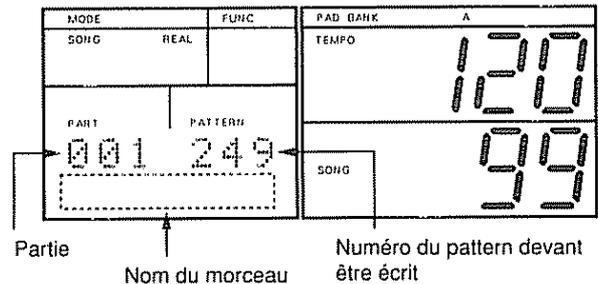
⑩ Avec la molette **TEMPO/DATA**, sélectionnez le numéro de morceau qui devra être enchaîné

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
SONG	REAL		TEMPO	120
CHN=OFF			SONG	99

2. Ecriture en temps réel

Lorsque vous avez terminé les réglages initiaux en page 47, suivez cette procédure :

- ① Pressez **REAL/STEP**. L'affichage indiquera "REAL".
("REAL" et "STEP" sont alternativement sélectionnés chaque fois que vous pressez le bouton).
- ② Pressez **REC** (l'indicateur d'enregistrement s'allumera).
- ③ Pressez **START**.
Le pattern rythmique actuellement sélectionné commencera sa reproduction. L'indicateur de tempo clignote au tempo programmé.
- ④ Avec la molette **TEMPO/DATA**, sélectionnez le pattern (numéro) rythmique devant être joué à la suite.



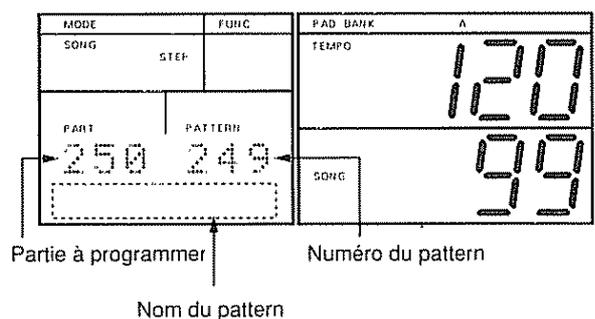
Si vous déterminez le numéro de pattern à l'aide des touches numériques, le pattern rythmique sélectionné sera joué à la suite et automatiquement écrit dans le morceau. Si vous sélectionnez un pattern rythmique dans lequel un changement de pattern en temps réel (page 56) est programmé, le changement en pattern Fill-in/Variation est parfaitement enregistré dans le morceau.

- ⑤ Répétez l'étape ④ pour sélectionner tous les patterns rythmiques servant à terminer le morceau.
 - ⑥ Pressez **STOP/EXIT** lorsque vous avez terminé.
- * Lorsque le nombre de patterns (parties) excède 250, la procédure d'enregistrement s'arrête automatiquement.
 - * Vous ne pouvez pas écrire de nouvelles données dans un morceau ou un pattern rythmique existant a été écrit.

3. Ecriture pas à pas

Quand vous avez terminé les réglages initiaux en page 47, suivez cette procédure :

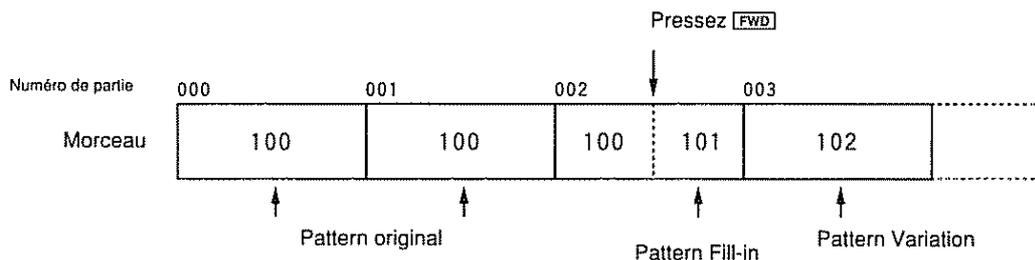
- ① Pressez **REAL/STEP** (l'affichage indiquera "STEP").
("REAL" et "STEP" sont alternativement sélectionnés chaque fois que vous pressez le bouton).
- ② Pressez **REC** (l'indicateur d'enregistrement s'allumera).
- ③ Pressez **START** (l'indicateur de tempo clignotera au tempo sélectionné).
- ④ Avec **FWD**/**BWD**, déterminez ou dans le morceau (à quel numéro de partie) le pattern rythmique sera programmé.
- ⑤ Avec la molette **TEMPO/DATA**, déterminez le numéro de pattern rythmique.



- ⑥ Pressez **ENTER**.
Le numéro de pattern sélectionné est écrit dans la partie choisie. Le morceau avance automatiquement jusqu'à la partie suivante (la portion suivante du morceau).
- * Presser **START** fera reproduire le pattern rythmique sélectionné.
Presser **STOP/EXIT** interrompra la reproduction.
- * L'écriture en pas à pas peut se poursuivre pendant que le pattern rythmique est reproduit.
- ⑦ Répétez les étapes ④ à ⑥ jusqu'à ce que vous ayez écrit la totalité du morceau.
- ⑧ La reproduction du pattern étant interrompue, pressez **STOP/EXIT** pour quitter l'écriture en pas à pas.

Si vous avez écrit un pattern de Fill-in (break) et un pattern de variation dans un morceau en temps réel à l'aide de la fonction de changement de pattern en temps réel (page 56) et si vous désirez ensuite éditer le même morceau par écriture en pas à pas, un symbole "※" apparaîtra dans l'afficheur face au pattern rythmique (Pattern Original ou Pattern Variation), qui est suivi d'un pattern Fill-in.

Ecriture en temps réel de morceau



Edition avec écriture de morceau pas à pas

PART	PATTERN	
000	100	
001	100	
002	※ 100	← Le pattern Fill-in 101 est écrit après le pattern original 100
003	102	

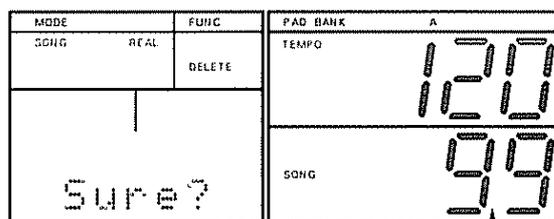
[2] Fonctions d'écriture de morceau

Ci-dessous sont décrites les fonctions utiles à l'écriture de morceau.

1. Suppression de données de morceau

La fonction de suppression de données de morceau (Delete) vous permet de supprimer la totalité d'un morceau.

- ① Pressez **SONG/PTN**. L'afficheur indiquera "SONG" (mode de morceau).
- ② Stoppez la reproduction et sélectionnez le morceau (numéro 0 à 99) devant être supprimé avec la molette **TEMPO/DATA**.
- ③ Pressez **DELETE**.
L'affichage répond par "Sure ?".
- ④ Pressez **ENTER** pour poursuivre ou **STOP/EXIT** pour annuler.

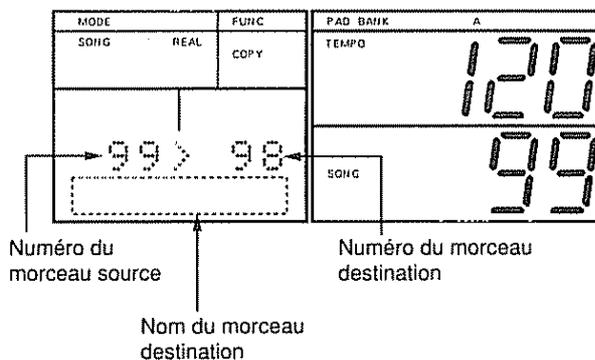


Numéro du morceau à effacer

2. Copie des données de morceau

La fonction de copie de morceau vous permet de copier la totalité d'un morceau dans un autre numéro de morceau.

- ① Pressez **SONG/PTN**. L'affichage indique "SONG" (mode de morceau)
- ② Stoppez la reproduction et sélectionnez le morceau source (son numéro) de la copie avec la molette **TEMPO/DATA**
- ③ Pressez **COPY**. L'afficheur indiquera "COPY".
- ④ Avec la molette **TEMPO/DATA**, sélectionnez le numéro de morceau servant de destination.



- * Si le morceau de destination contient déjà des patterns rythmiques, les nouvelles données de morceau copiées remplaceront (effaceront) les plus anciennes

- ⑤ Pressez **ENTER**.
L'affichage répond par "Sure ?".
- ⑥ Pressez **ENTER** pour poursuivre ou **STOP/EXIT** pour annuler.

MODE	FUNC	PAD BANK	A
SONG	REAL	TEMPO	120
	99 > 98	SONG	99
	Sure?		

3. Suppression de données de pattern

La fonction de suppression de données de pattern (Delete) efface toutes les données de jeu contenues dans un pattern rythmique lui-même assigné à un morceau.

- ① Pressez **SONG/PTN**. L'affichage indiquera "SONG" (mode de morceau).
- ② Pressez **REAL/STEP** (l'affichage devra indiquer "STEP")
("REAL" et "STEP" sont alternativement sélectionnés chaque fois que vous pressez le bouton)
- ③ Pressez **REC** puis **START** pour sélectionner le mode d'écriture de morceau.
- ④ Avec **FWD/BWD**, sélectionnez le numéro de pattern rythmique à supprimer.
- ⑤ Pressez **DELETE**.
L'affichage répond par "Sure ?".
- ⑥ Pressez **ENTER** pour poursuivre ou **STOP/EXIT** pour annuler.

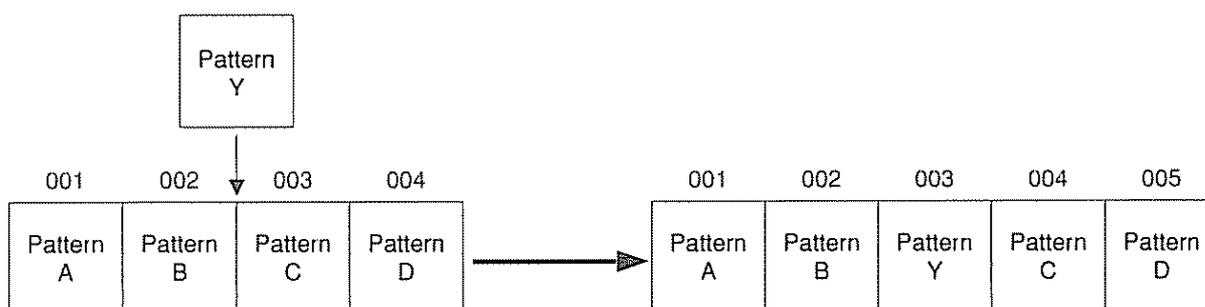
MODE	FUNC	PAD BANK	A
SONG	STEP	TEMPO	120
	249 149	SONG	99
	Sure?		

Pattern rythmique à effacer

4. Insertion de données de pattern

Avec la fonction d'insertion de données de pattern (Insert), vous pouvez insérer un nouveau pattern rythmique dans n'importe quelle partie d'un morceau.

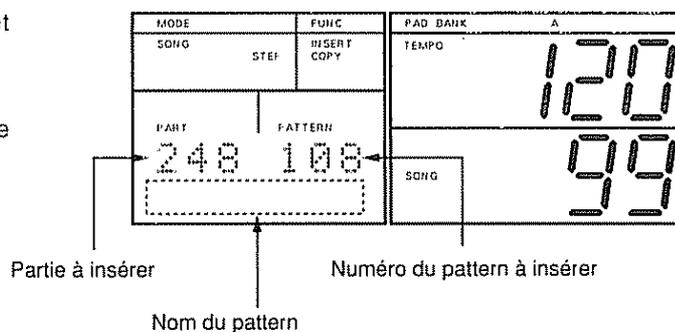
Insertion du pattern rythmique Y dans la partie 003



- ① Pressez **SONG/PTN**. L'affichage devra indiquer "SONG" (mode de morceau).
- ② Pressez **REAL/STEP** (l'affichage devra indiquer "STEP"). ("REAL" et "STEP" sont alternativement sélectionnés chaque fois que vous pressez le bouton).
- ③ Pressez **REC** puis **START** pour sélectionner le mode d'écriture.
- ④ Avec **FWD/BWD**, sélectionnez le numéro de partie dans lequel sera inséré le nouveau pattern rythmique.

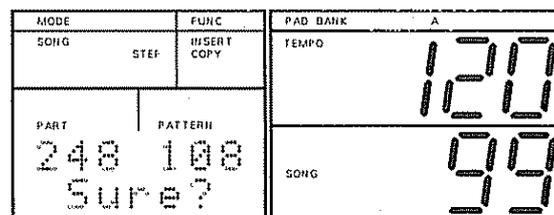
⑤ Pressez **COPY**. L'affichage indiquera "COPY" et "INSERT".

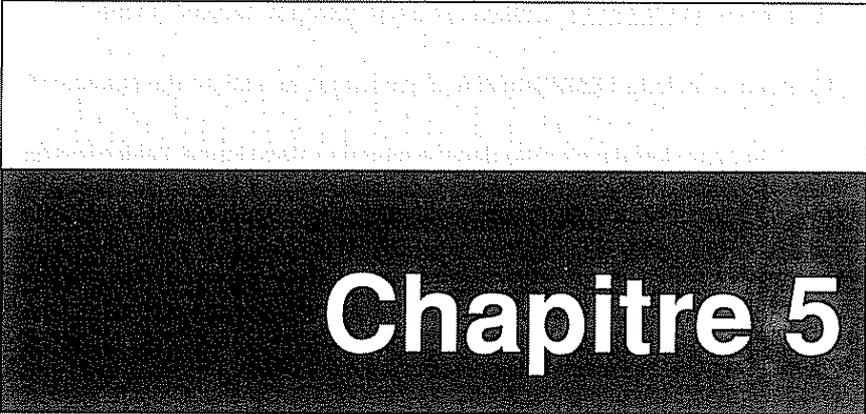
⑥ A l'aide de la molette **TEMPO/DATA**, sélectionnez le numéro de pattern rythmique devant être inséré.



⑦ Pressez **ENTER**. L'affichage répond par "Sure ?"

⑧ Pressez **ENTER** pour poursuivre ou **STOP/EXIT** pour annuler.





Chapitre 5

Reproduction des morceaux et patterns rythmiques

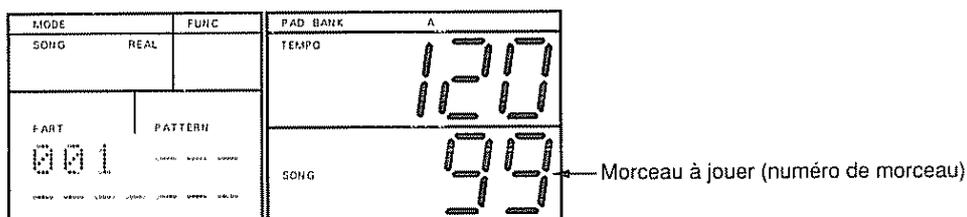
Ce chapitre explique les différentes fonctions servant à faire reproduire les morceaux et patterns rythmiques.

[1] Reproduction de morceau

Avec la DR-660 stoppée :

- ① Pressez **SONG/PTN** . L'affichage devra indiquer "SONG" (mode de morceau).
- ② Avec la molette **TEMPO/DATA**, sélectionnez le numéro de morceau (0 – 99) à jouer.

※ Si aucune donnée n'existe dans le morceau sélectionné, l'affichage répondra par :



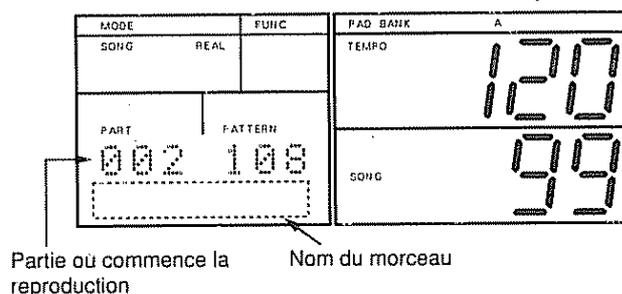
- ③ Pressez **START** .
- ④ Pressez **STOP/EXIT** .
Presser **START** à nouveau fera reprendre la reproduction depuis le point auquel a été stoppé le morceau.

* Presser **RESET** puis **START** fera reprendre la reproduction du morceau depuis le début de celui-ci

1. Reprise de reproduction

La reprise de reproduction peut s'effectuer depuis le point auquel la reproduction d'un morceau a été interrompue. Vous pouvez faire reprendre la reproduction depuis n'importe quelle partie du morceau. La reproduction étant stoppée, suivez cette procédure :

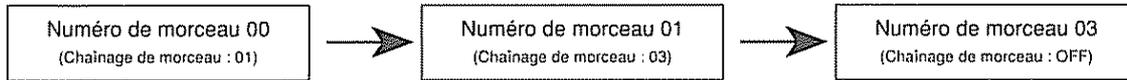
- ① Avec **FWD**/**BWD**, spécifiez le numéro de partie depuis lequel vous désirez faire reprendre la reproduction.
- ② Pressez **START** .
Le morceau sera reproduit depuis la partie choisie.



2. Chaînage de morceaux

La DR-660 vous permet de faire reproduire à la suite plus d'un morceau. Dans chaque morceau, vous pouvez régler un numéro de morceau qui sera joué à la suite.

Le chaînage de morceaux vous permet de faire jouer plus de 100 morceaux consécutivement.



[Procédure]

- ① Pressez **SONG/PTN**. L'affichage devra indiquer "SONG" (mode de morceau).
- ② Pressez **REC**.
- ③ Pressez **◀** deux fois.

- ④ A l'aide de la molette **TEMPO/DATA**, sélectionnez le numéro de morceau qui devra être joué à la suite.

Pour faire jouer un même morceau répétitivement, choisissez le même numéro de morceau d'aussi nombreuses fois que vous le désirez.

MODE	FUNC	PAD BANK	A
SONG	REAL	TEMPO	120
CHN=OFF		SONG	99

- * Si vous ne désirez pas utiliser la fonction de chaînage de morceaux, réglez-la sur OFF.

- ⑤ Pressez **STOP/EXIT** pour retourner à l'affichage précédent.

[2] Changement de pattern en temps réel

Le changement de pattern en temps réel vous permet de passer à différents patterns rythmiques que vous aurez sélectionné préalablement. Cela peut être efficacement utilisé pour l'insertion automatique de breaks (Fill-ins). Par conséquent, vous pouvez utiliser cette boîte à rythmes comme une unité rythmique pré-programmée.

1. Structure

Les patterns rythmiques peuvent être traités de la façon suivante lors du changement de pattern en temps réel.

- Patterns d'origine

Ce sont les patterns rythmiques de base.

- Patterns «variation»

Doivent être considérés comme des variations des originaux.

- Patterns de break vers l'original (Fto pour «Fill-in to original»)

Doivent être employés comme breaks avant un retour au pattern d'origine.

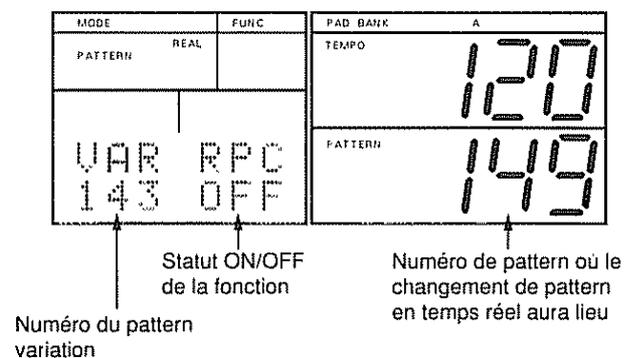
- Patterns de break vers la variation (Ftv pour «Fill-in to variation»)

Doivent être utilisés comme breaks avant le retour au pattern de variation.

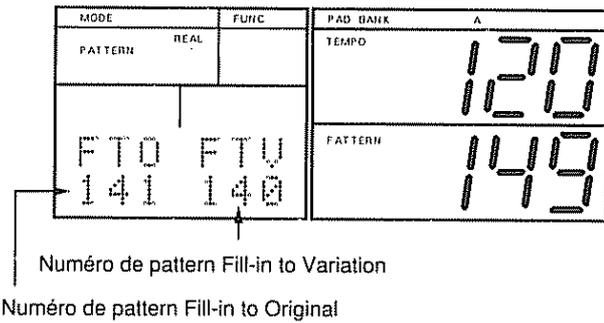
2. Réglage des changements de pattern en temps réel

De la même façon que pour les réglages initiaux en écriture de pattern, vous pouvez mettre en service le changement de pattern en temps réel.

- ① Pressez **SONG/PTN**. L'affichage devra indiquer "PATTERN" (mode de pattern).
- ② Avec la molette **TEMPO/DATA**, déterminez le numéro de pattern dans lequel vous désirez régler un changement de pattern en temps réel.
- ③ Pressez **REC**.
- ④ Pressez **◀** pour sélectionner l'affichage de réglage de changement de pattern en temps réel.
- ⑤ Avec la molette **TEMPO/DATA**, réglez sur ON la fonction de changement de pattern en temps réel.
- ⑥ Avec **◀**, amenez le curseur sur la position où est indiqué le numéro de pattern rythmique. Puis, en utilisant la molette **TEMPO/DATA**, sélectionnez le numéro de pattern rythmique devant servir de pattern variation.



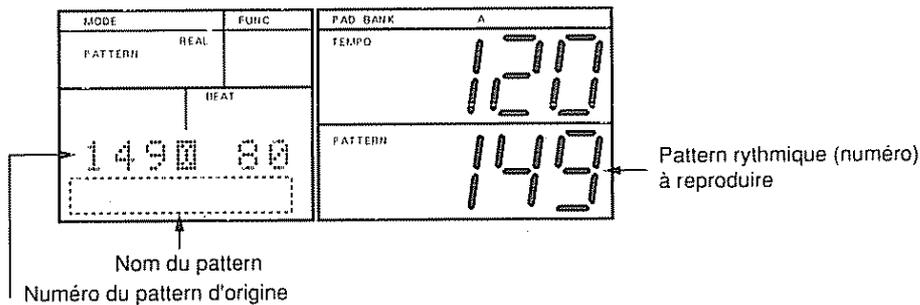
- ⑦ Pressez  pour changer d'écran. Avec la molette **TEMPO/DATA**, sélectionnez le pattern rythmique à utiliser comme pattern Fill-in to Variation (break pour accéder à la variation).
- ⑧ Pressez  pour déplacer le curseur et utilisez la molette **TEMPO/DATA** pour sélectionner le pattern rythmique devant être employé comme pattern Fill-in to Original (break pour accéder au pattern original).
- ⑨ Lorsque vous avez terminé les réglages, pressez **STOP/EXIT**. L'affichage précédent reviendra.



3. Reproduction des changements de pattern en temps réel

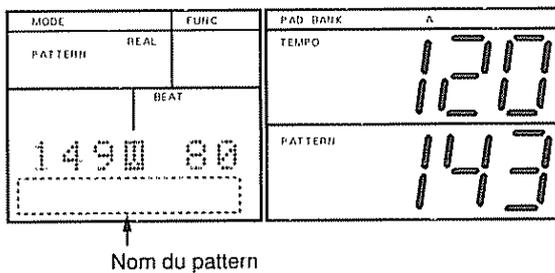
- ① Pressez **SONG/PTN**. L'affichage doit indiquer "PATTERN" (mode pattern).
- ② Avec la molette **TEMPO/DATA**, sélectionnez le pattern rythmique à jouer.

Lorsque vous sélectionnez un pattern rythmique dans lequel un changement en temps réel a été programmé, le numéro de pattern d'origine apparaît dans l'afficheur avant le numéro de temps (Beat).

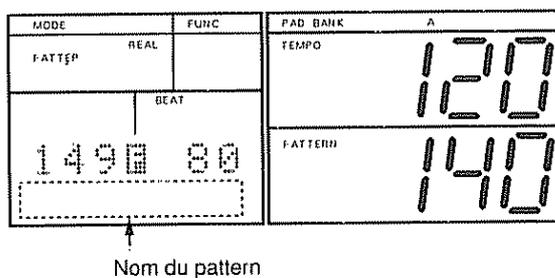


- ③ Pressez **START** pour faire jouer le pattern rythmique

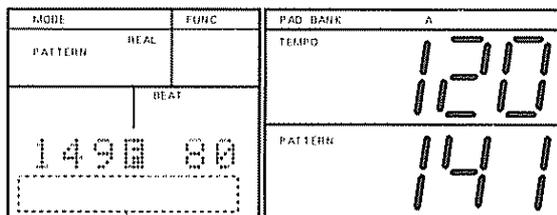
* Si vous pressez **START** alors que le pattern rythmique est déjà en reproduction, le pattern variation sera automatiquement reproduit à la fin du pattern actuel.



* Si vous pressez **FWD** alors que le pattern rythmique est en cours de reproduction, le pattern Fill-in-to-Variation (break avant variation) démarrera immédiatement. Le pattern Variation s'enchaînera ensuite lorsque le pattern de break sera terminé.



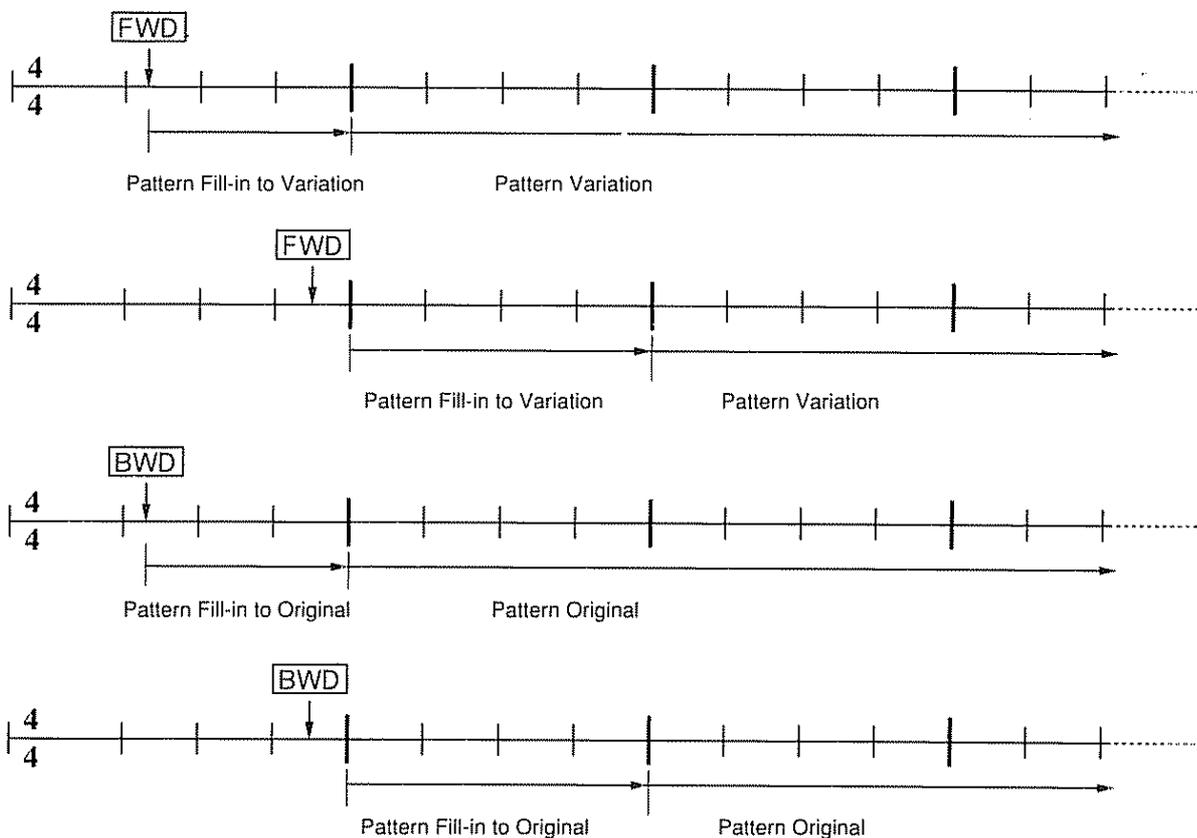
- * Si vous pressez **BWD** alors que le pattern rythmique est en cours de reproduction, le pattern Fill-in-to-Original (break avant pattern d'origine) commencera immédiatement. Il passera ensuite au pattern rythmique sélectionné à l'étape ② une fois sa reproduction terminée.

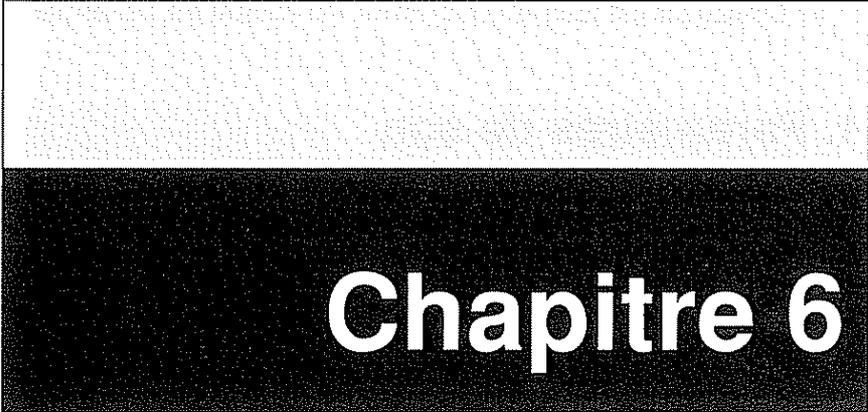


Nom du pattern

- * Si vous pressez **FWD** après le dernier temps d'une mesure, le pattern Fill-to-Variation est joué immédiatement (au début de la mesure suivante). Il se change ensuite en pattern variation lorsqu'il est terminé.
- * Si vous pressez **BWD** après le dernier temps d'une mesure, le pattern Fill-in-to-Original commence immédiatement (au début de la mesure suivante). Il se change ensuite en pattern rythmique tel que sélectionné à l'étape ② une fois que la reproduction du break est terminé.
- * Si vous pressez **STOP/EXIT** pour stopper la reproduction alors que le pattern variation/Fill-in est en cours de reproduction, et si vous pressez **RESET**, le morceau retourne au début du pattern rythmique sélectionné en étape ②.

(Exemple) Lorsque le pattern Fill-in n'a qu'une mesure



A graphic consisting of a white rectangular area at the top and a black rectangular area at the bottom. The text 'Chapitre 6' is written in white, bold, sans-serif font on the black background.

Chapitre 6

Changement des sons

Vous pouvez trouver nécessaire par moment de changer les sonorités assignées aux pads. Vous pouvez également vouloir éditer le timbre (couleur tonale), les réglages d'effets et les assignations de sortie.

[1] Edition des sons

Le son de chaque instrument assigné à un pad peut être édité

- * Chaque son est assigné à un Drum Kit. Par conséquent, les sonorités éditées seront assignées au même Drum Kit

1. Paramètres de son

Les paramètres disponibles pour l'édition des sons instrumentaux sont les suivants :

- * Vous pouvez éditer tous les paramètres de son (excepté le nom du Drum Kit) ou les Drum Kits pré-programmés (0-6) d'une façon temporaire (c'est à dire que les données éditées retourneront à leur valeur préalable lors de la sélection d'une nouveau Drum Kit).

1 ASSIGN : Assignment de sons

La DR-660 vous permet d'assigner n'importe quel son à n'importe quel pad. Vous pouvez également assigner un même son à tous les pads.

La DR-660 contient les 255 sons suivants.

[La liste des instruments]

N°	Afficheur	Nom de l'instrument	N°	Afficheur	Nom de l'instrument
* 0	Ambo K	ambient kick	* 23	MonDpK	mondo deep kick
* 1	AttakK	attack kick	* 24	PillwK	pillow kick
* 2	BBallK	basket ball kick	* 25	PunchK	punch kick
* 3	BoSldK	boing solid kick	* 26	Rap K	rap kick
* 4	BreatK	breater kick	* 27	Real K	real kick
* 5	BriteK	bright kick	* 28	RevrBk	reverb kick
* 6	DanceK	dance kick	* 29	RoomK1	room kick 1
* 7	Deep K	deep kick	* 30	RoomK2	room kick 2
* 8	DelayK	delay kick	* 31	SharpK	sharp kick
* 9	Door K	door kick	* 32	ShellK	shell kick
* 10	DpVrbK	deep reverb kick	* 33	SmashK	smash kick
* 11	Dry K1	dry kick 1	* 34	Soft K	soft acoustic kick
* 12	Dry K2	dry kick 2	* 35	SolidK	solid kick
* 13	Dull K	dull kick	* 36	StrenK	strength kick
* 14	ElekK1	electronic kick 1	* 37	Syn K	synthesizer kick
* 15	ElekK2	electronic kick 2	* 38	TeknoK	techno kick
* 16	GateK1	gate kick 1	* 39	Thud K	thud kick
* 17	GateK2	gate kick 2	* 40	TightK	tight kick
* 18	Hard K	hard acoustic kick	* 41	Tom K	tomtom kick
* 19	HouseK	house kick	* 42	TR808K	TR - 808 kick
* 20	HybrdK	hybrid kick	* 43	TR909K	TR - 909 kick
* 21	MdVrbK	mondo reverb kick	* 44	VbSldK	reverb solid kick
* 22	MondoK	mondo kick	* 45	VerbyK	verby kick

N°	Afficheur	Nom de l'instrument	N°	Afficheur	Nom de l'instrument
* 46	Wood K	wood kick	* 103	RealS2	real snare 2
* 47	808AcK	TR - 808 acoustic kick	* 104	ReggS1	reggae snare 1
* 48	808EIK	TR - 808 electronic kick	* 105	ReggS2	reggae snare 2
* 49	808GtK	TR - 808 gate kick	* 106	Ring S	ring snare
* 50	909HdK	TR - 909 hard kick	* 107	RockS1	rock snare 1
* 51	AttakS	attack snare	* 108	RockS2	rock snare 2
* 52	BgShtS	big shot snare	* 109	SplatS	splatter snare
* 53	BrethS	breath snare	* 110	SprLts	super light snare
* 54	BriteS	bright snare	* 111	SprWkS	super whack snare
* 55	BrRIS1	brush roll snare 1	* 112	SwingS	swing snare
* 56	BrRIS2	brush roll snare 2	* 113	Thin S	thin snare
* 57	BrSIS1	brush slap snare 1	* 114	TightS	tight snare
* 58	BrSIS2	brush slap snare 2	* 115	Tiny S	tiny snare
* 59	BrSIS3	brush slap snare 3	* 116	TrashS	trash snare
* 60	BrSwiS	brush swish snare	* 117	TR808S	TR - 808 snare
* 61	ChopS1	chop snare 1	* 118	TR909S	TR - 909 snare
* 62	ChopS2	chop snare 2	* 119	Yep S	yep snare
* 63	CrkerS	cracker snare	* 120	90's S	90's snare
* 64	CrudyS	cruddy snare	* 121	909Lts	TR - 909 light snare
* 65	DanceS	dance snare	* 122	909RnS	TR - 909 ring snare
* 66	DelayS	delay snare	123	AmbStk	ambient side stick
* 67	Digi S	digital snare	** * 124	HalStk	hall side stick
* 68	DiscoS	disco snare	125	MtlStk	metal side stick
* 69	DopinS	dopin' snare	126	Sticks	sticks
* 70	ElecS1	electronic snare 1	127	808Stk	TR - 808 side stick
* 71	ElecS2	electronic snare 2	* 128	AmboT1	ambient tom 1
* 72	Fat S	fat snare	* 129	AmboT2	ambient tom 2
* 73	FX S	FX snare	* 130	AmboT3	ambient tom 3
* 74	GlassS	glass snare	* 131	AmboT4	ambient tom 4
* 75	Grab S	grab snare	* 132	BoosTH	boosh tom high
* 76	Hard S	hard snare	* 133	BoosTL	boosh tom low
* 77	HousS1	house snare 1	* 134	BrshT1	brush slap tom 1
* 78	HousS2	house snare 2	* 135	BrshT2	brush slap tom 2
* 79	HousS3	house snare 3	* 136	BrshT3	brush slap tom 3
* 80	HsDpnS	house dopin' snare	* 137	BrshT4	brush slap tom 4
* 81	Huge S	huge snare	* 138	Dry T1	dry tom 1
* 82	HyperS	hyper snare	* 139	Dry T2	dry tom 2
* 83	LA S	L.A. snare	* 140	Dry T3	dry tom 3
* 84	LAFatS	L.A. fat snare	* 141	Dry T4	dry tom 4
* 85	LiteS1	light snare 1	* 142	ElecT1	electronic tom 1
* 86	LiteS2	light snare 2	* 143	ElecT2	electronic tom 2
* 87	LooseS	loose snare	* 144	ElecT3	electronic tom 3
* 88	NastyS	nasty snare	* 145	ElecT4	electronic tom 4
* 89	NoiseS	noise snare	* 146	LiteT1	light tom 1
* 90	PiccS1	piccolo snare 1	* 147	LiteT2	light tom 2
* 91	PiccS2	piccolo snare 2	* 148	LiteT3	light tom 3
* 92	PiccS3	piccolo snare 3	* 149	LiteT4	light tom 4
* 93	PowerS	power snare	* 150	RealT1	real tom 1
* 94	RadioS	radio snare	* 151	RealT2	real tom 2
* 95	RaspyS	raspy snare	* 152	RealT3	real tom 3
* 96	RckerS	rocker snare	* 153	RealT4	real tom 4
* 97	RckinS	rockin' snare	* 154	Rim T1	rim tom 1
* 98	RckLts	rock light snare	* 155	Rim T2	rim tom 2
* 99	RckPwS	rock power snare	* 156	Rim T3	rim tom 3
* 100	RckRmS	rock rim shot snare	* 157	Rim T4	rim tom 4
* 101	RckSpS	rock splatter snare	* 158	RockT1	rock tom 1
* 102	RealS1	real snare 1	* 159	RockT2	rock tom 2

N°	Afficheur	Nom de l'instrument	N°	Afficheur	Nom de l'instrument
* 160	RockT3	rock tom 3	217	808Clv	TR - 808 claves
* 161	RockT4	rock tom 4	218	808Mrc	TR - 808 maracas
* 162	RoomT1	room tom 1	219	808Clp	TR - 808 hand clap
* 163	RoomT2	room tom 2	220	808Cow	TR - 808 cowbell
* 164	RoomT3	room tom 3	221	Scrch1	scratch 1
* 165	RoomT4	room tom 4	222	Scrch2	scratch 2
* 166	808Tom	TR - 808 tom	223	Scrch3	scratch 3
** 167	PopCHH	pop closed hi - hat	224	Scrch4	scratch 4
** 168	PopOHH	pop open hi - hat	225	HiQ	hi - Q
** 169	RealCH	real closed hi - hat	226	Snaps	snaps
** 170	RealOH	real open hi - hat	227	Hool	hool
171	RealPH	real pedal closed hi - hat	228	Uut?	uut?
** 172	BrsCHH	brush closed hi - hat	229	FXnoiz	FX noise
** 173	BrsOHH	brush open hi - hat	230	Chink	chink
** 174	808CHH	TR - 808 closed hi - hat	231	DncClp	dance clap
** 175	808OHH	TR - 808 open hi - hat	*** 232	VrbClp	reverb clap
176	78 CHH	CR - 78 closed hi - hat	* 233	VrbSht	reverb shot
177	78 OHH	CR - 78 open hi - hat	* 234	LtShot	light shot
178	CrshC1	crash cymbal 1	* 235	FXShot	FX shot
179	CrshC2	crash cymbal 2	* 236	GlsSht	glass shot
180	SplshC	splash cymbal	* 237	RevKik	reverse kick
181	ChinaC	chinese cymbal	* 238	RevSnr	reverse snare
** 182	Ride C	ride cymbal	* 239	RevTom	reverse tom
** 183	RidBIC	ride bell cymbal	240	RevCym	reverse cymbal
** 184	BrRidC	brush ride cymbal	241	RevCas	reverse castanets
185	Cowbel	cowbell	242	RevBt	reverse metallic beat
186	Tambrn	tambourine	243	RevHiQ	reverse hi - Q
187	SlBell	sleigh bell	*** 244	RevClp	reverse clap
188	Casta	hall castanets	*** 245	RevSht	reverse shot
189	Triang	triangle	*** 246	RevAmb	reverse ambience
190	Wodblk	wood block	*** 247	RevVrb	reverse reverb
* 191	BongoH	bongo high	*** 248	KikAmb	kick ambience
* 192	BongoL	bongo low	*** 249	SnrAmb	snare ambience
* 193	CngHMT	conga high mute	*** 250	TomAmb	tom ambience
* 194	CngSlp	conga high slap	*** 251	LngVrb	long reverb
* 195	CngHOp	conga high open	*** 252	GatVrb	gate reverb
* 196	CngLOp	conga low open	* 253	SlapBs	slap bass
* 197	Timbal	timbale	* 254	Syn Bs	synthesizer bass
198	Claves	claves	255	OFF	
199	Vibslp	vibra - slap			
200	GuiroS	guiro short			
201	GuiroL	guiro long			
202	Marcas	maracas			
203	Shaker	shaker			
204	CabaUp	cabasa up			
205	CabaDn	cabasa down			
206	WhislS	whistle short			
207	WhislL	whistle long			
208	Agogo	agogo			
209	Cuica	cuica			
210	55Clav	DR - 55 claves			
211	78Cow	CR - 78 cowbell			
212	78Beat	CR - 78 metallic beat			
213	78Guir	CR - 78 guiro			
214	78Tamb	CR - 78 tambourine			
215	78Marc	CR - 78 maracas			
* 216	808Cng	TR - 808 conga			

* Le son sera modifié en fonction de la force de frappe sur les pads ou du réglage de nuance (page 66).

** Le son sera modifié en fonction du réglage de nuance.

*** Le réglage de panoramique (page 67) sera ignoré.

2 LEVEL (niveau) : 0 - 15

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
PAD			TEMPO	120
LEVEL 15			PAD NUMBER	A 15

Ce paramètre règle le volume du son assigné à chaque pad.

3 PITCH (hauteur) : - 2400 - + 2400

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
PAD			TEMPO	120
PITCH -2400			PAD NUMBER	A 15

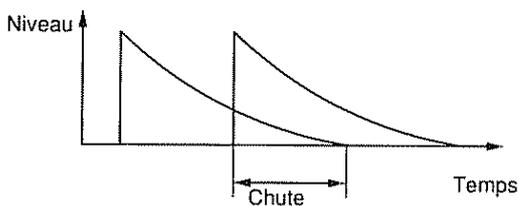
La hauteur d'un son peut être modifiée par paliers de 10 centièmes (un demi-ton est constitué de 100 centièmes). Des valeurs plus élevées augmentent la hauteur.

※ La plage de hauteur réglable varie d'un son à l'autre.

4 DECAY (chute) : - 31 - + 31

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
PAD			TEMPO	120
DECAY 15			PAD NUMBER	A 15

Le temps de chute d'un instrument peut être réglé. Lorsque la valeur augmente, le temps de chute augmente. Des valeurs plus élevées donnent donc une chute plus longue.



※ Avec certains instruments, le changement de temps de chute peut être légèrement plus faible

page positif.

5 NUANCE : - 7 - + 7

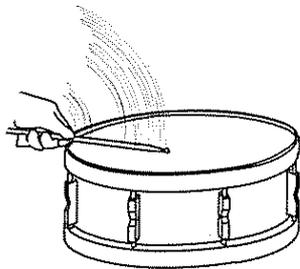
MODE	FUNC	PAD BANK	A
REL		GROUP	120
PAD			9 15
NUANCE		PAD NUMBER	
- 7			

La nuance (qualité tonale) peut légèrement changer certains sons (ceux identifiés par "*" ou " ** ")

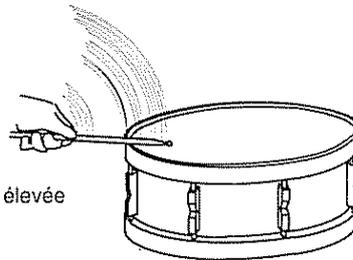
- Pour les sons identifiés par "*" dans le tableau de la page 62, il y aura une augmentation des basses fréquences lorsque la valeur de ce paramètre sera augmenté.

Lorsque vous frappez le fût près du centre

Lorsque vous frappez le fût près du bord



La valeur est plus élevée

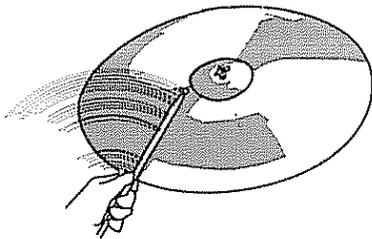


La valeur est plus basse

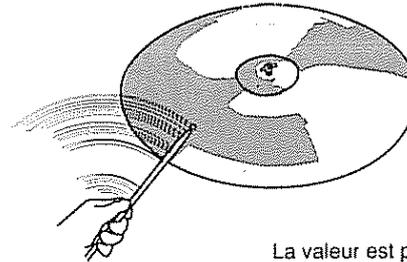
- Pour les sons identifiés par " ** ", lorsque la valeur est augmentée, le résultat obtenu est comparable à une frappe plus proche du dôme de la cymbale

Lorsque vous frappez la cymbale près du dôme

Lorsque vous frappez la cymbale en périphérie



La valeur est plus haute



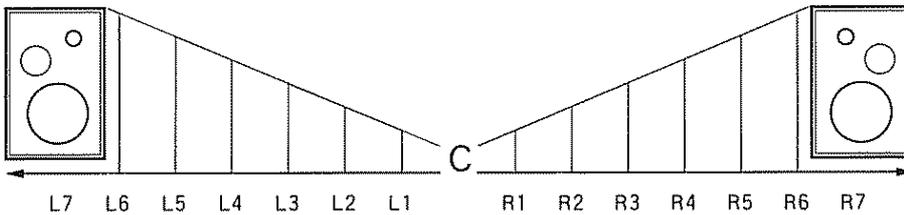
La valeur est plus basse

* Lorsque les réglages de nuance ne peuvent être faits pour une sonorité, " - - - " sera affiché.

6 PAN (panoramique) : L7 - C - R7/INDIV

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
FAD			TEMPO	120
PAN			PAD NUMBER	A 15
R7				

Pour un son assigné à la sortie stéréo, ce réglage détermine sa position panoramique (son emplacement dans le champ stéréo (gauche/droite, soit L/R))



* Même si un son est réglé sur "INDIV", il ne sera pas émis par la sortie individuelle à moins que "IND" ne soit sélectionné comme réglage de sortie (page 77).

* Le réglage de panoramique n'affectera pas un son assigné à une sortie individuelle

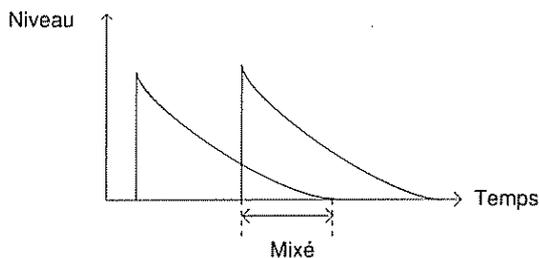
7 A. TYPE (mode d'exclusion) : POLY/POLY EXC1-7/MONO/MONO EXC1-7

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
PAD			TEMPO	120
A. TYPE			PAD NUMBER	A 15
POLY				

Ces réglages déterminent la façon dont les sons seront produits lorsqu'un ou plusieurs instruments seront joués successivement et qu'il y a risque de se superposition

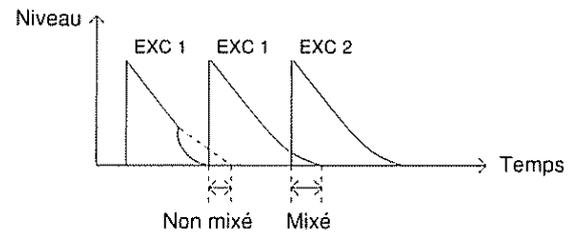
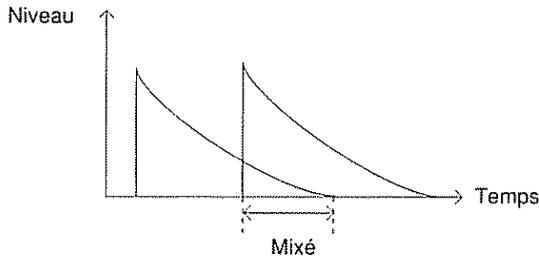
● POLY

Cette fonction permet aux sonorités avec une longue chute de se superposer en cas de frappes successives. Par exemple, si un motif de cymbale ride est joué, l'emploi de ce réglage permettra à tous les sons d'être produits naturellement jusqu'à leur fin et donc d'avoir la totalité de leur temps de chute.



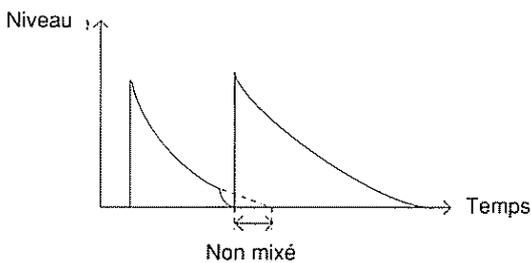
● POLY EXC

Lorsque deux sons qui ne peuvent être joués simultanément sur une batterie réelle avec une technique de jeu normale doivent être produits de façon répétitive l'un ou l'autre, comme c'est le cas avec une charleston ouverte et une charleston fermée, ils peuvent être réglés sur un même numéro d'exclusion (EXC) pour interdire leur reproduction simultanée sans pour autant interdire la reproduction successive d'un seul d'entre eux.



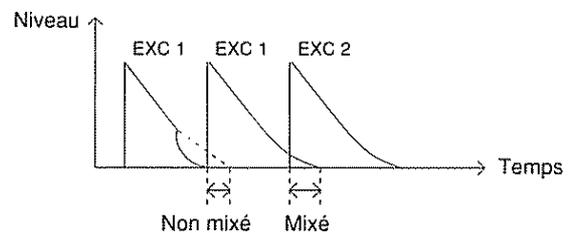
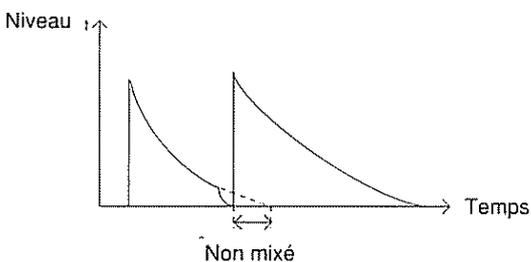
● MONO

Lorsqu'un son est joué répétitivement, le son préalablement produit sera coupé pour laisser la place au nouveau son demandé.

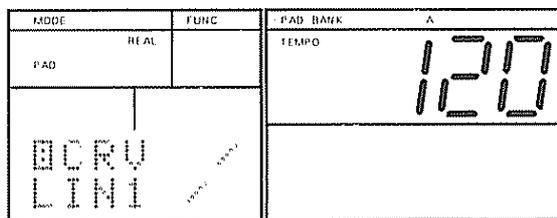


● MONO EXC

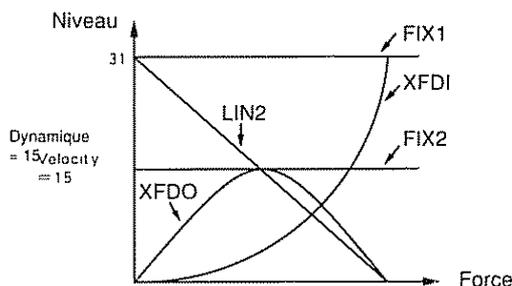
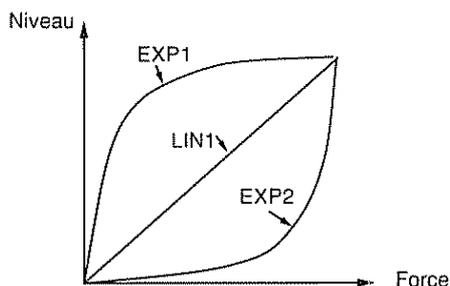
Les sons ayant le même numéro d'exclusion (EXC) ne peuvent être reproduits simultanément. De même, lorsqu'un même son est joué répétitivement, il ne peut y avoir superposition de ce même instrument. Les sons tels que le Guiro (court et long) qui ne peuvent normalement être entendus simultanément, devront donc être réglés sur le même numéro d'exclusion (EXC).



8 CRV (courbe de sensibilité) :
(EXP 1/LIN 1/EXP 2/LIN 2/XFDO/XFD I/FIX 1/FIX 2)



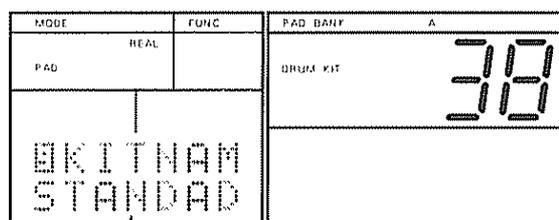
Les 8 courbes de sensibilité déterminent comment les pads répondent aux différences de dynamique de jeu pour les banques de pads A et B



※ Une courbe de sensibilité différente ne peut être affectée à chaque pad

Avec un réglage sur XFD I ou XFDO, des effets de dynamique naturels peuvent être obtenus en utilisant le mode de superposition (Layer) des banques de pads (page 79).

9 KITNAM : (nom du Drum Kit)



Nom du Drum Kit

Chaque Drum Kit (7-38) peut se voir assigner un nom allant jusqu'à 7 caractères

※ Les Drum Kits 0-6 sont pré-programmés et leur nom ne peut donc être changé.

2. Edition des paramètres de son

- ① Pressez **PAD** . L'affichage devra indiquer "PAD" (mode de pad)
- ② Avec **◀**/**▶**, sélectionnez le paramètre à éditer.

[Lorsque vous sélectionnez 1 ASSIGN].....

- ③ L'affichage répond par "Sure ?".
Pressez **ENTER** .
- ④ Frappez le pad auquel est assigné le son que vous désirez remplacer.

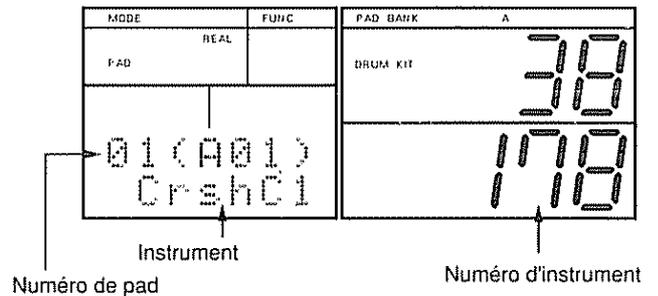
Si nécessaire, changez de banque de pads en pressant **PAD BANK** .

* Utilisez **◀**/**▶** pour sélectionner un son assigné aux pads – 01 à – 023.

- ⑤ Sélectionnez le nouveau son avec la molette **TEMPO/ DATA**.

* Si vous désirez écouter le nouveau son, pressez **ENTER**

- ⑥ Pressez **STOP/EXIT** . L'affichage de réglage de paramètre reviendra.



[Lorsque vous sélectionnez 2 LEVEL - 9 KITNAM]

- ③ Frappez le pad auquel est assigné le son que vous désirez éditer.

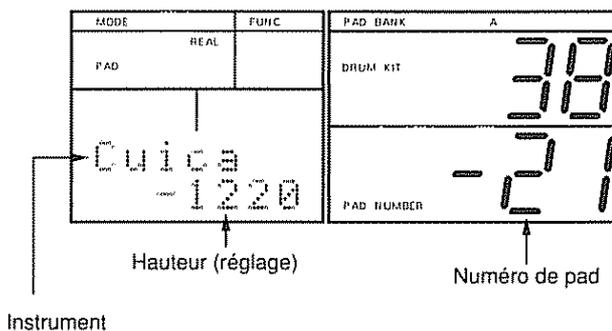
Si nécessaire, changez de banque de pads avec **PAD BANK**.

- * Pour sélectionner un instrument assigné aux pads – 01 à – 23, pressez **ENTER**, puis utilisez **◀/▶** au lieu des pads.

- ④ Avec la molette **TEMPO/DATA**, réglez la valeur du paramètre.

- * Pour changer les noms de Drum Kits, amenez le curseur sur la zone voulue avec **◀/▶** et programmez les caractères avec la molette **TEMPO/DATA**.

(Exemple) Afficheur de réglage de hauteur



- * Lorsque vous avez sélectionné un son à assigner aux pads – 01 à – 23, pressez **ENTER** vous permettra d'entendre ce son.
- * Pour poursuivre l'édition d'autres paramètres, répétez les étapes ② à ④ autant de fois que nécessaire. Lorsque vous avez sélectionné un son assigné aux pads – 01 à – 23, pressez d'abord **STOP/EXIT** puis passez aux étapes ② à ④.

[2] Edition d'effets

Vous pouvez régler l'intensité des effets Reverb et Chorus pour la totalité du Drum Kit et individuellement pour chaque son.

1. Intensité de Reverb

Réglez l'intensité de la Reverb (0-9).

Cette fonction vous permet de régler l'ampleur de l'effet de Reverb

* Lorsque la sortie INDIVIDUAL 1 est utilisée, l'effet Reverb ne peut être obtenu.

① Pressez **REVERB**.
"REVERB" clignote dans l'afficheur.

② Avec la molette **TEMPO/DATA**, réglez le niveau général de Reverb pour le Drum Kit.

* Pour régler le niveau de Reverb pour une sonorité en particulier, frappez d'abord le pad auquel est assigné cette sonorité. Réglez le niveau de Reverb avec la molette **TEMPO/DATA**. Si nécessaire, changez de banque de pads avec **PAD BANK**.

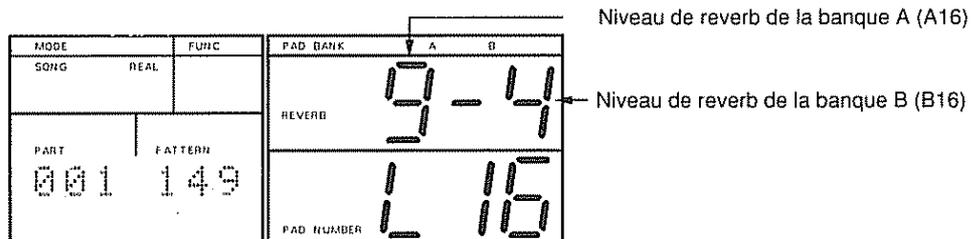
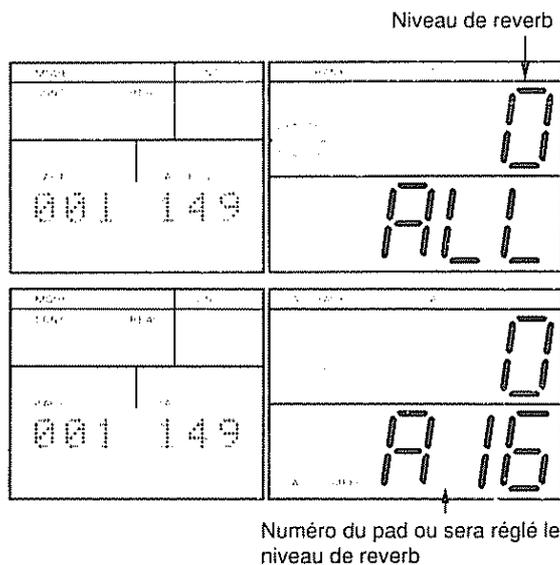
Pour sélectionner un instrument assigné aux pads – 01 à – 23, pressez **ENTER**, puis employez **◀/▶** au lieu des pads. Pressez **STOP/EXIT** et vous pourrez à nouveau régler le niveau général de reverb.

Quand vous avez sélectionné un son assigné à un des pads – 01 à – 23, presser **ENTER** vous permettra d'entendre ce son

③ Pressez **REVERB** lorsque les réglages sont terminés.

* Même si le niveau de Reverb est réglé pour chaque son, aucun effet de Reverb ne sera obtenu si le niveau général de Reverb est à 0

* Si vous sélectionnez les deux banques (A et B) à l'aide de **PAD BANK**, le niveau de Reverb peut être réglé simultanément pour les deux banques. C'est une façon pratique de régler le niveau de Reverb pour un Drum Kit dont la fonction de superposition (Layer) de banque de pads (page 79) est sur ON.



2. Intensité de Chorus

Règle l'intensité du Chorus (0-9)

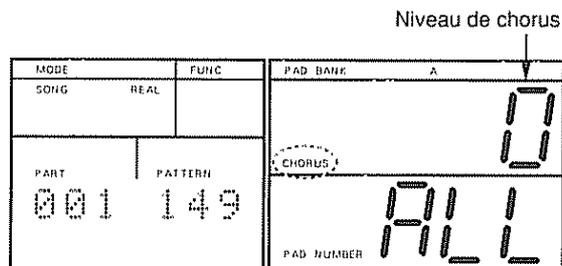
Cette fonction vous permet de régler l'ampleur de l'effet Chorus.

※ Lorsque la sortie individuelle 2 est utilisée, l'effet Chorus ne peut être obtenu.

① Pressez **CHORUS**.

"CHORUS" clignote dans l'afficheur

② Avec la molette **TEMPO/DATA**, réglez le niveau de Chorus général pour le Drum Kit.



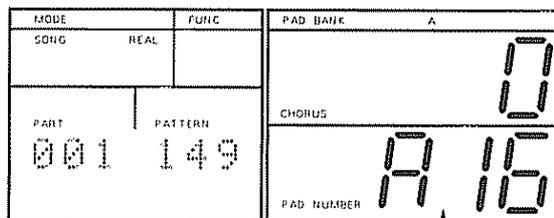
※ Pour régler le niveau de Chorus d'un son en particulier, frappez d'abord le pad auquel est assigné ce son. Réglez le niveau de Chorus avec la molette **TEMPO/DATA**.

Si nécessaire, changez de banque de pads avec

PAD BANK.

Pour sélectionner un instrument assigné aux pads – 01 à – 23, pressez **ENTER**, puis employez **◀/▶** au lieu des pads. Pressez **STOP/EXIT** et vous pourrez à nouveau régler le niveau général de chorus.

Quand vous avez sélectionné un son assigné à un des pads – 01 à – 23, presser **ENTER** vous permettra d'entendre ce son

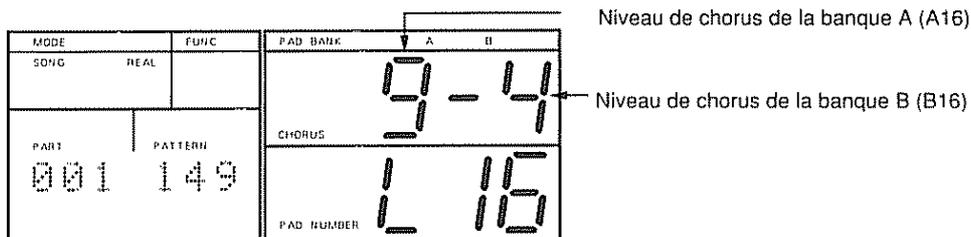


Numéro du pad où sera réglé le niveau de chorus

③ Pressez **CHORUS** lorsque les réglages sont terminés.

※ Même si le niveau de Chorus est réglé pour chaque son, aucun effet de Chorus ne sera obtenu si le niveau général de Chorus est à 0.

※ Si vous sélectionnez les deux banques (A et B) avec **PAD BANK**, le niveau de Chorus peut être réglé simultanément pour ces deux banques. C'est une façon pratique de régler le niveau de Chorus pour un Drum Kit dont la fonction de superposition (Layer) de banque de pads (page 79) est sur ON.



[3] Changements des paramètres d'effet

En éditant les paramètres de Reverb et Chorus, vous pouvez créer une grande variété d'effets. Les réglages édités seront inscrits dans le Drum Kit actuellement sélectionné.

1. Paramètres d'effet

Les paramètres relatifs aux effets Reverb/Chorus sont les suivants :

1 R.TYPE : type de Reverb (HALL/ROOM/PLATE/DELAY/PAN-DLY)

MODE	FUNC	PAD BANK	A
REAL EFFECT		DRUM KIT	38
R. TYPE HALL			

Ce paramètre détermine le type de Reverb.

Type	Description
HALL	Simule la réverbération d'une salle de concert
ROOM	Simule la réverbération d'une pièce normale
PLATE	Simule l'écho d'une plaque (réverbération créée par la vibration d'une plaque métallique)
DELAY	Retard conventionnel
PAN-DLY	Mélange les sons retardés droit et gauche, traités indépendamment à partir du son direct, créant un "gros" son voyageant entre gauche et droite.

2 R.TIME : Temps de Reverb (0-31)

MODE	FUNC	PAD BANK	A
REAL EFFECT		DRUM KIT	38
R. TIME 31			

Ce paramètre détermine le temps de Reverb. Lorsque la valeur augmente, la durée de réverbération augmente (donnant l'illusion d'un plus grand espace)

3 R.LPF : Pré-filtrage passe-bas de la Reverb (0-7)

MODE	REAL EFFECT	FUNC	PAD BANK	A
			DRUM KIT	38
ER. LPF				
7				

Ce paramètre règle la fréquence de coupure qui représentera la limite basse des hautes fréquences éliminées du son réverbéré. Lorsque la valeur augmente, les hautes fréquences coupées sont moins nombreuses

4 D.FDBK : Réinjection (feedback) dans le Delay (0-15)

MODE	REAL EFFECT	FUNC	PAD BANK	A
			DRUM KIT	38
ED. FDBK				
15				

Lorsque DELAY ou PAN-DLY est sélectionné, ce paramètre détermine la réinjection dans le Delay (retard) et par conséquent le nombre de répétitions.

5 C.TYPE : Type de Chorus (CHORUS/FLANGER)

MODE	REAL EFFECT	FUNC	PAD BANK	A
			DRUM KIT	38
EC. TYPE				
CHORUS				

Ce réglage sélectionne au choix l'effet Chorus ou l'effet Flanger.

6 C.DPTH : Intensité (Depth) de Chorus (0-15)

MODE	REAL EFFECT	FUNC	PAD BANK	A
			DRUM KIT	38
EC. DPTH				
15				

Ce réglage détermine l'intensité de l'effet Chorus. Plus haute est la valeur, plus prononcée est la distorsion du son.

7 C.RATE : Vitesse (Rate) du Chorus (0-15)

MODE	REAL EFFECT	FUNC	PAD BANK	A
			DRUM KIT	38
EC. RATE				
15				

Ce réglage détermine la vitesse de l'effet Chorus. Des valeurs plus élevées augmentent la vitesse.

8 C.FDBK : Réinjection (Feedback) dans le Chorus (0-15).....

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
	EFFECT		DRUM KIT	38
EC.FDBK				
15				

Ce réglage détermine le niveau de réinjection dans l'effet Chorus. Des valeurs plus élevées entraînent un effet de Flanger plus prononcé.

9 C.DLY : Retard (Delay) du Chorus (0-31).....

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
	EFFECT		DRUM KIT	38
EC.DLY				
31				

Ce réglage détermine le temps de retard du son avec Chorus. Le fait d'augmenter la valeur augmente le temps de retard.

2. Edition des paramètres d'effets

- ① Pressez **EFFECT**. L'affichage devra indiquer "EFFECT" (mode d'effet).
- ② Sélectionnez le paramètre voulu avec **◀/▶**
- ③ Réglez la valeur du paramètre avec la molette **TEMPO/DATA**.

[4] Sorties individuelles

La DR-660 vous permet d'assigner un son à chacune des sorties individuelles (1 et 2). Le volume (niveau de sortie) peut également être réglé.

※ Un son assigné à une sortie individuelle ne sera pas entendu par les sorties stéréo.

● Sortie individuelle 1

Lorsque la sortie individuelle 1 est utilisée, le son émis par les sorties stéréo ne pourra plus bénéficier de l'effet Reverb.

● Sortie individuelle 2

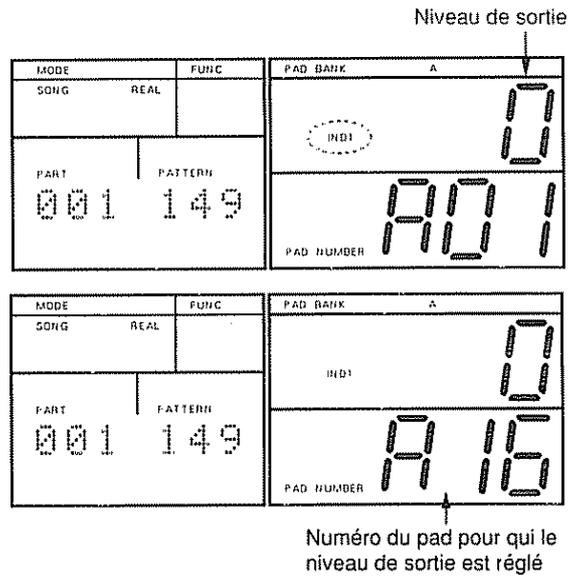
Lorsque la sortie individuelle 2 est utilisée, le son émis par les sorties stéréo ne pourra plus bénéficier de l'effet Chorus.

- ① Pressez **REVERB** ou **CHORUS**.
- ② Avec **◀/▶**, sélectionnez "IND1" ou "IND2".
- ③ Pressez **PAD**. L'affichage indiquera "PAD".
- ④ Avec **◀/▶**, sélectionnez "6 PAN".
- ⑤ Frappez le pad auquel est assigné le son qui doit être produit par la sortie individuelle.
- ⑥ Avec la molette **TEMPO/DATA**, sélectionnez "INDIV".

[Quand vous utilisez la sortie individuelle 1]

- ⑦ Pressez **REVERB**.
"IND1" clignote dans l'afficheur.
- ⑧ Frappez le pad auquel est assigné le son qui doit être envoyé à la sortie individuelle 1.
- ⑨ Réglez le niveau de sortie (0-9) avec la molette **TEMPO/DATA**.

Répétez les étapes ⑧ et ⑨ autant de fois que nécessaire.
- ⑩ Pressez **REVERB** lorsque tous les réglages sont terminés.



[Quand vous utilisez la sortie individuelle 2]

- ⑦ Pressez **CHORUS**.
"IND2" clignote dans l'afficheur.
- ⑧ Frappez le pad auquel est assigné le son qui doit être émis par la sortie individuelle 2.
- ⑨ Réglez le niveau de sortie (0-9) avec la molette **TEMPO/DATA**.

Répétez les étapes ⑧ et ⑨ autant de fois que nécessaire.
- ⑩ Pressez **CHORUS** lorsque tous les réglages sont terminés.



[5] Superposition (layer) de banques de pads

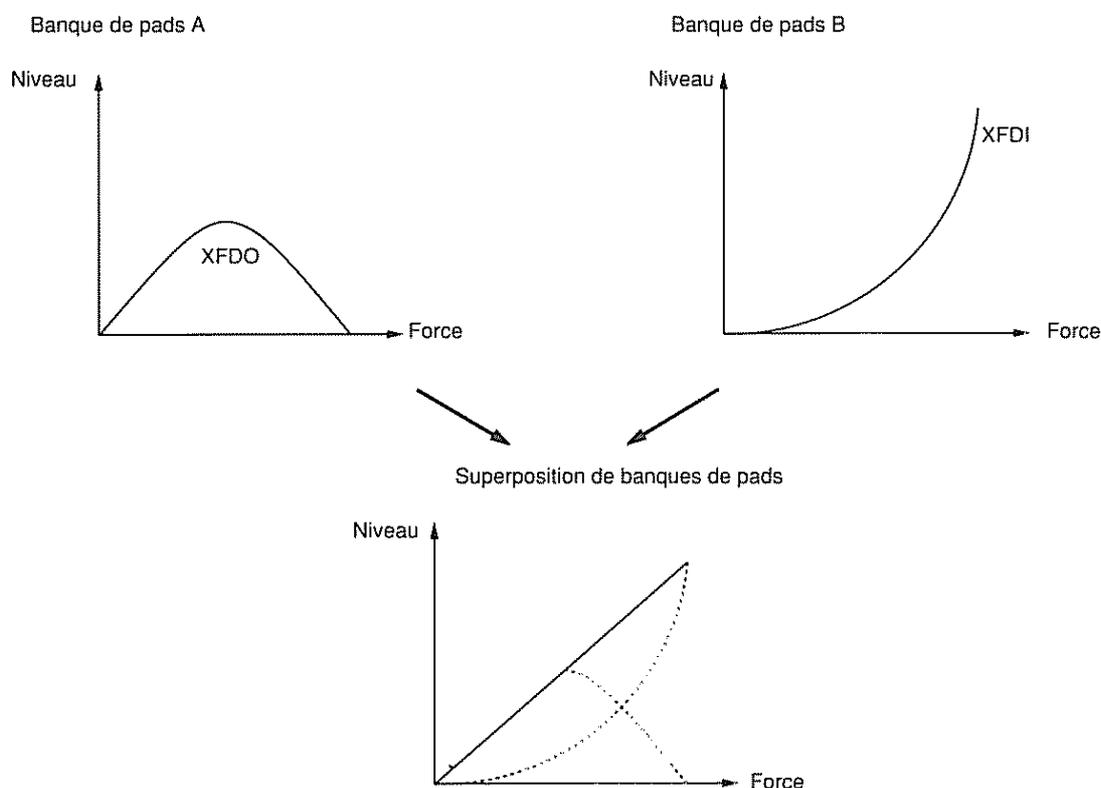
La fonction de superposition de banques de pads vous permet de faire jouer simultanément les sons des banques A et B.

※ Les réglages de superposition (Layer) que vous avez fait sont stockés avec le Drum Kit actuellement employé.

[Utilisation de la superposition de banques de pads]

- En assignant un son à un pad spécifique dans la banque de pads A, et une version éditée du même son au même pad mais dans la banque B, un "gros" son peut être créé lorsque ces sonorités seront superposées.
- En assignant des courbes de sensibilité à la dynamique différentes aux pads des banques A et B (page 69), vous pouvez faire jouer deux sonorités différentes par un même pad en fonction de la force de votre frappe.

Par exemple, si vous réglez XFDO pour la banque de pads A et XFDI pour la banque de pads B, le volume et le rapport de mélange de ces deux sons seront modifiés de façon naturelle en fonction de la force de frappe sur les pads.

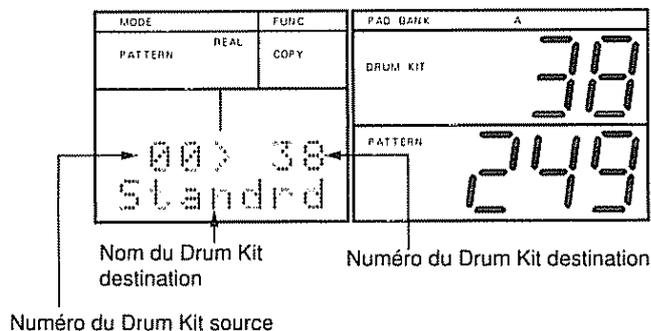


[6] Copie d'un Drum Kit

La DR-660 vous permet de copier les données d'un Drum Kit dans tout Drum Kit programmable par l'utilisateur (7-38).

- ① Pressez **DRUM KIT**. L'affichage devra indiquer "DRUM KIT".
 - ② Avec la molette **TEMPO/DATA**, sélectionnez le Drum Kit source de la copie.
 - ③ Pressez **COPY**.
 - ④ Avec la molette **TEMPO/DATA**, déterminez le Drum Kit destination de la copie.
- * Vous ne pouvez pas sélectionner un Drum Kit pré-programmé (0-6) comme destination.
- ⑤ Pressez **ENTER**.
L'affichage répond par "Sure ?".

- ⑥ Pressez **ENTER** pour poursuivre ou **STOP/EXIT** pour annuler.



● Les données suivantes seront copiées

- ❖ Niveau de Reverb/Chorus
(pour les sons individuellement et la totalité du Drum Kit)
- ❖ Paramètres de pad
Assignation d'instrument/niveau/hauteur/chute/nuance/panoramique/type d'assignation/courbe de sensibilité
- ❖ Paramètres d'effets
Type de reverb/temps de reverb/pré-filtrage de reverb/réinjection de delay/type de chorus/intensité de chorus/vitesse de chorus/réinjection de chorus/retard de chorus
- ❖ Réglages de superposition (Layer) de banques de pads
- ❖ Assignation des numéros de note
- ❖ Nom du Drum Kit

Chapitre 7

Connexion d'unités MIDI

La DR-660 est équipée de prises MIDI IN/OUT qui permettent la connexion avec une grande variété d'équipement MIDI (séquenceurs, modules de sons, etc.).

[1] A propos du MIDI

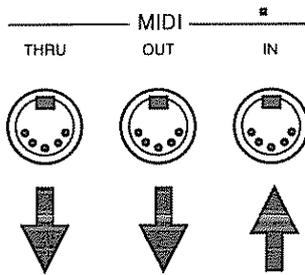
MIDI est l'abréviation de Musical Instrument Digital Interface (interface numérique pour instrument de musique). Le MIDI est un standard mondial qui permet à des instruments de musique et à des ordinateurs d'échanger leurs données musicales. La plupart des instruments de musique électroniques vendus aujourd'hui sont compatibles MIDI. Les appareils compatibles MIDI ont des prises MIDI qui servent à lier physiquement les instruments (à l'aide de câbles spéciaux). Par le biais du standard MIDI, les événements de jeu tels que votre interprétation sur un clavier ou l'enfoncement d'une pédale sont traités sous forme de messages MIDI.

1. Messages MIDI

Ce qui suit explique comment les messages MIDI sont transmis et reçus.

■ Prises MIDI

Les messages MIDI sont transmis et reçus grâce à trois prises MIDI :

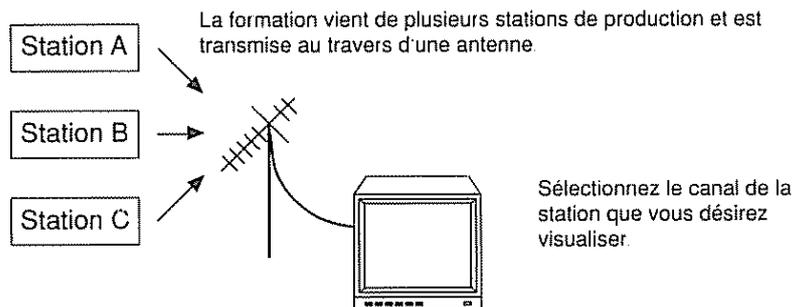


- MIDI IN :** Cette prise reçoit les messages MIDI arrivant à l'appareil.
- MIDI OUT :** Cette prise transmet les messages MIDI vers les autres appareils.
- MIDI THRU :** Les messages MIDI reçus en MIDI IN sont retransmis par la prise MIDI THRU (cette prise ne transmet pas par contre les messages créés par l'unité elle-même).

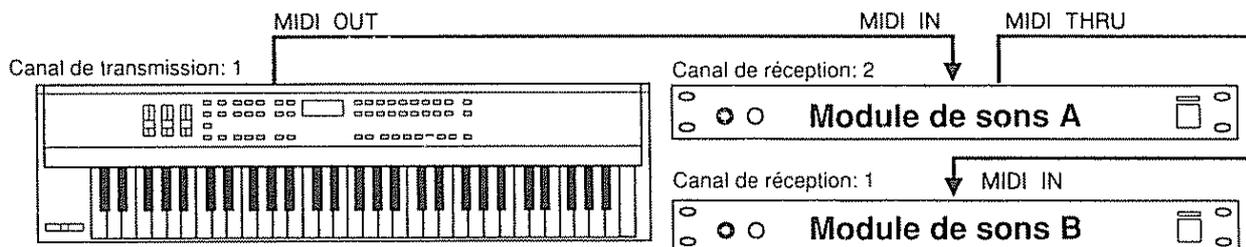
- * En théorie, n'importe quel nombre d'appareils MIDI peut être connecté à l'aide des prises MIDI. La limite pratique, toutefois, apparaît avec 4 ou 5 appareils en chaîne. Au-delà de 6 unités, la qualité du signal peut commencer à se détériorer et perdre sa fiabilité.
- * La DR-660 est équipée de prises MIDI IN et MIDI OUT. La prise MIDI OUT peut également servir de prise MIDI THRU si vous réglez la fonction Soft Thru sur ON (page 90).

■ Canaux MIDI

Par le biais du MIDI, une grande variété d'informations peuvent être transmises à plusieurs unités MIDI en n'employant pourtant qu'un seul câble MIDI. Cela est rendu possible par le concept de canaux MIDI. Les canaux MIDI sont simples à comprendre si nous utilisons l'analogie avec les chaînes de télévision. De nombreux programmes sont émis par des stations de télévision et votre antenne les reçoit tous. En réglant votre télévision sur un canal précis, vous ne visualisez que le programme désiré. La même conception s'applique aux canaux MIDI. L'unité maître est un peu comme la station de production et l'unité esclave comme le récepteur de télévision. Les messages MIDI véhiculés par le câble MIDI sont comparables à ceux transmis par les stations de production.



Le MIDI dispose de 16 canaux (1 - 16). Les messages MIDI sont transmis et interprétés lorsque l'appareil transmetteur et l'appareil récepteur sont réglés sur le même canal. Lorsque les canaux MIDI sont réglés comme ci-dessous, seul le module de sons B sera entendu lorsque vous jouerez sur le clavier.



Toutefois, quand le mode OMNI est réglé sur ON, tous les messages sont reçus - quels que soient les réglages de canaux MIDI. Lorsque le mode OMNI est sur OFF, seuls les messages du canal MIDI choisi sont reçus.

2. DR-660 : Messages MIDI

Ce qui suit décrit les messages MIDI que la DR-660 peut transmettre et recevoir. Les messages MIDI sont divisés en deux groupes principaux : les messages par canal et les messages destinés au système. Les messages par canal sont traités individuellement par chaque canal alors que les messages de système opèrent quels que soient les réglages de canaux MIDI.

■ Messages par canal

Ces messages transmettent les informations de jeu. Normalement, les messages par canal suffisent à assurer une bonne commande MIDI. La façon dont un récepteur réagit à chaque message MIDI reçu est déterminé par la façon dont ce récepteur est réglé.

● Messages de note

Les messages de note transmettent des informations d'interprétation rythmique. Les messages de note comprennent les données suivantes :

- Numéro de note : Sonorité de percussion (numéro qui indique la position de la "touche")
- Note On : Enfoncement d'une touche, en fait ici frappe d'un pad
- Note Off : Relâchement d'une touche (en fait ici du pad)
- Dynamique : Force avec laquelle le pad a été frappé

Les notes sont représentées par des numéros de 0 à 127 qui indiquent leur position sur un clavier, le 60 représentant le do médian (C4). Sur une boîte à rythmes, toutefois, un numéro de note est associé à chaque son. Par conséquent, les différentes sonorités rythmiques peuvent être déclenchées par le numéro de note leur correspondant.

Numéro / Nom de la note



- * Sur la DR-660, un numéro de note peut être réglé pour chaque pad.

● Messages de changement de programme

Ces messages servent à changer de sonorité. Sur la DR-660, comme ce sont les notes qui sélectionnent les différentes sonorités, les messages de changement de programme sélectionnent les différents drum kits.

- * La DR-660 peut transmettre et recevoir des messages de changement de programme.

■ Messages de système

Les messages de système comprennent les messages exclusifs, les données de synchronisation, les données de contrôle du système etc.

- * La DR-660 peut recevoir des informations de synchronisation.

● Messages communs

Les messages communs comprennent les messages de sélection de morceau et de position dans le morceau (Song position pointer), etc.

- * La DR-660 peut transmettre et recevoir les messages de sélection de morceau et de position dans le morceau.

● Messages en temps réel

Ce sont les messages utilisés pour la synchronisation. Les messages en temps réel comprennent les informations d'horloge pour régler le tempo, les messages Start/Stop, Continue (reprise) ainsi que les données d'Active Sensing (qui contrôle l'intégrité de la connexion MIDI).

- * La DR-660 peut transmettre et recevoir les messages d'horloge, Start/Stop et Continue (reprise) et peut transmettre les messages d'Active Sensing

● Messages de système exclusif

Ces messages servent à transmettre les données de patterns rythmiques ou de configuration à un séquenceur externe.

- * La DR-660 peut transmettre et recevoir les messages de système exclusif.

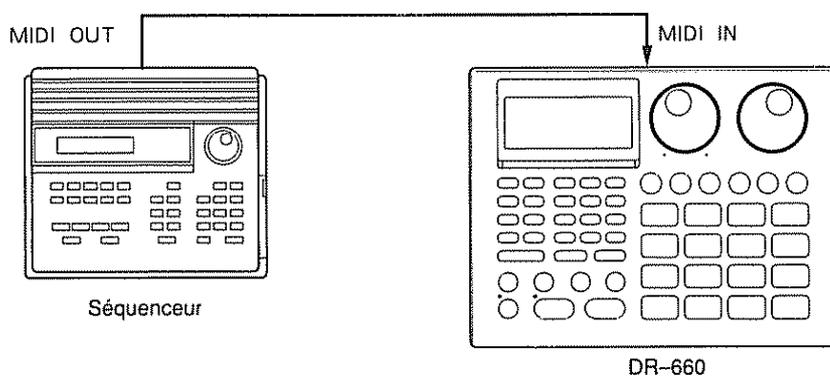
[2] Synchronisation

La DR-660 peut être réglée pour se synchroniser avec un appareil MIDI externe (par exemple boîte à rythmes, séquenceur, etc). Vous pouvez piloter le tempo ou la fonction Start/Stop depuis l'appareil MIDI externe ou bien la DR-660.

Si l'appareil maître (transmetteur) peut transmettre les messages de sélection de morceau ou de position dans le morceau, le numéro de morceau ou la position pour la reprise de reproduction tels qu'ils sont déterminés sur le maître sont automatiquement réglés sur la DR-660.

Si l'appareil esclave (récepteur) peut recevoir les messages de sélection de morceau et de position dans le morceau, le numéro de morceau et la position dans le morceau tels qu'ils ont été spécifiés sur la DR-660 seront automatiquement réglés sur l'esclave.

1. Connexions



2. Le mode de synchronisation

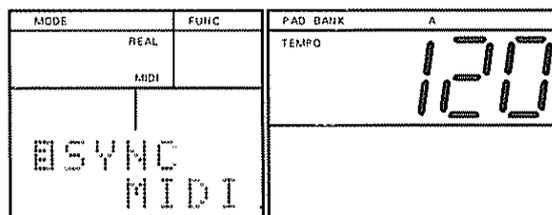
Le mode de synchronisation détermine quel appareil, de la DR-660 ou de l'appareil externe, sera le maître.

INT Un appareil MIDI externe se synchronisera au tempo de la DR-660

MIDI La DR-660 se synchronisera aux signaux d'horloge MIDI émis depuis un appareil MIDI externe.

La DR-660 étant stoppée en mode de reproduction de morceau ou de pattern, suivez cette procédure :

- 1 Pressez **MIDI**.
L'affichage indiquera "MIDI" (Mode MIDI)
- 2 Sélectionnez "3 SYNC" avec **◀/▶**.
- 3 A l'aide de la molette **TEMPO/DATA**, réglez le mode de synchro sur "MIDI".



3. Indication de tempo

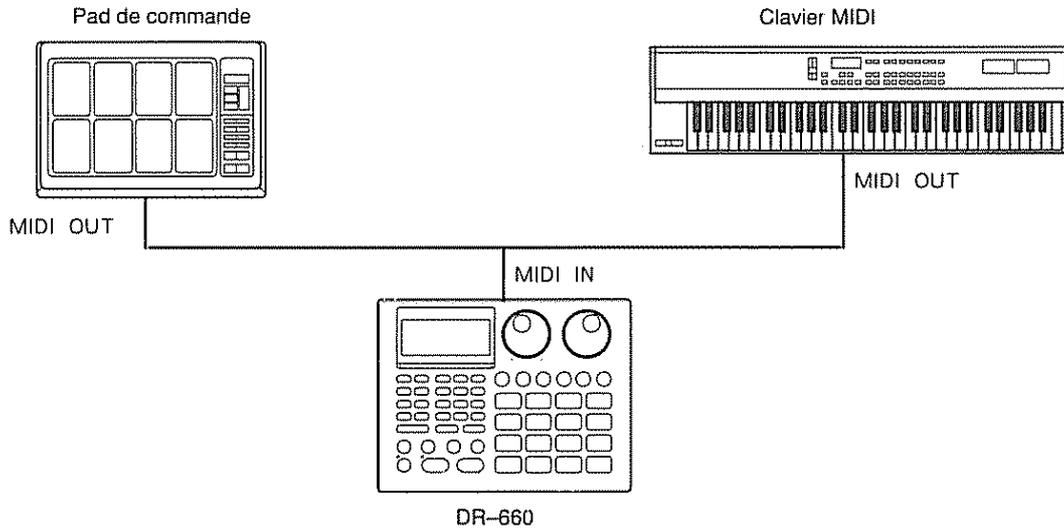
Lorsque le mode de synchro est réglé sur MIDI, le tempo sera affiché à l'écran et ne pourra plus être piloté depuis la DR-660.

MODE	FUNC	PAD BANK	A
PATTERN	REAL	TEMPO	1111
	BEAT	PATTERN	249
♯	01		

Si vous pressez **START** avant que des messages d'horloge de synchronisation n'aient été émis par l'appareil externe, l'affichage répondra par l'indication du tempo du mode de reproduction. Toutefois, la reproduction ne commence réellement que lorsque la DR-660 reçoit des messages d'horloge.

[3] Esclave : utiliser la DR-660 comme module de sons MIDI / Maître : contrôle d'un appareil MIDI externe

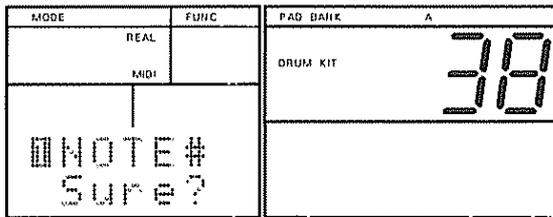
Vous pouvez faire jouer la DR-660 à l'aide des informations de jeu reçues d'un appareil MIDI externe. La DR-660 peut également faire jouer (piloter) un instrument MIDI externe



1. Paramètres

Pour faire jouer (piloter) la DR-660 depuis un appareil MIDI externe, réglez les paramètres suivants :

1 NOTE # : Numéro de note (27 - 81)

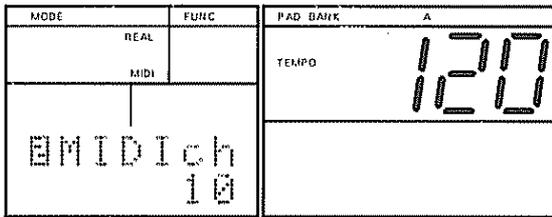


Lorsque la DR-660 reçoit des messages d'enfoncement de touche ou "Note On" (sur le bon canal MIDI), les numéros de note véhiculés par les messages déterminent quels sons seront joués. Quand la DR-660 transmet des messages Note On, les numéros de note véhiculés par ces messages servent à sélectionner les sons sur l'unité externe. Toutefois, les sons qui ne sont pas assignés à des pads ne peuvent voir leur numéro de note transmis.

Même si vous avez assigné le même numéro de note à plus d'un pad, seul un son sera joué. La banque de pad A a priorité et le son assigné au pad de plus faible numéro sera joué.

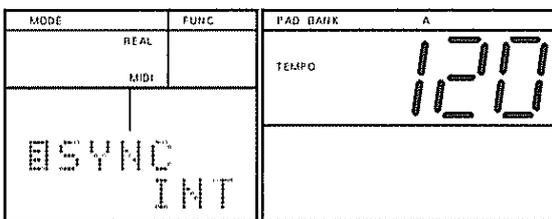
* L'assignation de numéro de note peut être faite pour chaque Drum kit.

2 MIDIch : Canal MIDI (1-16)



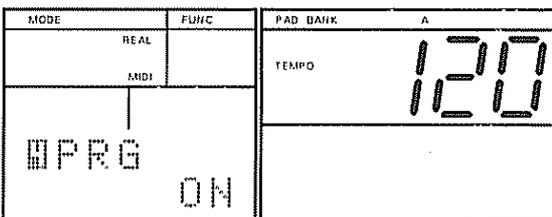
Cela sélectionne le canal sur lequel la DR-660 reçoit les messages. La DR-660 ne dispose pas du mode OMNI ON et par conséquent doit être impérativement réglée sur le même canal MIDI que le transmetteur. Pour transmettre des messages, c'est le canal MIDI réglé ici qui sera également utilisé.

3 SYNC : Mode de synchronisation (INT/MIDI)



Ce paramètre détermine si la DR-660 sera le maître (INT) ou l'esclave (MIDI).

4 PRG : Message de changement de programme (ON/OFF)



Ce paramètre détermine si les messages de changement de programme seront ou non transmis et reçus. Avec un réglage sur ON, la DR-660 changera de drum kit à réception de messages de changement de programme et transmettra des messages de changement de programme lorsque un nouveau drum kit sera sélectionné depuis les boutons de sa façade.

Tableau de correspondance Drum kit/Numéro de programme

Numéro de Drum Kit	Numéro de Programme	Numéro de Drum Kit	Numéro de Programme	Numéro de Drum Kit	Numéro de Programme
0	1	13	71	26	84
1	9	14	72	27	85
2	17	15	73	28	86
3	25	16	74	29	87
4	26	17	75	30	88
5	33	18	76	31	89
6	41	19	77	32	90
7	65	20	78	33	91
8	66	21	79	34	92
9	67	22	80	35	93
10	68	23	81	36	94
11	69	24	82	37	95
12	70	25	83	38	96

5 RxVOL : Messages de volume (0-127/ON/OFF)

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
	MIDI		TEMPO	120
RxVOL OFF				

Ce paramètre détermine si les messages de volume MIDI sont ou non reçus. Avec un réglage sur ON, le volume général change à réception de messages de volume.

6 RxEXPR : Messages d'expression (ON/OFF)

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
	MIDI		TEMPO	120
RxEXPR OFF				

Ce paramètre détermine si les messages d'expression sont ou non reçus. Avec un réglage sur ON, le volume général change lorsque la DR-660 reçoit des messages d'expression. Le réglage d'expression n'est pas conservé en mémoire et est par défaut à la valeur maximale.

7 RxEXC : Messages exclusifs (ON/OFF)

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
	MIDI		TEMPO	120
RxEXC OFF				

Ce paramètre détermine si les messages exclusifs sont ou non reçus. avec un réglage sur OFF, la DR-660 ne reçoit pas les messages de système exclusif.

8 THRU : Soft Thru (ON/OFF)

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
	MIDI		TEMPO	120
THRU OFF				

Avec ce réglage sur OFF, les messages reçus en MIDI IN ne sont pas transmis par la MIDI OUT.

Avec un réglage sur ON, les messages reçus en MIDI IN seront transmis (sans modification) par la MIDI OUT alors que les informations de la DR-660 ne sont pas transmises par la MIDI OUT.

* En mode Bulk Dump (sauvegarde de masse), la fonction Soft Thru est automatiquement réglée sur OFF.

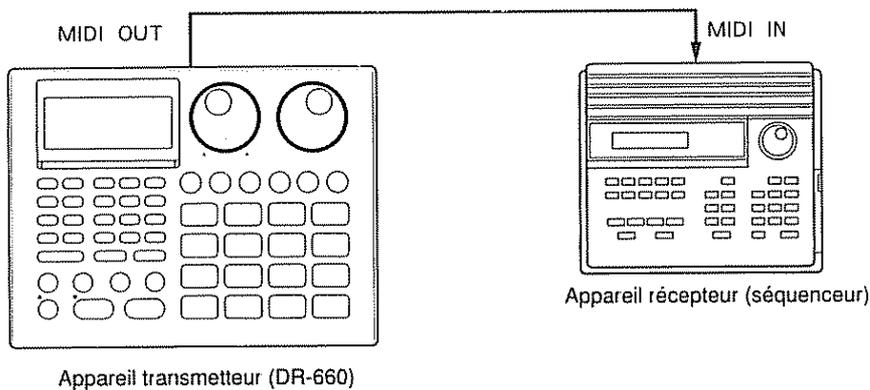
[4] Transfert de données par messages exclusifs

A l'aide de messages exclusifs MIDI, vous pouvez transférer les données stockées dans la mémoire interne de la DR-660 vers une autre DR-660 ou une unité MIDI externe qui accepte les messages exclusifs.

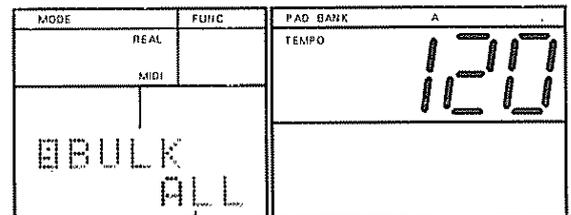
1. Transmission (Bulk Dump)

Les données stockées dans la DR-660 peuvent être transférées selon la méthode suivante :

[Connexion]



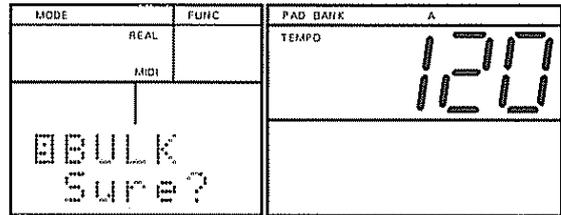
- ① Pressez **MIDI**. L'affichage devra indiquer "MIDI" (mode MIDI).
- ② Avec **◀/▶**, sélectionnez "9 BULK".
- ③ Avec la molette **TEMPO/DATA**, déterminez les données à transférer.



- ALL** Toutes les données de la DR-660
- SEQ** Patterns rythmiques et données de morceau
- GLOBAL** Réglages de roulement/fla/métronome et réglages MIDI
- DRMKITS** Tous les Drum Kits
- 1DRMKIT** Un Drum Kit spécifique

- ④ Pressez **ENTER**.
L'affichage répond par "Sure ?".

* Lorsque vous sélectionnez "1DRMKIT", vous devez choisir le numéro de Drum Kit à transférer à l'aide de la molette **TEMPO/DATA**.

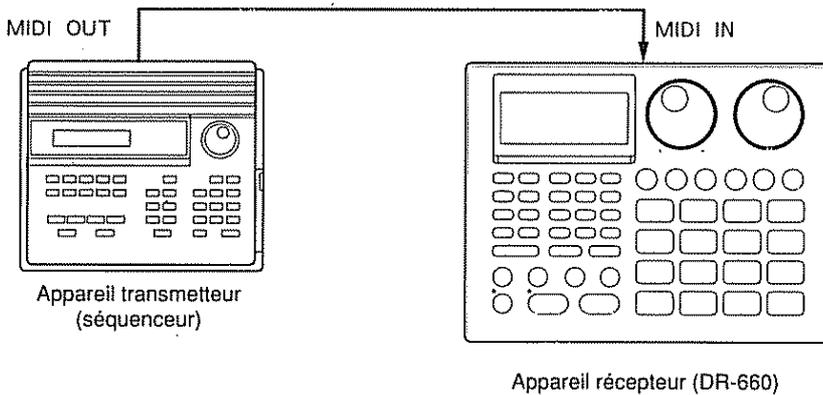


- 5 Pressez **ENTER** pour poursuivre ou **STOP/EXIT** pour annuler.

2. Réception

La DR-660 peut recevoir des messages exclusifs venant d'une autre DR-660 ou d'un appareil MIDI.

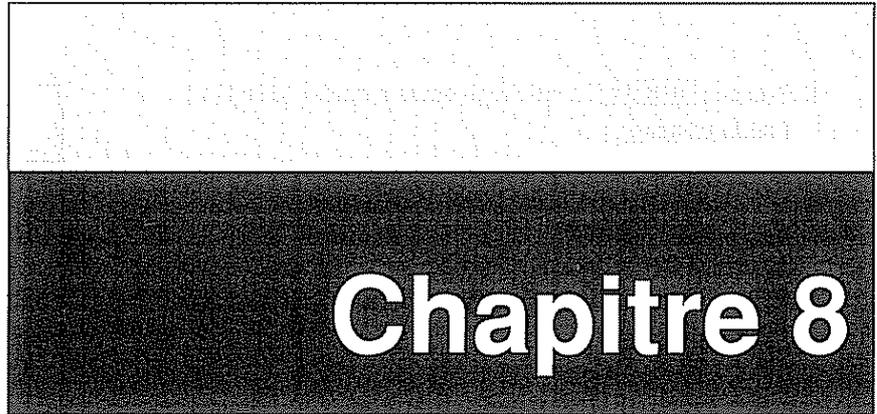
[Connexion]



- * Commutation de la réception de messages exclusifs sur ON (page 90).

La DR-660 ne peut recevoir des messages exclusifs que quand elle est à l'arrêt.

- * Pour recevoir des données exclusives d'une autre DR-660, réglez ces deux appareils sur le même canal MIDI. Pour que la DR-660 puisse lire des données stockées dans une unité externe tel qu'un séquenceur, réglez son canal MIDI sur la même valeur que celle employée lors de l'enregistrement des messages exclusifs.

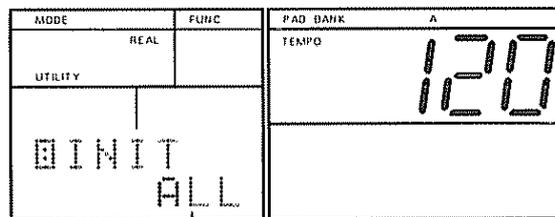


Références

[1] Initialisation

L'initialisation est une procédure qui restaure tout ou partie des paramètres de l'unité pour retrouver les réglages d'usine d'origine. Pour initialiser la DR-660, suivez cette procédure :

- ① Pressez **UTILITY**. L'affichage devra indiquer "UTILITY" (mode utilitaire).
- ② A l'aide de la molette **TEMPO/DATA**, sélectionnez "8 INIT" puis pressez **ENTER**.
- ③ Avec la molette **TEMPO/DATA**, sélectionnez les données à initialiser :



Données à transférer

ALL Tous les morceaux et patterns rythmiques sont effacés (tous les autres paramètres retournent à leur valeur d'origine telle que programmée en usine).

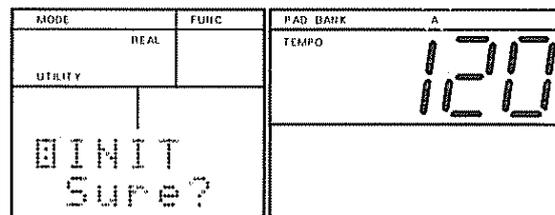
SONG Tous les morceaux sont effacés

PATTERN Tous les patterns rythmiques sont effacés (les Drum Kits sont ramenés à leur réglage d'usine d'origine).

DRUM KIT Tous les Drum Kits sont ramenés à leur réglage d'usine d'origine.

EFFECT Tous les paramètres d'effets du Drum Kit actuellement sélectionné sont ramenés à leur réglage d'usine d'origine.

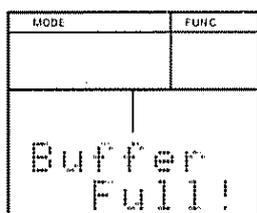
- ④ Pressez **ENTER**.
L'affichage répond par "Sure ?".
- ⑤ Pressez **ENTER** pour poursuivre ou **STOP/EXIT** pour annuler.



[2] Messages d'erreur

Si une erreur de fonctionnement se produit, un des messages d'erreur suivants sera affiché. Référez-vous à cette section pour des informations sur la façon de corriger l'erreur.

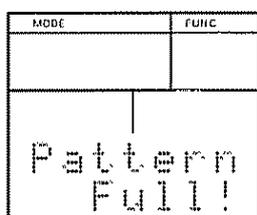
※ Lorsqu'un message d'erreur apparaît dans l'afficheur, presser **STOP/EXIT** vous ramènera à l'écran précédent.



○ La DR-660 a reçu une quantité de données excessives. La réception de données supplémentaires n'est plus possible.

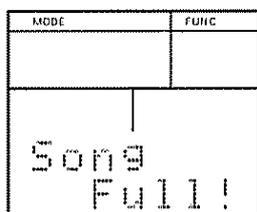
→ Si ce message apparaît alors que la DR-660 reçoit des données MIDI, diminuez la quantité de données émises par le transmetteur.

→ Réglez le mode MIDI pour que les messages MIDI non nécessaires ne soient ni transmis ni reçus (page 89).



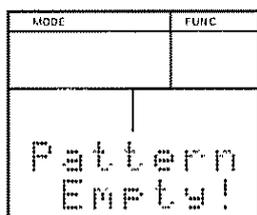
○ La DR-660 ne peut plus stocker de nouveaux patterns rythmiques.

→ Pour poursuivre l'écriture de patterns, effacez quelques patterns rythmiques existants afin de récupérer de l'espace mémoire.



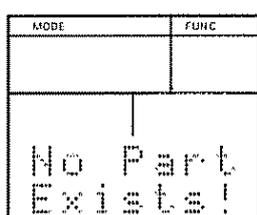
○ La DR-660 ne peut plus stocker de morceaux supplémentaires.

→ Pour poursuivre l'écriture de morceaux, effacez quelques morceaux existants afin de libérer de l'espace mémoire.

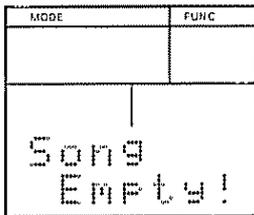


○ Aucune donnée n'existe dans le pattern rythmique sélectionné comme source pour une copie ou une suppression de patterns.

→ Sélectionnez un pattern rythmique qui contient des données.

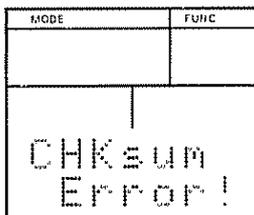


○ Aucune donnée de pattern rythmique n'existe dans la partie sélectionnée comme source pour une insertion ou une suppression de partie.



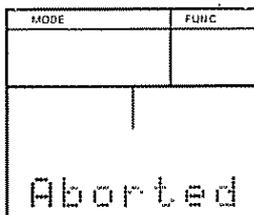
- Aucune donnée n'existe dans le morceau sélectionné comme source pour une copie ou une suppression de morceaux.

→ Sélectionnez un morceau qui contient des données.

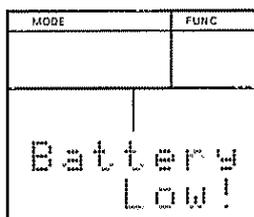


- Les messages exclusifs n'ont pas été correctement reçus.

→ Vérifiez que le transmetteur et la DR-660 sont correctement réglés. Répétez la procédure.

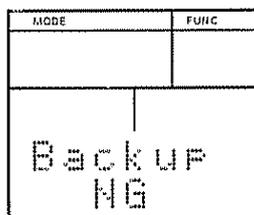


- Ce message apparaît lorsque vous avez annulé une procédure ou qu'une procédure ne peut être accomplie.



- La pile, qui permet le maintien constant des données en mémoire, est hors d'usage (ce message apparaît lors de la mise sous tension de l'appareil).

→ Faites remplacer votre pile par votre revendeur Roland ou par le service de maintenance Roland le plus proche.



- Ce message apparaît lorsque des données de la mémoire ont été endommagées (ce message d'erreur apparaît à la mise sous tension de l'appareil).

→ Pressez **ENTER** pour initialiser la mémoire.

[3] Mauvais fonctionnements

● **Aucun son n'est produit**

Causes possibles :

- Le volume est au minimum (page 13).
- Le niveau des pads est à 0 (page 65)
- Le pattern rythmique ou le morceau sélectionné ne contient pas de donnée.

● **Le son s'interrompt**

Causes possibles :

- Plus de 12 voies ont été demandées simultanément.
- Le type d'assignation choisi pour les pads n'est pas le bon (page 67)

● **Le son est étrange**

Cause possible :

- Les réglages des pads sont inappropriés (page 65).

● **L'effet fla n'est pas produit**

Causes possibles :

- L'intervalle de fla est réglé à 0.
- Les réglages de rapport de fla sont inappropriés

● **La reproduction ne commence pas quand on presse [START]**

Causes possibles :

- Le mode de synchro est réglé sur MIDI (page 86).
- Le pattern rythmique ou le morceau sélectionné ne contient pas de donnée.

● **Les modes ne peuvent être changés**

Cause possible :

- Le mode de synchro est réglé sur MIDI et [START] a été pressé avant que des messages d'horloge MIDI n'aient été reçus (page 87).

● **Les sons d'un pattern rythmique ont changé**

Cause possible :

- L'assignation des pads a été changée (page 62)

● **Les morceaux s'enchaînent automatiquement les uns après les autres**

Cause possible :

- La fonction d'enchaînement de morceaux (Song Chain) est sur ON (page 55).

● **Le tempo change lorsqu'un morceau démarre** ...

Cause possible :

- Un programme initial a été programmé (page 46).

● **La DR-660 ne peut être pilotée par un appareil MIDI externe. Un appareil MIDI externe ne peut être piloté par la DR-660**

Causes possibles :

- Les canaux MIDI de la DR-660 et de l'appareil MIDI externe ne correspondent pas (page 89)
- Les numéros de note de la DR-660 et de l'appareil MIDI externe ne correspondent pas.

● **Lorsque la DR-660 est pilotée par des données de jeu venant d'un séquenceur, le morceau programmé dans la DR-660 démarre en même temps que le séquenceur**

Cause possible :

- Le mode de synchro est réglé sur MIDI (page 86).

● **Le métronome est muet**

Cause possible :

- Le niveau du métronome est réglé à 0 (page 43).

● **Les messages de changement de programme ne peuvent être ni transmis ni reçus**

Cause possible :

- "4 PRG" en mode MIDI est réglé sur OFF (page 89).

● **Le volume ne change pas à réception de messages MIDI de volume**

Cause possible :

- "5 RxVol" en mode MIDI est réglé sur OFF (page 89).

● **Le volume ne change pas à réception de messages MIDI d'expression**

Cause possible :

- "6 RxEXPR" en mode MIDI est réglé sur OFF (page 89).

● **La DR-660 ne reçoit pas de message exclusif**

Causes possibles :

- "7 RxEXC" en mode MIDI est réglé sur OFF (page 90).
- Les canaux MIDI ne sont pas réglés sur la même valeur (page 89).

[4] Réglages d'usine des Drum Kits

**N° 0, 32
Standard**

Pad n°	Note n°	Instrument
1 (A01)	49	178 CrshC1
2 (A02)	57	179 CrshC2
3 (A03)	53	183 RidBIC
4 (A04)	51	182 Ride C
5 (A05)	50	150 RealT1
6 (A06)	48	151 RealT2
7 (A07)	45	152 RealT3
8 (A08)	41	153 RealT4
9 (A09)	37	123 AmbStk
10 (A10)	39	219 808Clp
11 (A11)	42	167 PopCHH
12 (A12)	46	168 PopOHH
13 (A13)	36	12 Dry K2
14 (A14)	38	84 LAFatS
15 (A15)	44	171 RealPH
16 (A16)	56	185 Cowbel
17 (B01)	69	204 CabaUp
18 (B02)	75	198 Claves
19 (B03)	70	202 Marcas
20 (B04)	58	199 Vibslp
21 (B05)	67	208 Agogo
22 (B06)	68	208 Agogo
23 (B07)	73	200 GuiroS
24 (B08)	74	201 GuiroL
25 (B09)	60	191 BongoH
26 (B10)	61	192 BongoL
27 (B11)	66	197 Timbal
28 (B12)	65	197 Timbal
29 (B13)	54	186 Tambrn
30 (B14)	62	193 CngHMt
31 (B15)	63	195 CngHOp
32 (B16)	64	196 CngLOp
33 (-01)	27	225 HiQ
34 (-02)	28	231 DncClp
35 (-03)	29	221 Scrch1
36 (-04)	30	222 Scrch2
37 (-05)	31	126 Sticks
38 (-06)	32	210 55Clav
39 (-07)	33	212 78Beat
40 (-08)	34	212 78Beat
41 (-09)	35	11 Dry K1
42 (-10)	40	102 RealS1
43 (-11)	43	152 RealT3
44 (-12)	47	151 RealT2
45 (-13)	52	181 ChinaC
46 (-14)	55	180 SplshC
47 (-15)	59	182 Ride C
48 (-16)	71	206 WhislS
49 (-17)	72	207 WhislL
50 (-18)	76	190 Wodblk
51 (-19)	77	190 Wodblk
52 (-20)	78	209 Cuica
53 (-21)	79	209 Cuica
54 (-22)	80	189 Triang
55 (-23)	81	189 Triang

**N° 1, 33
Room**

Note n°	Instrument
49	178 CrshC1
57	179 CrshC2
53	183 RidBIC
51	182 Ride C
50	162 RoomT1
48	163 RoomT2
45	164 RoomT3
41	165 RoomT4
37	124 HalStk
39	231 DncClp
42	169 RealCH
46	170 RealOH
36	29 RoomK1
38	107 RockS1
44	171 RealPH
56	185 Cowbel
69	204 CabaUp
75	198 Claves
70	202 Marcas
58	199 Vibslp
67	208 Agogo
68	208 Agogo
73	200 GuiroS
74	201 GuiroL
60	191 BongoH
61	192 BongoL
66	197 Timbal
65	197 Timbal
54	186 Tambrn
62	193 CngHMt
63	195 CngHOp
64	196 CngLOp
27	225 HiQ
28	231 DncClp
29	221 Scrch1
30	222 Scrch2
31	126 Sticks
32	210 55Clav
33	212 78Beat
34	212 78Beat
35	10 DpVrbK
40	88 NastyS
43	164 RoomT3
47	163 RoomT2
52	181 ChinaC
55	180 SplshC
59	182 Ride C
71	206 WhislS
72	207 WhislL
76	190 Wodblk
77	190 Wodblk
78	209 Cuica
79	209 Cuica
80	189 Triang
81	189 Triang

**N° 2, 34
Power 1**

Note n°	Instrument
49	178 CrshC1
57	179 CrshC2
53	183 RidBIC
51	182 Ride C
50	128 AmboT1
48	129 AmboT2
45	130 AmboT3
41	131 AmboT4
37	123 AmbStk
39	232 VrbClp
42	169 RealCH
46	170 RealOH
36	22 MondoK
38	75 Grab S
44	171 RealPH
56	185 Cowbel
69	204 CabaUp
75	198 Claves
70	202 Marcas
58	199 Vibslp
67	208 Agogo
68	208 Agogo
73	200 GuiroS
74	201 GuiroL
60	191 BongoH
61	192 BongoL
66	197 Timbal
65	197 Timbal
54	186 Tambrn
62	193 CngHMt
63	195 CngHOp
64	196 CngLOp
27	225 HiQ
28	231 DncClp
29	221 Scrch1
30	222 Scrch2
31	126 Sticks
32	210 55Clav
33	212 78Beat
34	212 78Beat
35	33 SmashK
40	64 CrudyS
43	130 AmboT3
47	129 AmboT2
52	181 ChinaC
55	180 SplshC
59	182 Ride C
71	206 WhislS
72	207 WhislL
76	190 Wodblk
77	190 Wodblk
78	209 Cuica
79	209 Cuica
80	189 Triang
81	189 Triang

**N° 3, 35
Electronic**

Note n°	Instrument
49	178 CrshC1
57	179 CrshC2
53	183 RidBIC
51	182 Ride C
50	142 ElecT1
48	143 ElecT2
45	144 ElecT3
41	145 ElecT4
37	125 MtlStk
39	235 FXShot
42	169 RealCH
46	170 RealOH
36	14 ElecK1
38	70 ElecS1
44	171 RealPH
56	185 Cowbel
69	204 CabaUp
75	198 Claves
70	202 Marcas
58	199 Vibslp
67	208 Agogo
68	208 Agogo
73	200 GuiroS
74	201 GuiroL
60	191 BongoH
61	192 BongoL
66	197 Timbal
65	197 Timbal
54	186 Tambrn
62	193 CngHMt
63	195 CngHOp
64	196 CngLOp
27	225 HiQ
28	231 DncClp
29	221 Scrch1
30	222 Scrch2
31	126 Sticks
32	210 55Clav
33	212 78Beat
34	212 78Beat
35	15 ElecK2
40	71 ElecS2
43	144 ElecT3
47	143 ElecT2
52	181 ChinaC
55	180 SplshC
59	182 Ride C
71	206 WhislS
72	207 WhislL
76	190 Wodblk
77	190 Wodblk
78	209 Cuica
79	209 Cuica
80	189 Triang
81	189 Triang

N° 4, 36
TR-808N° 5, 37
Jazz 1N° 6, 38
Brush 1N° 7
Ambient (Layer)

Pad n°	Note n°	Instrument						
1 (A01)	49	178 CrshC1	49	178 CrshC1	49	184 BrRidC	49	178 CrshC1
2 (A02)	57	179 CrshC2	57	179 CrshC2	57	184 BrRidC	57	179 CrshC2
3 (A03)	53	183 RidBIC	53	183 RidBIC	53	184 BrRidC	53	183 RidBIC
4 (A04)	51	182 Ride C	51	182 Ride C	51	184 BrRidC	51	182 Ride C
5 (A05)	50	166 808Tom	50	138 Dry T1	50	134 BrshT1	50	158 RockT1
6 (A06)	48	166 808Tom	48	139 Dry T2	48	135 BrshT2	48	159 RockT2
7 (A07)	45	166 808Tom	45	140 Dry T3	45	136 BrshT3	45	160 RockT3
8 (A08)	41	166 808Tom	41	141 Dry T4	41	137 BrshT4	41	161 RockT4
9 (A09)	37	127 808Stk	37	123 AmbStk	37	123 AmbStk	37	123 AmbStk
10 (A10)	39	219 808Clp	39	219 808Clp	39	57 BrSIS1	40	109 SplatS
11 (A11)	42	174 808CHH	42	167 PopCHH	42	172 BrsCHH	42	169 RealCH
12 (A12)	46	175 808OHH	46	168 PopOHH	46	173 BrsOHH	46	170 RealOH
13 (A13)	36	42 TR808K	36	27 Real K	36	34 Soft K	36	25 PunchK
14 (A14)	38	117 TR808S	38	87 LooseS	38	60 BrSwiS	38	51 AttakS
15 (A15)	44	174 808CHH	44	171 RealPH	44	171 RealPH	44	171 RealPH
16 (A16)	56	220 808Cow	56	185 Cowbel	56	185 Cowbel	56	185 Cowbel
17 (B01)	69	204 CabaUp	69	204 CabaUp	69	204 CabaUp	69	255 OFF
18 (B02)	75	217 808Clv	75	198 Claves	75	198 Claves	75	255 OFF
19 (B03)	70	218 808Mrc	70	202 Marcas	70	202 Marcas	70	255 OFF
20 (B04)	58	199 Vibslp	58	199 Vibslp	58	199 Vibslp	58	255 OFF
21 (B05)	67	208 Agogo	67	208 Agogo	67	208 Agogo	67	250 TomAmb
22 (B06)	68	208 Agogo	68	208 Agogo	68	208 Agogo	68	250 TomAmb
23 (B07)	73	213 78Guir	73	200 GuiroS	73	200 GuiroS	73	250 TomAmb
24 (B08)	74	213 78Guir	74	201 GuiroL	74	201 GuiroL	74	250 TomAmb
25 (B09)	60	191 BongoH	60	191 BongoH	60	191 BongoH	60	255 OFF
26 (B10)	61	192 BongoL	61	192 BongoL	61	192 BongoL	61	249 SnrAmb
27 (B11)	66	197 Timbal	66	197 Timbal	66	197 Timbal	66	255 OFF
28 (B12)	65	197 Timbal	65	197 Timbal	65	197 Timbal	65	255 OFF
29 (B13)	54	186 Tambrn	54	186 Tambrn	54	186 Tambrn	54	248 KikAmb
30 (B14)	62	216 808Cng	62	193 CngHMT	62	193 CngHMT	62	249 SnrAmb
31 (B15)	63	216 808Cng	63	195 CngHOp	63	195 CngHOp	63	255 OFF
32 (B16)	64	216 808Cng	64	196 CngLOp	64	196 CngLOp	64	255 OFF
33 (-01)	27	225 HiQ						
34 (-02)	28	231 DncClp						
35 (-03)	29	221 Scrch1						
36 (-04)	30	222 Scrch2						
37 (-05)	31	126 Sticks						
38 (-06)	32	210 55Clav						
39 (-07)	33	212 78Beat						
40 (-08)	34	212 78Beat						
41 (-09)	35	48 808EIK	35	34 Soft K	35	27 Real K	35	44 VbSldK
42 (-10)	40	121 909LIS	40	106 Ring S	40	56 BrRIS2	39	231 DncClp
43 (-11)	43	166 808Tom	43	140 Dry T3	43	136 BrshT3	43	160 RockT3
44 (-12)	47	166 808Tom	47	139 Dry T2	47	135 BrshT2	47	159 RockT2
45 (-13)	52	181 ChinaC						
46 (-14)	55	180 SplshC						
47 (-15)	59	182 Ride C	59	182 Ride C	59	184 BrRidC	59	182 Ride C
48 (-16)	71	206 WhislS						
49 (-17)	72	207 WhislL						
50 (-18)	76	190 Wodblk						
51 (-19)	77	190 Wodblk						
52 (-20)	78	209 Cuica						
53 (-21)	79	209 Cuica						
54 (-22)	80	189 Triang						
55 (-23)	81	189 Triang						

N° 8 BigGym (Layer)			N° 9 Cheap			N° 10 Pop (Layer)			N° 11 Hyper (Layer)		
Pad n°	Note n°	Instrument	Note n°	Instrument	Note n°	Instrument	Note n°	Instrument	Note n°	Instrument	
1 (A01)	49	178 CrshC1	49	177 78 OHH	49	178 CrshC1	49	178 CrshC1			
2 (A02)	57	179 CrshC2	57	177 78 OHH	57	240 RevCym	57	179 CrshC2			
3 (A03)	53	183 RidBIC	53	175 808OHH	53	183 RidBIC	53	183 RidBIC			
4 (A04)	51	182 Ride C	51	175 808OHH	51	182 Ride C	51	182 Ride C			
5 (A05)	50	138 Dry T1	50	229 FXnoiz	50	196 CngLOp	50	154 Rim T1			
6 (A06)	48	139 Dry T2	48	229 FXnoiz	48	196 CngLOp	48	155 Rim T2			
7 (A07)	45	140 Dry T3	45	229 FXnoiz	45	196 CngLOp	45	156 Rim T3			
8 (A08)	41	141 Dry T4	41	229 FXnoiz	41	196 CngLOp	41	157 Rim T4			
9 (A09)	37	124 HalStk	37	125 MtiStk	37	123 AmbStk	37	123 AmbStk			
10 (A10)	40	52 BgShtS	39	226 Snaps	40	111 SprWkS	40	94 RadioS			
11 (A11)	42	169 RealCH	42	176 78 CHH	42	167 PopCHH	42	167 PopCHH			
12 (A12)	46	170 RealOH	46	177 78 OHH	46	168 PopOHH	46	168 PopOHH			
13 (A13)	36	10 RevrbK	36	50 909HdK	36	5 BriteK	36	48 808EIK			
14 (A14)	38	107 RockS1	38	115 Tiny S	38	102 RealS1	38	110 SprLts			
15 (A15)	44	171 RealPH	44	171 RealPH	44	246 RevAmb	44	171 RealPH			
16 (A16)	56	208 Agogo	56	211 78Cow	56	220 808Cow	56	208 Agogo			
17 (B01)	69	255 OFF	69	218 808Mrc	69	255 OFF	69	255 OFF			
18 (B02)	75	255 OFF	75	210 55Clav	75	255 OFF	75	255 OFF			
19 (B03)	70	255 OFF	70	215 78Marc	70	255 OFF	70	255 OFF			
20 (B04)	58	255 OFF	58	228 Uut?	58	255 OFF	58	255 OFF			
21 (B05)	67	250 TomAmb	67	220 808Cow	67	196 CngLOp	67	249 SnrAmb			
22 (B06)	68	250 TomAmb	68	220 808Cow	68	196 CngLOp	68	249 SnrAmb			
23 (B07)	73	250 TomAmb	73	213 78Guir	73	196 CngLOp	73	249 SnrAmb			
24 (B08)	74	250 TomAmb	74	213 78Guir	74	196 CngLOp	74	249 SnrAmb			
25 (B09)	60	255 OFF	60	191 BongoH	60	188 Casta	60	86 LiteS2			
26 (B10)	61	249 SnrAmb	61	192 BongoL	61	234 LtShot	61	81 Huge S			
27 (B11)	66	255 OFF	66	197 Timbal	66	255 OFF	66	255 OFF			
28 (B12)	65	255 OFF	65	197 Timbal	65	255 OFF	65	255 OFF			
29 (B13)	54	248 KikAmb	54	214 78Tamb	54	229 FXnoiz	62	233 VrbSht			
30 (B14)	62	251 LngVrb	62	216 808Cng	62	186 Tambrn	54	186 Tambrn			
31 (B15)	63	255 OFF	63	216 808Cng	63	255 OFF	63	255 OFF			
32 (B16)	64	255 OFF	64	216 808Cng	64	220 808Cow	64	230 Chink			
33 (-01)	27	225 HiQ	27	225 HiQ	27	225 HiQ	27	225 HiQ			
34 (-02)	28	231 DncClp	28	231 DncClp	28	231 DncClp	28	231 DncClp			
35 (-03)	29	221 Scrch1	29	221 Scrch1	29	221 Scrch1	29	221 Scrch1			
36 (-04)	30	222 Scrch2	30	222 Scrch2	30	222 Scrch2	30	222 Scrch2			
37 (-05)	31	126 Sticks	31	126 Sticks	31	126 Sticks	31	126 Sticks			
38 (-06)	32	210 55Clav	32	198 Claves	32	210 55Clav	32	210 55Clav			
39 (-07)	33	212 78Beat	33	212 78Beat	33	212 78Beat	33	212 78Beat			
40 (-08)	34	212 78Beat	34	212 78Beat	34	212 78Beat	34	212 78Beat			
41 (-09)	35	23 MonDpK	35	32 ShellK	35	6 DanceK	35	0 Ambo K			
42 (-10)	39	232 VrbClp	40	122 909RnS	39	219 808Clp	39	219 808Clp			
43 (-11)	43	140 Dry T3	43	229 FXnoiz	43	196 CngLOp	43	156 Rim T3			
44 (-12)	47	139 Dry T2	47	229 FXnoiz	47	196 CngLOp	47	155 Rim T2			
45 (-13)	52	181 ChinaC	52	181 ChinaC	52	181 ChinaC	52	181 ChinaC			
46 (-14)	55	180 SplshC	55	180 SplshC	55	180 SplshC	55	180 SplshC			
47 (-15)	59	182 Ride C	59	182 Ride C	59	182 Ride C	59	182 Ride C			
48 (-16)	71	206 WhisLS	71	206 WhisLS	71	206 WhisLS	71	206 WhisLS			
49 (-17)	72	207 WhisL	72	207 WhisL	72	207 WhisL	72	207 WhisL			
50 (-18)	76	190 Wodblk	76	190 Wodblk	76	190 Wodblk	76	190 Wodblk			
51 (-19)	77	190 Wodblk	77	190 Wodblk	77	190 Wodblk	77	190 Wodblk			
52 (-20)	78	209 Cuica	78	209 Cuica	78	209 Cuica	78	209 Cuica			
53 (-21)	79	209 Cuica	79	209 Cuica	79	209 Cuica	79	209 Cuica			
54 (-22)	80	189 Triang	80	189 Triang	80	189 Triang	80	189 Triang			
55 (-23)	81	189 Triang	81	189 Triang	81	189 Triang	81	189 Triang			

N° 12
Dance 1

Pad n°	Note n°	Instrument
1 (A01)	49	178 CrshC1
2 (A02)	57	89 NoiseS
3 (A03)	53	246 RevAmb
4 (A04)	51	225 HiQ
5 (A05)	50	221 Scrch1
6 (A06)	48	222 Scrch2
7 (A07)	45	236 GlsSht
8 (A08)	41	247 RevVrb
9 (A09)	37	67 Digi S
10 (A10)	40	68 DiscoS
11 (A11)	42	167 PopCHH
12 (A12)	46	168 PopOHH
13 (A13)	36	6 DanceK
14 (A14)	38	65 DanceS
15 (A15)	44	188 Casta
16 (A16)	54	186 Tambrn
17 (B01)	69	204 CabaUp
18 (B02)	75	198 Claves
19 (B03)	70	202 Marcas
20 (B04)	58	199 Vibslp
21 (B05)	67	208 Agogo
22 (B06)	68	208 Agogo
23 (B07)	73	200 GuiroS
24 (B08)	74	201 GuiroL
25 (B09)	60	191 BongoH
26 (B10)	61	192 BongoL
27 (B11)	66	197 Timbal
28 (B12)	65	197 Timbal
29 (B13)	56	185 Cowbel
30 (B14)	62	193 CngHMT
31 (B15)	63	195 CngHOp
32 (B16)	64	196 CngLOp
33 (-01)	27	225 HiQ
34 (-02)	28	231 DncClp
35 (-03)	29	223 Scrch3
36 (-04)	30	224 Scrch4
37 (-05)	31	126 Sticks
38 (-06)	32	210 55Clav
39 (-07)	33	212 78Beat
40 (-08)	34	212 78Beat
41 (-09)	35	38 TeknoK
42 (-10)	39	232 VrbClp
43 (-11)	43	130 AmboT3
44 (-12)	47	129 AmboT2
45 (-13)	52	181 ChinaC
46 (-14)	55	180 SplshC
47 (-15)	59	182 Ride C
48 (-16)	71	206 WhisLS
49 (-17)	72	207 WhisL
50 (-18)	76	190 Wodblk
51 (-19)	77	190 Wodblk
52 (-20)	78	209 Cuica
53 (-21)	79	209 Cuica
54 (-22)	80	189 Triang
55 (-23)	81	189 Triang

N° 13
Dance 2

Note n°	Instrument
49	178 CrshC1
57	251 LngVrb
53	228 Uut?
51	220 808Cow
50	223 Scrch3
48	224 Scrch4
45	231 DncClp
41	234 LtShot
37	112 SwingS
40	80 HsDpnS
42	167 PopCHH
46	168 PopOHH
36	26 Rap K
38	69 DopinS
44	235 FXShot
54	186 Tambrn
69	204 CabaUp
75	198 Claves
70	202 Marcas
58	199 Vibslp
67	208 Agogo
68	208 Agogo
73	200 GuiroS
74	201 GuiroL
60	191 BongoH
61	192 BongoL
66	197 Timbal
65	197 Timbal
56	185 Cowbel
62	193 CngHMT
63	195 CngHOp
64	196 CngLOp
27	225 HiQ
28	231 DncClp
29	221 Scrch1
30	222 Scrch2
31	126 Sticks
32	210 55Clav
33	212 78Beat
34	212 78Beat
35	47 808AcK
39	219 808Clp
43	148 LiteT3
47	147 LiteT2
52	181 ChinaC
55	180 SplshC
59	182 Ride C
71	206 WhisLS
72	207 WhisL
76	190 Wodblk
77	190 Wodblk
78	209 Cuica
79	209 Cuica
80	189 Triang
81	189 Triang

N° 14
Dance 3

Note n°	Instrument
49	178 CrshC1
57	240 RevCym
53	241 RevCas
51	230 Chink
50	154 Rim T1
48	155 Rim T2
45	156 Rim T3
41	157 Rim T4
37	79 HousS3
39	78 HousS2
42	167 PopCHH
46	168 PopOHH
36	19 HouseK
38	77 HousS1
44	214 78Tamb
54	186 Tambrn
69	204 CabaUp
75	198 Claves
70	202 Marcas
58	199 Vibslp
67	208 Agogo
68	208 Agogo
73	200 GuiroS
74	201 GuiroL
60	191 BongoH
61	192 BongoL
66	197 Timbal
65	197 Timbal
56	185 Cowbel
62	193 CngHMT
63	195 CngHOp
64	196 CngLOp
27	225 HiQ
28	231 DncClp
29	221 Scrch1
30	222 Scrch2
31	126 Sticks
32	210 55Clav
33	212 78Beat
34	212 78Beat
35	40 TightK
40	219 808Clp
43	156 Rim T3
47	155 Rim T2
52	181 ChinaC
55	180 SplshC
59	182 Ride C
71	206 WhisLS
72	207 WhisL
76	190 Wodblk
77	190 Wodblk
78	209 Cuica
79	209 Cuica
80	189 Triang
81	189 Triang

N° 15
Power 2

Note n°	Instrument
49	178 CrshC1
57	179 CrshC2
53	183 RidBIC
51	182 Ride C
50	132 BoosTH
48	132 BoosTH
45	133 BoosTL
41	133 BoosTL
39	236 GlsSht
40	53 BrethS
42	169 RealCH
46	170 RealOH
36	8 DelayK
38	116 TrashS
44	171 RealPH
56	185 Cowbel
69	204 CabaUp
75	198 Claves
70	202 Marcas
58	199 Vibslp
67	208 Agogo
68	208 Agogo
73	200 GuiroS
74	201 GuiroL
60	191 BongoH
61	192 BongoL
66	197 Timbal
65	197 Timbal
54	186 Tambrn
62	193 CngHMT
63	195 CngHOp
64	196 CngLOp
27	225 HiQ
28	231 DncClp
29	221 Scrch1
30	222 Scrch2
31	126 Sticks
32	210 55Clav
33	212 78Beat
34	212 78Beat
35	9 Door K
37	123 AmbStk
43	133 BoosTL
47	132 BoosTH
52	181 ChinaC
55	180 SplshC
59	182 Ride C
71	206 WhisLS
72	207 WhisL
76	190 Wodblk
77	190 Wodblk
78	209 Cuica
79	209 Cuica
80	189 Triang
81	189 Triang

N° 16
Power 3

Pad n°	Note n°	Instrument
1 (A01)	49	178 CrshC1
2 (A02)	57	179 CrshC2
3 (A03)	53	183 RidBIC
4 (A04)	51	182 Ride C
5 (A05)	50	162 RoomT1
6 (A06)	48	163 RoomT2
7 (A07)	45	164 RoomT3
8 (A08)	41	164 RoomT3
9 (A09)	37	123 AmbStk
10 (A10)	39	111 SprWkS
11 (A11)	42	167 PopCHH
12 (A12)	46	168 PopOHH
13 (A13)	36	30 RoomK2
14 (A14)	38	97 RokinS
15 (A15)	44	171 RealPH
16 (A16)	56	185 Cowbel
17 (B01)	27	204 CabaUp
18 (B02)	75	198 Claves
19 (B03)	70	202 Marcas
20 (B04)	32	199 Vibslp
21 (B05)	54	208 Agogo
22 (B06)	62	208 Agogo
23 (B07)	63	200 GuiroS
24 (B08)	64	201 GuiroL
25 (B09)	29	191 BongoH
26 (B10)	30	192 BongoL
27 (B11)	34	197 Timbal
28 (B12)	33	197 Timbal
29 (B13)	35	186 Tambrn
30 (B14)	40	193 CngHMT
31 (B15)	73	195 CngHOP
32 (B16)	74	196 CngLOP
33 (-01)	28	225 HiQ
34 (-02)	31	231 DncClp
35 (-03)	43	221 Scrch1
36 (-04)	47	222 Scrch2
37 (-05)	52	126 Sticks
38 (-06)	55	210 55Clav
39 (-07)	58	212 78Beat
40 (-08)	59	212 78Beat
41 (-09)	60	10 DpVrbK
42 (-10)	61	219 808Clp
43 (-11)	65	164 RoomT3
44 (-12)	66	163 RoomT2
45 (-13)	67	181 ChinaC
46 (-14)	68	180 SplshC
47 (-15)	69	182 Ride C
48 (-16)	71	206 WhislS
49 (-17)	72	207 WhislL
50 (-18)	76	190 Wodblk
51 (-19)	77	190 Wodblk
52 (-20)	78	209 Cuica
53 (-21)	79	209 Cuica
54 (-22)	80	189 Triang
55 (-23)	81	189 Triang

N° 17
Perc 1

Note n°	Instrument
69	204 CabaUp
58	205 CabaDn
75	198 Claves
70	202 Marcas
54	186 Tambrn
76	187 SiBell
73	200 GuiroS
74	201 GuiroL
60	191 BongoH
61	192 BongoL
66	197 Timbal
65	197 Timbal
62	193 CngHMT
77	194 CngSlp
63	195 CngHOP
64	196 CngLOP
49	178 CrshC1
57	179 CrshC2
53	183 RidBIC
51	182 Ride C
50	150 RealT1
48	151 RealT2
45	152 RealT3
41	153 RealT4
37	123 AmbStk
39	219 808Clp
42	167 PopCHH
46	168 PopOHH
36	20 HybrdK
38	90 PiccS1
44	171 RealPH
56	185 Cowbel
27	225 HiQ
28	231 DncClp
29	221 Scrch1
30	222 Scrch2
31	126 Sticks
32	210 55Clav
33	212 78Beat
34	212 78Beat
35	24 PillwK
40	113 Thin S
43	152 RealT3
47	151 RealT2
52	181 ChinaC
55	180 SplshC
59	182 Ride C
67	208 Agogo
68	208 Agogo
71	206 WhislS
72	207 WhislL
78	209 Cuica
79	209 Cuica
80	189 Triang
81	189 Triang

N° 18
Perc 2

Note n°	Instrument
76	190 Wodblk
77	190 Wodblk
80	189 Triang
81	189 Triang
54	186 Tambrn
75	198 Claves
60	191 BongoH
61	192 BongoL
69	204 CabaUp
70	203 Shaker
71	206 WhislS
72	207 WhislL
78	209 Cuica
79	209 Cuica
67	208 Agogo
68	208 Agogo
49	178 CrshC1
57	179 CrshC2
53	183 RidBIC
51	182 Ride C
50	162 RoomT1
48	163 RoomT2
45	164 RoomT3
41	165 RoomT4
37	124 HalStk
39	231 DncClp
42	169 RealCH
46	170 RealOH
36	1 AttakK
38	108 RockS2
44	171 RealPH
56	185 Cowbel
27	225 HiQ
28	231 DncClp
29	221 Scrch1
30	222 Scrch2
31	126 Sticks
32	210 55Clav
33	212 78Beat
34	212 78Beat
35	3 BoSldK
40	99 RckPwS
43	164 RoomT3
47	163 RoomT2
52	181 ChinaC
55	180 SplshC
58	199 Vibslp
59	182 Ride C
62	193 CngHMT
63	195 CngHOP
64	196 CngLOP
65	197 Timbal
66	197 Timbal
73	200 GuiroS
74	201 GuiroL

N° 19
Perc 3

Note n°	Instrument
27	211 78Cow
75	217 808Clv
70	218 808Mrc
32	210 55Clav
54	214 78Tamb
62	216 808Cng
63	216 808Cng
64	216 808Cng
29	214 78Tamb
30	220 808Cow
34	212 78Beat
33	212 78Beat
35	47 808AcK
40	121 909LTS
73	213 78Guir
74	213 78Guir
49	178 CrshC1
57	179 CrshC2
53	183 RidBIC
51	182 Ride C
50	166 808Tom
48	166 808Tom
45	166 808Tom
41	166 808Tom
37	127 808Stk
39	219 808Clp
42	174 808CHH
46	175 808OHH
36	49 808GtK
38	54 BriteS
44	174 808CHH
56	220 808Cow
28	231 DncClp
31	126 Sticks
43	166 808Tom
47	166 808Tom
52	181 ChinaC
55	180 SplshC
58	199 Vibslp
59	182 Ride C
60	191 BongoH
61	192 BongoL
65	197 Timbal
66	197 Timbal
67	208 Agogo
68	208 Agogo
69	204 CabaUp
71	206 WhislS
72	207 WhislL
76	190 Wodblk
77	190 Wodblk
78	209 Cuica
79	209 Cuica
80	189 Triang
81	189 Triang

N° 20
Reggae
N° 21
Light
N° 22
FX
N° 23
TR-909

Pad n°	Note n°	Instrument	Note n°	Instrument	Note n°	Instrument	Note n°	Instrument
1 (A01)	49	178 CrshC1	49	178 CrshC1	49	178 CrshC1	49	178 CrshC1
2 (A02)	57	179 CrshC2	57	179 CrshC2	57	240 RevCym	57	179 CrshC2
3 (A03)	53	183 RidBIC	53	183 RidBIC	28	246 RevAmb	53	183 RidBIC
4 (A04)	51	182 Ride C	51	182 Ride C	51	182 Ride C	51	182 Ride C
5 (A05)	50	154 Rim T1	50	146 LiteT1	50	70 ElecS1	50	146 LiteT1
6 (A06)	48	155 Rim T2	48	147 LiteT2	48	70 ElecS1	48	147 LiteT2
7 (A07)	45	156 Rim T3	45	148 LiteT3	45	70 ElecS1	45	148 LiteT3
8 (A08)	41	157 Rim T4	41	149 LiteT4	41	70 ElecS1	41	149 LiteT4
9 (A09)	37	123 AmbSlk	37	125 MtlStk	37	126 Sticks	37	123 AmbSlk
10 (A10)	40	105 ReggS2	40	86 LiteS2	39	232 VrbClp	39	219 808Clp
11 (A11)	42	169 RealCH	42	167 PopCHH	42	167 PopCHH	42	169 RealCH
12 (A12)	46	170 RealOH	46	168 PopOHH	46	168 PopOHH	46	170 RealOH
13 (A13)	36	18 Hard K	36	18 Hard K	36	9 Door K	36	43 TR909K
14 (A14)	38	104 ReggS1	38	85 LiteS1	38	73 FX S	38	118 TR909S
15 (A15)	44	171 RealPH	44	171 RealPH	27	229 FXnoiz	44	171 RealPH
16 (A16)	56	185 Cowbel	56	208 Agogo	56	188 Casta	56	211 78Cow
17 (B01)	69	204 CabaUp	69	204 CabaUp	69	214 78Tamb	69	204 CabaUp
18 (B02)	75	198 Claves	75	198 Claves	75	211 78Cow	75	217 808Clv
19 (B03)	70	202 Marcas	70	202 Marcas	70	213 78Guir	70	218 808Mrc
20 (B04)	58	199 Vibslp	58	199 Vibslp	58	199 Vibslp	58	199 Vibslp
21 (B05)	67	208 Agogo	67	208 Agogo	29	221 Scrch1	67	208 Agogo
22 (B06)	68	208 Agogo	68	208 Agogo	30	222 Scrch2	68	208 Agogo
23 (B07)	73	200 GuiroS	73	200 GuiroS	73	200 GuiroS	73	213 78Guir
24 (B08)	74	201 GuiroL	74	201 GuiroL	74	201 GuiroL	74	213 78Guir
25 (B09)	60	191 BongoH	60	191 BongoH	71	206 WhislS	60	191 BongoH
26 (B10)	61	192 BongoL	61	192 BongoL	72	207 WhislL	61	192 BongoL
27 (B11)	66	197 Timbal	66	197 Timbal	66	223 Scrch3	66	197 Timbal
28 (B12)	65	197 Timbal	65	197 Timbal	65	224 Scrch4	65	197 Timbal
29 (B13)	54	186 Tambrn	54	186 Tambrn	54	186 Tambrn	54	186 Tambrn
30 (B14)	62	193 CngH Mt	62	193 CngH Mt	62	230 Chink	62	216 808Cng
31 (B15)	63	195 CngH Op	63	195 CngH Op	63	234 LtShot	63	216 808Cng
32 (B16)	64	196 CngL Op	64	196 CngL Op	64	236 GlSht	64	216 808Cng
33 (-01)	27	225 HiQ	27	225 HiQ	31	126 Sticks	27	225 HiQ
34 (-02)	28	231 DncClp	28	231 DncClp	32	210 55Clav	28	231 DncClp
35 (-03)	29	221 Scrch1	29	221 Scrch1	33	212 78Beat	29	221 Scrch1
36 (-04)	30	222 Scrch2	30	222 Scrch2	34	212 78Beat	30	222 Scrch2
37 (-05)	31	126 Sticks	31	126 Sticks	35	13 Dull K	31	126 Sticks
38 (-06)	32	210 55Clav	32	210 55Clav	40	74 GlassS	32	210 55Clav
39 (-07)	33	212 78Beat	33	212 78Beat	43	70 ElecS1	33	212 78Beat
40 (-08)	34	212 78Beat	34	212 78Beat	44	171 RealPH	34	212 78Beat
41 (-09)	35	2 BBailK	35	12 Dry K2	47	70 ElecS1	35	50 909HdK
42 (-10)	39	219 808Clp	39	219 808Clp	52	181 ChinaC	40	122 909RnS
43 (-11)	43	156 Rim T3	43	148 LiteT3	53	183 RidBIC	43	148 LiteT3
44 (-12)	47	155 Rim T2	47	147 LiteT2	55	180 SplshC	47	147 LiteT2
45 (-13)	52	181 ChinaC	52	181 ChinaC	59	182 Ride C	52	181 ChinaC
46 (-14)	55	180 SplshC	55	180 SplshC	60	191 BongoH	55	180 SplshC
47 (-15)	59	182 Ride C	59	182 Ride C	61	192 BongoL	59	182 Ride C
48 (-16)	71	206 WhislS	71	206 WhislS	67	208 Agogo	71	206 WhislS
49 (-17)	72	207 WhislL	72	207 WhislL	68	208 Agogo	72	207 WhislL
50 (-18)	76	190 Wodblk	76	190 Wodblk	76	190 Wodblk	76	190 Wodblk
51 (-19)	77	190 Wodblk	77	190 Wodblk	77	190 Wodblk	77	190 Wodblk
52 (-20)	78	209 Cuica	78	209 Cuica	78	209 Cuica	78	209 Cuica
53 (-21)	79	209 Cuica	79	209 Cuica	79	209 Cuica	79	209 Cuica
54 (-22)	80	189 Triang	80	189 Triang	80	189 Triang	80	189 Triang
55 (-23)	81	189 Triang	81	189 Triang	81	189 Triang	81	189 Triang

N° 24
Jazz 2

Pad n°	Note n°	Instrument
1 (A01)	49	178 CrshC1
2 (A02)	57	179 CrshC2
3 (A03)	53	183 RidBIC
4 (A04)	51	182 Ride C
5 (A05)	50	138 Dry T1
6 (A06)	48	139 Dry T2
7 (A07)	45	140 Dry T3
8 (A08)	41	141 Dry T4
9 (A09)	37	123 AmbStk
10 (A10)	40	91 PiccS2
11 (A11)	42	167 PopCHH
12 (A12)	46	168 PopOHH
13 (A13)	36	46 Wood K
14 (A14)	38	92 PiccS3
15 (A15)	44	171 RealPH
16 (A16)	56	185 Cowbel
17 (B01)	69	204 CabaUp
18 (B02)	75	198 Claves
19 (B03)	70	202 Marcas
20 (B04)	58	199 Vibslp
21 (B05)	67	208 Agogo
22 (B06)	68	208 Agogo
23 (B07)	73	200 GuiroS
24 (B08)	74	201 GuiroL
25 (B09)	60	191 BongoH
26 (B10)	61	192 BongoL
27 (B11)	65	197 Timbal
28 (B12)	66	197 Timbal
29 (B13)	54	186 Tambrn
30 (B14)	62	193 CngHMT
31 (B15)	63	195 CngHOp
32 (B16)	64	196 CngLOp
33 (-01)	27	225 HiQ
34 (-02)	28	231 DncClp
35 (-03)	29	221 Scrch1
36 (-04)	30	222 Scrch2
37 (-05)	32	210 55Clav
38 (-06)	31	126 Sticks
39 (-07)	33	212 78Beat
40 (-08)	34	212 78Beat
41 (-09)	35	34 Soft K
42 (-10)	39	219 808Clp
43 (-11)	43	140 Dry T3
44 (-12)	47	139 Dry T2
45 (-13)	52	181 ChinaC
46 (-14)	55	180 SplshC
47 (-15)	59	182 Ride C
48 (-16)	71	206 WhisIS
49 (-17)	72	207 WhisIL
50 (-18)	76	190 Wodblk
51 (-19)	77	190 Wodblk
52 (-20)	78	209 Cuica
53 (-21)	79	209 Cuica
54 (-22)	80	189 Triang
55 (-23)	81	189E Triang

N° 25
Brush 2

Note n°	Instrument
49	58 BrSIS2
57	59 BrSIS3
53	184 BrRidC
51	184 BrRidC
50	134 BrshT1
48	135 BrshT2
45	136 BrshT3
41	137 BrshT4
37	56 BrRIS2
39	57 BrSIS1
42	172 BrsCHH
46	173 BrsOHH
36	34 Soft K
38	60 BrSwiS
44	55 BrRIS1
56	185 Cowbel
69	204 CabaUp
75	198 Claves
70	202 Marcas
58	199 Vibslp
67	208 Agogo
68	208 Agogo
73	200 GuiroS
74	201 GuiroL
60	191 BongoH
61	192 BongoL
66	197 Timbal
65	197 Timbal
54	186 Tambrn
62	193 CngHMT
63	195 CngHOp
64	196 CngLOp
27	225 HiQ
28	231 DncClp
29	221 Scrch1
30	222 Scrch2
31	126 Sticks
32	210 55Clav
33	212 78Beat
34	212 78Beat
35	27 Real K
40	56 BrRIS2
43	136 BrshT3
47	135 BrshT2
52	181 ChinaC
55	180 SplshC
59	184 BrRidC
71	206 WhisIS
72	207 WhisIL
76	190 Wodblk
77	190 Wodblk
78	209 Cuica
79	209 Cuica
80	189 Triang
81	189 Triang

N° 26
SlapBs

Note n°	Instrument
64	253 SlapBs
65	253 SlapBs
66	253 SlapBs
67	253 SlapBs
68	253 SlapBs
69	253 SlapBs
70	253 SlapBs
71	253 SlapBs
72	253 SlapBs
73	253 SlapBs
74	253 SlapBs
75	253 SlapBs
76	253 SlapBs
77	253 SlapBs
78	253 SlapBs
79	253 SlapBs
49	178 CrshC1
57	179 CrshC2
53	183 RidBIC
51	182 Ride C
50	158 RockT1
48	159 RockT2
45	160 RockT3
41	161 RockT4
37	123 AmbStk
39	232 VrbClp
42	167 PopCHH
46	168 PopOHH
36	35 SolidK
38	88 NastyS
44	171 RealPH
56	185 Cowbel
27	225 HiQ
28	231 DncClp
29	221 Scrch1
30	222 Scrch2
31	126 Sticks
32	210 55Clav
33	212 78Beat
34	212 78Beat
35	40 TightK
40	100 RckRmS
43	160 RockT3
47	159 RockT2
52	181 ChinaC
54	186 Tambrn
55	180 SplshC
58	199 Vibslp
59	182 Ride C
60	191 BongoH
61	192 BongoL
62	193 CngHMT
63	195 CngHOp
80	189 Triang
81	189 Triang

N° 27
Syn Bs

Note n°	Instrument
64	254 Syn Bs
65	254 Syn Bs
66	254 Syn Bs
67	254 Syn Bs
68	254 Syn Bs
69	254 Syn Bs
70	254 Syn Bs
71	254 Syn Bs
72	254 Syn Bs
73	254 Syn Bs
74	254 Syn Bs
75	254 Syn Bs
76	254 Syn Bs
77	254 Syn Bs
78	254 Syn Bs
79	254 Syn Bs
49	178 CrshC1
57	179 CrshC2
53	183 RidBIC
51	182 Ride C
50	128 AmboT1
48	129 AmboT2
45	130 AmboT3
41	131 AmboT4
39	232 VrbClp
40	120 90's S
42	169 RealCH
46	170 RealOH
36	50 909HdK
38	118 TR909S
44	171 RealPH
54	186 Tambrn
27	225 HiQ
28	231 DncClp
29	221 Scrch1
30	222 Scrch2
31	126 Sticks
32	210 55Clav
33	212 78Beat
34	212 78Beat
35	39 Thud K
37	234 LtShot
43	130 AmboT3
47	129 AmboT2
52	181 ChinaC
55	180 SplshC
56	220 808Cow
58	199 Vibslp
59	182 Ride C
60	191 BongoH
61	192 BongoL
62	193 CngHMT
63	195 CngHOp
80	189 Triang
81	189 Triang

N° 28
X fadeN° 29
ChorusN° 30
DelayN° 31
Vrb & Dly

Pad n°	Note n°	Instrument						
1 (A01)	49	178 CrshC1						
2 (A02)	57	179 CrshC2						
3 (A03)	53	182 Ride C	53	183 RidBIC	53	183 RidBIC	53	183 RidBIC
4 (A04)	51	182 Ride C						
5 (A05)	50	146 LiteT1	50	142 ElecT1	50	146 LiteT1	50	166 808Tom
6 (A06)	48	147 LiteT2	48	143 ElecT2	48	147 LiteT2	48	166 808Tom
7 (A07)	45	148 LiteT3	45	144 ElecT3	45	148 LiteT3	45	166 808Tom
8 (A08)	41	149 LiteT4	41	145 ElecT4	41	149 LiteT4	41	166 808Tom
9 (A09)	37	123 AmbStk	37	125 MtlStk	37	125 MtlStk	37	127 808Stk
10 (A10)	40	220 808Cow	39	235 FXShot	40	86 LiteS2	39	219 808Clp
11 (A11)	42	169 RealCH	42	169 RealCH	42	167 PopCHH	42	174 808CHH
12 (A12)	46	170 RealOH	46	170 RealOH	46	168 PopOHH	46	175 808OHH
13 (A13)	36	43 TR909K	36	14 ElecK1	36	18 Hard K	36	42 TR808K
14 (A14)	38	117 TR808S	38	70 ElecS1	38	85 LiteS1	38	117 TR808S
15 (A15)	44	171 RealPH	44	171 RealPH	44	171 RealPH	44	174 808CHH
16 (A16)	56	230 Chink	56	185 Cowbel	56	208 Agogo	56	220 808Cow
17 (B01)	69	180 SplshC	69	204 CabaUp	69	204 CabaUp	69	204 CabaUp
18 (B02)	75	181 ChinaC	75	198 Claves	75	198 Claves	75	217 808Clv
19 (B03)	70	183 RidBIC	70	202 Marcas	70	202 Marcas	70	218 808Mrc
20 (B04)	58	182 Ride C	58	199 Vibslp	58	199 Vibslp	58	199 Vibslp
21 (B05)	67	146 LiteT1	67	208 Agogo	67	208 Agogo	67	208 Agogo
22 (B06)	68	147 LiteT2	68	208 Agogo	68	208 Agogo	68	208 Agogo
23 (B07)	73	148 LiteT3	73	200 GuiroS	73	200 GuiroS	73	213 78Guir
24 (B08)	74	149 LiteT4	74	201 GuiroL	74	201 GuiroL	74	213 78Guir
25 (B09)	60	124 HalStk	60	191 BongoH	60	191 BongoH	60	191 BongoH
26 (B10)	61	220 808Cow	61	192 BongoL	61	192 BongoL	61	192 BongoL
27 (B11)	66	125 MtlStk	66	197 Timbal	66	197 Timbal	66	197 Timbal
28 (B12)	65	170 RealOH	65	197 Timbal	65	197 Timbal	65	197 Timbal
29 (B13)	54	46 Wood K	54	186 Tambrn	54	186 Tambrn	54	186 Tambrn
30 (B14)	62	105 ReggS2	62	193 CngHMT	62	193 CngHMT	62	216 808Cng
31 (B15)	63	186 Tambrn	63	195 CngHOp	63	195 CngHOp	63	216 808Cng
32 (B16)	64	230 Chink	64	196 CngLOp	64	196 CngLOp	64	216 808Cng
33 (-01)	27	225 HiQ						
34 (-02)	28	231 DncClp						
35 (-03)	29	221 Scrch1						
36 (-04)	30	222 Scrch2						
37 (-05)	31	126 Sticks						
38 (-06)	32	210 55Clav						
39 (-07)	33	212 78Beat						
40 (-08)	34	212 78Beat						
41 (-09)	35	47 808AcK	35	15 ElecK2	35	12 Dry K2	35	48 808EIK
42 (-10)	39	219 808Clp	40	71 ElecS2	39	219 808Clp	40	121 909Lts
43 (-11)	43	148 LiteT3	43	144 ElecT3	43	148 LiteT3	43	166 808Tom
44 (-12)	47	147 LiteT2	47	143 ElecT2	47	147 LiteT2	47	166 808Tom
45 (-13)	52	181 ChinaC						
46 (-14)	55	180 SplshC						
47 (-15)	59	182 Ride C						
48 (-16)	71	206 WhislS						
49 (-17)	72	207 WhislL						
50 (-18)	76	190 Wodblk						
51 (-19)	77	190 Wodblk						
52 (-20)	78	209 Cuica						
53 (-21)	79	209 Cuica						
54 (-22)	80	189 Triang						
55 (-23)	81	189 Triang						

[5] Tableau des patterns pré-programmés

0	8beat Original
1	8beat Fill in to Variation
2	8beat Variation
3	8beat Fill in to Original

4	PopRock Original
5	PopRock Fill in to Variation
6	PopRock Variation
7	PopRock Fill in to Original

8	HardRock1 Original
9	HardRock1 Fill in to Variation
10	HardRock1 Variation
11	HardRock1 Fill in to Original

12	HardRock2 Original
13	HardRock2 Fill in to Variation
14	HardRock2 Variation
15	HardRock2 Fill in to Original

16	Rock N Roll Original
17	Rock N Roll Fill in to Variation
18	Rock N Roll Variation
19	Rock N Roll Fill in to Original

20	SlowRock Original
21	SlowRock Fill in to Variation
22	SlowRock Variation
23	SlowRock Fill in to Original

24	16beat Original
25	16beat Fill in to Variation
26	16beat Variation
27	16beat Fill in to Original

28	R & B Original
29	R & B Fill in to Variation
30	R & B Variation
31	R & B Fill in to Original

32	Oldies Original
33	Oldies Fill in to Variation
34	Oldies Variation
35	Oldies Fill in to Original

36	Disco Original
37	Disco Fill in to Variation
38	Disco Variation
39	Disco Fill in to Original

40	Funk Original
41	Funk Fill in to Variation
42	Funk Variation
43	Funk Fill in to Original

44	Swing1 Original
45	Swing1 Fill in to Variation
46	Swing1 Variation
47	Swing1 Fill in to Original

48	Swing2 Original
49	Swing2 Fill in to Variation
50	Swing2 Variation
51	Swing2 Fill in to Original

52	BrushSwing Original
53	BrushSwing Fill in to Variation
54	BrushSwing Variation
55	BrushSwing Fill in to Original

56	Country Original
57	Country Fill in to Variation
58	Country Variation
59	Country Fill in to Original

60	Dance Original
61	Dance Fill in to Variation
62	Dance Variation
63	Dance Fill in to Original

64	House Original
65	House Fill in to Variation
66	House Variation
67	House Fill in to Original

68	Rap1 Original
69	Rap1 Fill in to Variation
70	Rap1 Variation
71	Rap1 Fill in to Original

72	Rap2 Original
73	Rap2 Fill in to Variation
74	Rap2 Variation
75	Rap2 Fill in to Original

76	Samba Original
77	Samba Fill in to Variation
78	Samba Variation
79	Samba Fill in to Original

80	Salsa Original
81	Salsa Fill in to Variation
82	Salsa Variation
83	Salsa Fill in to Original

84	Bossanova Original
85	Bossanova Fill in to Variation
86	Bossanova Variation
87	Bossanova Fill in to Original

88	Reggae Original
89	Reggae Fill in to Variation
90	Reggae Variation
91	Reggae Fill in to Original

92	Mambo Original
93	Mambo Fill in to Variation
94	Mambo Variation
95	Mambo Fill in to Original

96	Beguine Original
97	Beguine Fill in to Variation
98	Beguine Variation
99	Beguine Fill in to Original

[Paramètres d'effets]

Drum Kit	R. TYPE	R. TIME	R. LPF	D. FDBK	C. TYPE	C. DPTH	C. RATE	C. FDBK	C. DLY
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									
31									
32									
33									
34									
35									
36									
37									
38									

[Paramètres de pads]

Nom du Drum Kit : _____

Pad n°	Note n°	Instrument	Niveau	Hauteur	Chute	Nuance	Panoram.	Type d'assign.	Courbe dynam.
1 (A01)									
2 (A02)									
3 (A03)									
4 (A04)									
5 (A05)									
6 (A06)									
7 (A07)									
8 (A08)									
9 (A09)									
10 (A10)									
11 (A11)									
12 (A12)									
13 (A13)									
14 (A14)									
15 (A15)									
16 (A16)									
17 (B01)									
18 (B02)									
19 (B03)									
20 (B04)									
21 (B05)									
22 (B06)									
23 (B07)									
24 (B08)									
25 (B09)									
26 (B10)									
27 (B11)									
28 (B12)									
29 (B13)									
30 (B14)									
31 (B15)									
32 (B16)									
33 (-01)									
34 (-02)									
35 (-03)									
36 (-04)									
37 (-05)									
38 (-06)									
39 (-07)									
40 (-08)									
41 (-09)									
42 (-10)									
43 (-11)									
44 (-12)									
45 (-13)									
46 (-14)									
47 (-15)									
48 (-16)									
49 (-17)									
50 (-18)									
51 (-19)									
52 (-20)									
53 (-21)									
54 (-22)									
55 (-23)									

Messages exclusifs Roland

1 Format des données de message exclusif

Les messages exclusifs Roland utilisent le format de données suivant (type IV):

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro du fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
CMD	Numéro de commande
[Corps]	Données
F7H	Octet de fin de message exclusif

Statut MIDI: F0H, F7H

Un message exclusif doit être encadré par une paire d'octets de statut. L'octet F0H étant immédiatement suivi du numéro du fabricant (MIDI version 1.0)

Numéro de fabricant: 41H

Le numéro de fabricant identifie le fabricant de l'instrument qui émet le message exclusif. L'octet 41H est le numéro d'identification de Roland.

Numéro d'unité: UNT

C'est une valeur identifiant un instrument particulier dans un système à plusieurs instruments. Usuellement compris entre 00H et 0FH (sa valeur est alors égale à celle du canal MIDI moins une unité), ce numéro peut être choisi entre 00H et 1FH pour les appareils multi-timbraux (à multiples canaux MIDI).

Numéro de modèle: MDL

C'est une valeur qui différencie les modèles d'un même fabricant. Toutefois, différents modèles peuvent partager le même numéro d'identification s'ils sont organisés de façon similaire et traitent les mêmes données.

Le format du numéro de modèle peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de modèles acceptables, chacun étant propre à un modèle spécifique:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Numéro de commande: CMD

Le numéro de commande identifie la fonction d'un message exclusif. Le format du numéro de commande peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de commandes acceptables, chacun étant propre à fonction spécifique:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Données: corps du message

Cette zone est le contenu du message à transmettre par l'interface MIDI. La taille et le contenu exacts varient avec les numéros de modèle et de commande.

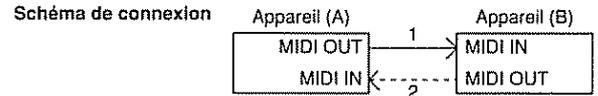
2 Transfert de données par carte d'adressage

La carte d'adressage est une technique de transfert se conformant au format de données décrit en section 1. Elle assigne les paramètres, commutateurs, données de tone et formes d'onde internes (par exemple) de la mémoire à des emplacements spécifiques caractérisés par une adresse dépendant de l'appareil. Cette "cartographie" permet l'accès aux données résidant à l'adresse spécifiée par le message.

Le transfert de données par carte d'adressage est par conséquent indépendant des catégories de modèles et des données. Cette technique permet l'emploi de deux différentes procédures de transfert de données: transfert uni-directionnel (One-way) et transfert bi-directionnel (handshake).

Procédure de transfert uni-directionnel (One-Way, voir section 3 pour plus de détails)

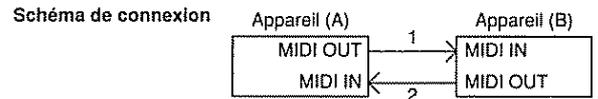
Cette procédure est souhaitable pour le transfert de petites quantités de données. Elle entraîne l'émission d'un message exclusif d'une façon totalement indépendante du statut de l'appareil récepteur.



La connexion 2 est nécessaire pour les procédures de demande de données ("Request Data", voir section 3).

Procédure de transfert bi-directionnel (Handshake; cet appareil ne l'utilise pas)

Cette procédure donne une séquence de transfert bi-directionnelle pré-déterminée (Handshake = "poignée de mains") entre les interfaces avant que le transfert de données ne s'effectue. Cette communication assure une fiabilité et une vitesse suffisantes pour le traitement de grandes quantités de données.



Les connexions 1 et 2 sont indispensables.

Remarque sur les deux procédures ci-dessus

- * Il existe un numéro de commande propre à chacune.
- * Les appareils A et B ne peuvent pas échanger de données s'ils n'emploient pas la même procédure de transfert, s'ils n'ont pas le même numéro d'unité et le même numéro de modèle et s'ils ne sont pas prêts pour la communication.

3 Procédure de transfert uni-directionnel

Cette procédure entraîne l'émission de toutes les données jusqu'à leur fin et sert aux messages suffisamment courts pour qu'il ne soit pas nécessaire d'attendre un message de confirmation de bonne réception.

Pour les messages longs, toutefois, l'appareil récepteur doit assimiler les messages au rythme de la séquence de transfert, c'est-à-dire avec un intervalle d'au moins 20 ms entre les messages.

Types de messages

Message	Numéro de commande
Demande de données 1 "Request Data 1"	RQ1 (11H)
Envoi de données 1 "Data Set 1"	DT1 (12H)

Request data 1 : RQ1 (11H)

Ce message est émis par un appareil désirant obtenir des données d'un autre appareil relié par l'interface MIDI. Il contient des informations sur l'adresse et la taille des données qu'il demande.

A réception d'un message RQ1, l'appareil interrogé cherche dans sa mémoire l'adresse et la taille indiquées par le message.

S'il les trouve et s'il est prêt pour la communication, il transmet un message "Data Set 1 (DT1)" contenant les données demandées. Autrement, il n'émet rien.

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro de fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
11H	Numéro de commande (RQ1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
⋮	⋮
	(octet de poids faible)
ttH	Taille (octet de poids fort)
⋮	⋮
	(octet de poids faible)
VRF	Octet de vérification (Checksum)
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

- * La taille de données demandée ne correspond pas au nombre d'octets qui composeront le message DT1 mais à la zone mémoire dans laquelle résident les données voulues
- * Certains modèles ont des limitations de format de données utilisable dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressages prédéterminées avant leur transfert
- * Le même nombre d'octets détermine adresse et taille mais ce nombre peut varier avec le modèle d'appareil
- * La procédure de vérification utilise un octet de vérification (Checksum) qui, additionné aux octets d'adresse et de taille, donne un résultat dans lequel les 7 bits les plus faibles doivent être égaux à 0

Data Set 1 : DT1 (12H)

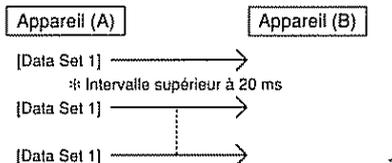
Ce message correspond au réel procédé de transfert. Chaque octet de données n'étant assigné qu'à une adresse, un message DT1 porte l'adresse de départ d'une donnée comme d'une série de données classées selon l'ordre de leurs adresses. Le standard MIDI interdit aux messages autres que ceux en temps réel d'interrompre un message exclusif. C'est un problème pour les appareils ayant un système "Soft Thru". Pour conserver une compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité les messages DT1 à 256 octets pour que des messages trop longs soient fragmentés en plusieurs messages.

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro de fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
12H	Numéro de commande (DT1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
⋮	⋮
	(octet de poids faible)
ttH	Taille (octet de poids fort)
⋮	⋮
	(octet de poids faible)
VRF	Octet de vérification (Checksum)
F7	Octet de statut (fin de message exclusif)

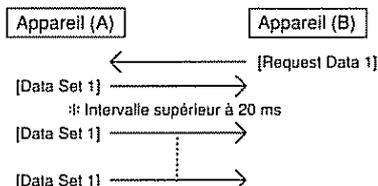
- * Un message DT1 peut ne fournir que les données "valides" parmi celles demandées par un message RQ1
- * Certains modèles ont des limitations de format de données utilisable dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressages prédéterminées avant leur transfert
- * Le nombre d'octets d'adresse et taille varie avec le modèle
- * La procédure de vérification utilise un octet (Checksum) qui, additionné à ceux d'adresse et de taille, donne un résultat dont les 7 bits les plus faibles doivent être 0

Exemples d'échanges de messages

- L'appareil A envoie des données à l'appareil B
Seul le transfert de messages DT1 s'effectue



- L'appareil B demande des données à l'appareil A
B envoie un message RQ1 à A
Après contrôle, A envoie un message DT1 à B.



1. DONNEES TRANSMISES

■ Messages de voix par canal

Les messages de voix par canal sont transmis sur le canal qui est réglé en mode MIDI

● Informations de note

● Relâchement de note (Note off)

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 1BH - 51H (27 - 81)

● Enfoncement de note (Note on)

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 1BH - 51H (27 - 81)
vv = Dynamique : 01H - 7FH (1 - 127)

Le numéro de note assigné à chaque instrument dans le drum kit actuel est employé. Si le numéro de note est réglé sur "OFF", alors, les informations de note pour cet instrument ne peuvent pas être transmises.

La durée de note ("Gate Time", c'est-à-dire l'intervalle de temps entre Note On et Note Off) est usuellement d'environ 50 ms. Elle peut être plus courte si le même instrument est joué plusieurs fois consécutivement.

● Changement de commande (Control Change)

○ Volume

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	07H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Volume : 00H - 7FH (0 - 127)

Transmis quand le volume MIDI est changé en mode MIDI

● Changement de programme

Statut	Deuxième
CnH	ppH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1; 15 = can 16
pp = N° de programme : 00H - 7FH (0 - 127)

Les messages suivants sont transmis quand le Drum Kit est changé :

Ensemble rythmique	pp	Ensemble rythmique	pp
Standard	00H (0)	Utilisateur 14	4DH (77)
Room	08H (8)	Utilisateur 15	4EH (78)
Power	10H (16)	Utilisateur 16	4FH (79)
Electronic	18H (24)	Utilisateur 17	50H (80)
TR-808	10H (25)	Utilisateur 18	51H (81)
Jazz	20H (32)	Utilisateur 19	52H (82)
Brush	28H (40)	Utilisateur 20	53H (83)
Utilisateur 1	40H (64)	Utilisateur 21	54H (84)
Utilisateur 2	41H (65)	Utilisateur 22	55H (85)
Utilisateur 3	42H (66)	Utilisateur 23	56H (86)
Utilisateur 4	43H (67)	Utilisateur 24	57H (87)
Utilisateur 5	44H (68)	Utilisateur 25	58H (88)
Utilisateur 6	45H (69)	Utilisateur 26	59H (89)
Utilisateur 7	46H (70)	Utilisateur 27	5AH (90)
Utilisateur 8	47H (71)	Utilisateur 28	5BH (91)
Utilisateur 9	48H (72)	Utilisateur 29	5CH (92)
Utilisateur 10	49H (73)	Utilisateur 30	5DH (93)
Utilisateur 11	4AH (74)	Utilisateur 31	5EH (94)
Utilisateur 12	4BH (75)	Utilisateur 32	5FH (95)
Utilisateur 13	4CH (76)		

■ Messages de système exclusif

Statut	
F0H	octet de statut de message exclusif
F7H	octet de fin de message exclusif

Les messages de système exclusif permettent de transmettre les données de séquence, de configuration et de les données globales de la DR-660. Pour des détails, référez-vous à la section "3 Communications exclusives" et aux "Messages exclusifs Roland".

■ Messages communs au système

Non transmis quand Sync est réglé sur "MIDI" en mode MIDI

● Pointeur de position dans le morceau (Song Position Pointer)

Statut	Deuxième	Troisième
F2H	mmH	llH

mm, ll = Position dans le morceau : 00H, 00H - 7FH, 7FH (0 - 16383)

Transmis quand le mode SONG est sélectionné, quand un nouveau morceau est sélectionné en mode SONG, ou quand une partie est spécifiée en pressant BWD ou FWD en mode SONG.

● Sélection de morceau

Statut	Deuxième
F3H	ssH

ss = Sélection de morceau : 00H - 63H (0 - 99)

Ce message est transmis quand le mode SONG est sélectionné ou quand un nouveau morceau est sélectionné en mode SONG.

■ Messages en temps réel pour le système

Non transmis quand Sync est réglé sur "MIDI" en mode MIDI

L'horloge de synchronisation est toujours transmise, même quand le rythme ne joue pas. Quand RESET est pressé alors que la DR-660 est en reproduction, les messages Stop et Start sont transmis à la suite.

● Horloge de synchronisation (Clock)

Statut
F8H

● Start

Statut
FAH

● Continue

Statut
FBH

● Stop

Statut
FCH

● Active Sensing (test de liaison)

Statut
FEH

Transmis pour contrôler la liaison MIDI entre la DR-660 et l'unité externe.

2. DONNEES REUES ET RECONNUES

■ Messages de voix par canal

Seuls les messages de voix par canal sont transmis sur le canal qui est réglé en mode MIDI

● Informations de note

● Relâchement de note (Note off)

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1; 15 = can 16
 kk = N° de note : 1BH - 51H (27 - 81)
 vv = Dynamique : 00H - 7FH (0 - 127)

La dynamique est ignorée

● Enfoncement de note (Note on)

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1; 15 = can. 16
 kk = N° de note : 1BH - 51H (27 - 81)
 vv = Dynamique : 01H - 7FH (1 - 127)

● Changement de commande (Control Change)

○ Volume

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	07H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1; 15 = can 16
 vv = Volume : 00H - 7FH (0 - 127)

Commande le volume général Méorisé

○ Expression

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	11H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1; 15 = can 16
 vv = Expression : 00H - 7FH (0 - 127)

Commande le volume général Réglé sur 127 à la mise sous tension

● Changement de programme

Statut	Deuxième
CnH	ppH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1; 15 = can. 16
 pp = N° de programme : 00H - 7FH (0 - 127)

Change le Drum Kit (ensemble rythmique)

pp	Drum Kit	pp	Drum Kit
00H - 07H (0 - 7)	Standard	4CH (76)	Utilisateur 13
08H - 0FH (8 - 15)	Room	4DH (77)	Utilisateur 14
10H - 17H (16 - 23)	Power	4EH (78)	Utilisateur 15
18H (24)	Electronic	4FH (79)	Utilisateur 16
19H (25)	TR-808	50H (80)	Utilisateur 17
1AH - 1FH (26 - 31)	Electronic	51H (81)	Utilisateur 18
20H - 27H (32 - 39)	Jazz	52H (82)	Utilisateur 19
28H - 2FH (40 - 47)	Brush	53H (83)	Utilisateur 20
30H - 3FH (48 - 63)	Standard	54H (84)	Utilisateur 21
		55H (85)	Utilisateur 22
		56H (86)	Utilisateur 23
40H (64)	Utilisateur 1	57H (87)	Utilisateur 24
41H (65)	Utilisateur 2	58H (88)	Utilisateur 25
42H (66)	Utilisateur 3	59H (89)	Utilisateur 26
43H (67)	Utilisateur 4	5AH (90)	Utilisateur 27
44H (68)	Utilisateur 5	5BH (91)	Utilisateur 28

45H (69)	Utilisateur 6	SCH (92)	Utilisateur 29
46H (70)	Utilisateur 7	SDH (93)	Utilisateur 30
47H (71)	Utilisateur 8	5EH (94)	Utilisateur 31
48H (72)	Utilisateur 9	5FH (95)	Utilisateur 32
49H (73)	Utilisateur 10	60H - 7FH (96 - 127)	Standard
4AH (74)	Utilisateur 11		
4BH (75)	Utilisateur 12		

■ Messages de système exclusif

Reconnus uniquement quand la DR-660 est arrêtée et si la réception de messages exclusifs (RxEXC) est sur "ON" en mode MIDI

Statut	
F0H :	octet de statut de message exclusif
F7H :	octet de fin de message exclusif

Avec la DR-660, les messages de système exclusif peuvent servir à transférer (Bulk Dump) les données de séquence, de configuration de Drum Kit et les données globales

■ Messages communs au système

Reconnus uniquement quand la DR-660 est arrêtée et si SYNC est sur "MIDI" en mode MIDI

● Pointeur de position dans le morceau (Song Position Pointer)

Statut	Deuxième	Troisième
F2H	mmH	llH

mm.ll = Position dans le morceau : 00H, 00H - 7FH, 7FH (0 - 16383)

Quand la DR-660 reçoit cette information en mode SONG, elle recherche la position demandée dans le morceau, et la position dans le pattern si le mode actuel est le mode PATTERN

● Sélection de morceau

Statut	Deuxième
F3H	ssH

ss = Sélection de morceau : 00H - 03H (0 - 3)

Change le morceau si reçu en mode SONG

■ Messages en temps réel pour le système

Reconnus uniquement quand SYNC est sur "MIDI" en mode MIDI

● Horloge de synchronisation (Clock)

Statut
F8H

● Start

Statut
FAH

● Continue

Statut
FBH

● Stop

Statut
FCH

3. Communications exclusives

Avec la DR-660, des messages exclusifs uni-directionnels (One-Way) peuvent servir au transfert des données de séquence, de configuration de Drum Kit et des données globales

Dans un message exclusif, le numéro d'identification du modèle est 52H et le numéro d'appareil est inférieur d'une unité au canal de base.

■ Communications uni-directionnelles (one-Way)

● Demande de données "Request Data RQ1" (11H)

Octet	Commentaire	
F0H	Octet de statut de message exclusif	
41H	N° du fabricant	(Roland)
APP	Numéro d'identification d'appareil	(00H - 0FH)
52H	N° du modèle	
11H	N° de commande	(RQ1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)	
bbH	Adresse	
ccH	Adresse	
ddH	Adresse (octet de poids faible)	
ssH	Taille (octet de poids fort)	
ttH	Taille	
uuH	Taille	
vvH	Taille (octet de poids faible)	
VRF	Octet de vérification (Checksum)	
F7H	Octet de fin de message exclusif	

● Envoi de données "Data set DT1" (12H)

Octet	Commentaire	
F0H	Octet de statut de message exclusif	
41H	N° du fabricant	(Roland)
APP	Numéro d'identification d'appareil	(00H - 0FH)
52H	N° du modèle	
12H	N° de commande	(DT1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)	
bbH	Adresse	
ccH	Adresse	
ddH	Adresse (octet de poids faible)	
eeH	Données (octet de poids fort)	
:	:	
eeH	Données	
VRF	Octet de vérification (Checksum)	
F7H	Octet de fin de message exclusif	

4. Tableau des adresses de base des paramètres

Les adresses sont exprimées en hexadécimal sur 7 bits

Adresse	MSB			LSB
Binaire	0aaa aaaa	0bbb bbbb	0ccc cccc	0ddd dddd
Hex 7 bits	AA	BB	CC	DD

Taille	MSB			LSB
Binaire	0aaa aaaa	0ttt tttt	0uuu uuuu	0vvv vvvv
Hex 7 bits	AA	BB	CC	DD

■ Adresse de base des paramètres

Avec la DR-660, les paramètres peuvent être transférés soit en masse (Bulk Dump) soit individuellement

Adresse de base	Bloc	Remarque
00 00 00 00	Drum Kit actuellement sélectionné	Individuel
:	:	
01 00 00 00	Paramètres globaux	Individuel
:	:	
02 00 00 00	Drum Kit	Bulk
:	:	
03 00 00 00	Morceau (song)	Bulk
:	:	
04 00 00 00	Pattern	Bulk

● Drum Kit actuellement sélectionné (paramètres individuels)

○ Pad

Adresse (H)	Taille (H)	Données (D)	Paramètre
00 00 pp 00	00 00 00 01	0 - 63	N° inst 4bits forts (0 - 255)
00 00 pp 01	00 00 00 01	0 - 63	N° inst 4bits faibles
00 00 pp 02	00 00 00 01	0 - 15	Niveau
00 00 pp 03	00 00 00 01	0 - 14	Nuance (-7 - +7)
00 00 pp 04	00 00 00 01	0 - 3	Haut 2bits forts (-2400 - +2400)
00 00 pp 05	00 00 00 01	0 - 127	Hauteur 7bits faibles
00 00 pp 06	00 00 00 01	0 - 62	Chute (-31 - +31)
00 00 pp 07	00 00 00 01	0 - 15	Pan (L7 - C - R7 INDIV)
00 00 pp 08	00 00 00 01	0 - 1	Polyphonie (Mono, Poly)
00 00 pp 09	00 00 00 01	0 - 7	Groupe d'ass. (OFF, EXC1-7)
00 00 pp 0A	00 00 00 01	0 - 9	Niveau d'envoi à la reverb
00 00 pp 0B	00 00 00 01	0 - 9	Niveau d'envoi au chorus

*: pp = n° de pad 0 - 54 (A01 - A16, B01 - B16, -01 - -23)

*: Le numéro d'instrument est transféré après division de la valeur (0 - 255) en 4 bits forts (MSB) et 4 bits faibles (LSB).

*: La hauteur est transférée après division de la valeur (0 - 480) en 2 bits forts (MSB) et 7 bits faibles (LSB)

*: Suite à la combinaison de la polyphonie et du groupe d'assignation, le type d'assignation se définit comme suit :

Polyphonie	Groupe d'assignation	Type d'assignation
0 (Mono)	0 (OFF)	MONO
0 (Mono)	1 (EXC1)	M EXC1
0 (Mono)	2 (EXC2)	M EXC2
0 (Mono)	3 (EXC3)	M EXC3
0 (Mono)	4 (EXC4)	M EXC4
0 (Mono)	5 (EXC5)	M EXC5
0 (Mono)	6 (EXC6)	M EXC6
0 (Mono)	7 (EXC7)	M EXC7
1 (Poly)	0 (OFF)	POLY
1 (Poly)	1 (EXC1)	P EXC1
1 (Poly)	2 (EXC2)	P EXC2
1 (Poly)	3 (EXC3)	P EXC3
1 (Poly)	4 (EXC4)	P EXC4
1 (Poly)	5 (EXC5)	P EXC5
1 (Poly)	6 (EXC6)	P EXC6
1 (Poly)	7 (EXC7)	P EXC7

○ Assignation du numéro de note

Adresse (H)	Taille (H)	Données (D)	Paramètre
00 01 00 pp	00 00 00 01	27 - 81	N° de note du pad pp

*: pp = n° de pad 0 - 54 (A01 - A16, B01 - B16, -01 - -23)

○ Effet

Adresse (H)	Taille (H)	Données (D)	Paramètre
00 02 00 00	00 00 00 01	0 - 4	Type de reverb (Hall, Room, Plate, Delay, Pan-Dly)
00 02 00 01	00 00 00 01	0 - 31	Durée de reverb
00 02 00 02	00 00 00 01	0 - 7	Filtre passe-bas de reverb
00 02 00 03	00 00 00 01	0 - 15	Réinjection dans le Delay
00 02 00 04	00 00 00 01	0 - 9	Niveau de sortie de reverb
00 02 00 05	00 00 00 01	0 - 1	Commut de sortie de reverb
00 02 00 06	00 00 00 01	0 - 1	Type de chorus (Chorus, Flanger)
00 02 00 07	00 00 00 01	0 - 31	Retard du chorus
00 02 00 08	00 00 00 01	0 - 15	Intensité du chorus
00 02 00 09	00 00 00 01	0 - 15	Vitesse du chorus
00 02 00 0A	00 00 00 01	0 - 15	Réinjection dans le chorus
00 02 00 0B	00 00 00 01	0 - 9	Niveau de sortie du chorus
00 02 00 0C	00 00 00 01	0 - 1	Commut de sortie de chorus

*: Quand le type de reverb est Delay ou Pan Dly, la durée de reverb (R. TIME) devient en fait le paramètre qui règle la durée de retard. Dès lors, la correspondance est la suivante

R. TIME	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Durée de retard (ms)	5	10	20	30	45	60	75	90	105	120
R. TIME	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Durée de retard (ms)	135	150	165	180	195	210	225	240	255	270
R. TIME	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
Durée de retard (ms)	285	300	315	330	345	360	375	390	405	420
R. TIME	30	31								
Durée de retard (ms)	435	450								

○ Banque de pads

Adresse (H)	Taille (H)	Données (D)	Paramètre
00 03 00 00	00 00 00 01	0 - 7	Courbe de sens pour la banque A (EXP1, LIN1, EXP2, LIN2, XFDO, XFDI, FIX1, FIX2)
00 03 00 01	00 00 00 01	0 - 7	Courbe de sens pour la banque B (EXP1, LIN1, EXP2, LIN2, XFDO, XFDI, FIX1, FIX2)
00 03 00 02	00 00 00 01	0 - 1	Commut de Layer (OFF, ON)

○ Nom du Drum Kit

Adresse (H)	Taille (H)	Données (D)	Paramètre
00 04 00 00	00 00 00 07	32 - 127	Caractère ASCH

● Paramètres globaux (paramètres individuels)

○ Commutateurs MIDI

Adresse (H)	Taille (H)	Données (D)	Paramètre
01 00 00 00	00 00 00 01	0 - 1	SYNC (INT, MIDI)
01 00 00 01	00 00 00 01	0 - 1	PRG (OFF, ON)
01 00 00 02	00 00 00 01	0 - 1	RxVOL (OFF, ON)
01 00 00 03	00 00 00 01	0 - 1	RxEXPR (OFF, ON)
01 00 00 04	00 00 00 01	0 - 1	THRU (OFF, ON)

○ Roulement, Fla. Métronome

Adresse (H)	Taille (H)	Données (D)	Paramètre
01 01 00 00	00 00 00 01	1 - 8	ROLL INT (1/32, 1/16(3), 1/16, 1/8(3), 1/8, 1/4(3), 1/4, 1/2)
01 01 00 01	00 00 00 01	0 - 31	FLAM INT
01 01 00 02	00 00 00 01	0 - 7	FLAM RATIO
01 01 00 03	00 00 00 01	0 - 7	CLICK LEVEL
01 01 00 04	00 00 00 01	3 - 7	CLICK SEL (1/16, 1/8(3), 1/8, 1/4(3), 1/4)

● Drum Kit (Bulk)

Taille de tous les paramètres des Drum Kits utilisateur = 12800 octets
12800 octets x 2 (car séparation en 2 nibbles ou "demi-octets") = 01 48 00 (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)	Données (D)	Paramètre
02 00 00 00	00 01 48 00		Paramètres de Drum Kit

● Morceau (Song) (Bulk)

Taille de toutes les données des morceaux utilisateur = 2000 octets
2000 octets x 2 (car séparation en 2 nibbles ou "demi-octets") = 01 20 (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)	Données (D)	Paramètre
03 00 00 00	00 00 1F 20		Données de morceau

● Pattern (Bulk)

Taille de toutes les données des patterns utilisateur = 14010 octets
14010 octets x 2 (car séparation en 2 nibbles ou "demi-octets") = 01 5A 74 (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)	Données (D)	Paramètre
04 00 00 00	00 01 5A 74		Données de pattern

Tableau d'équipement MIDI

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1 - 16	1 - 16	* 1
	Modifié	1 - 16	1 - 16	
Mode	Par défaut	Mode 3	Mode 3	
	Modifié	X	X	
	Altéré	* * * * * * *		
N° de note	Vraiment jouées	27 - 81 * 2	27 - 81 * 2	
		* * * * * * *		
Dynamique	Enfoncement	<input type="radio"/> 9n v = 1 - 127	<input type="radio"/>	
	Relâchement	<input checked="" type="radio"/> 9n v = 0	<input checked="" type="radio"/>	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	X	X	
	Par canal	X	X	
Pitch bend		X	X	
Changement de commande	7	<input type="radio"/>	* 3	Volume * 1 Expression
	11	<input checked="" type="radio"/>	* 3	
Changement de programme	N° réels	<input type="radio"/> * * * * * * *	* 3	Sert au changement de "Drum Kit"
Système exclusif		<input type="radio"/>	* 3	
Système commun	Position ds le morceau	<input type="radio"/> Sync = INT	<input type="radio"/> Sync = MIDI	
	Sélection du morceau	<input type="radio"/> Sync = INT	<input type="radio"/> Sync = MIDI	
	Accord	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
Système en temps réel	Horloge	<input type="radio"/> Sync = INT	<input type="radio"/> Sync = MIDI	
	Commandes	<input type="radio"/> Sync = INT	<input type="radio"/> Sync = MIDI	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
	All Notes OFF	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
	Active sensing	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
	Ré-initialisation	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
Notes		* 1 Méorisé (non volatile). * 2 L'assignation de numéro de note pour chaque instrument est employée pour la réception comme pour la transmission. Un réglage pré-programmé ou utilisateur peut être employé. * 3 Sélectionnable <input type="radio"/> ou <input checked="" type="radio"/> manuellement, et mémorisé.		

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

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

: OUI
 : NON

■ Caractéristiques

DR-660 : Dr. RHYTHM

● Polyphonie maximale

12 voies

● Instruments

255

● Effets

Reverb
Chorus

● Patterns rythmiques

Patterns programmables : 150
Patterns pré-programmés : 100

● Morceaux

Morceaux : 100
Durée de morceau :
Nombre maximal de parties pour un morceau : 250
Total de parties pour tous les morceaux : 900

● Résolution

Par noire : 96

● Tempo

20 à 260 noires par minute

● Afficheur

LCD spécifique [7,62 (L) x 1 - 2,54 (P) cm]

● Méthodes de programmation

Temps réel/pas à pas

● Pads

Pads dynamiques : 16

● Synchronisation

MIDI

● Connecteurs

Prises jacks de sortie stéréo (L, R)
Prises jacks de sortie individuelle (1, 2)
Prises jacks pour écouteurs
Prises MIDI (In, Out)
Prise pour adaptateur secteur (CA 12 volts)

● Alimentation secteur

Adaptateur secteur

● Intensité électrique

500 mA

● Dimensions

215 (L) x 165 (P) x 57 (H) mm

● Poids

690 g

● Accessoires

Adaptateur secteur (série BRA BOSS)
Mode d'emploi

* Les caractéristiques de ce produit sont sujettes à modification sans préavis.

Index

[B]

Bulk Dump 92

[C]

Canal MIDI 82, 89
Chainage de morceaux 55
Changement de pattern en temps réel 56, 58
Changement de programme (messages) 84
Chorus 16, 24, 73
Courbe dynamique 69

[D]

Décalage 41
Decay 65
Données de morceau 50
Données de morceau (effacement) 50
Données de pattern (effacement) 50
Données de pattern (insertion) 51
Drum Kit 17, 22
Drum Kit (changement) 17
Drum Kit (copie) 80
Drum Kit (nom) 69

[E]

Écriture en pas à pas (morceau) 49
Écriture en pas à pas (pattern rythmique) 34
Écriture en temps réel (morceau) 48
Écriture en temps réel (pattern rythmique) 32
Équipement MIDI (tableau) 85

[F]

Fla 19, 38
Fla (intervalle) 38
Flam (ratio) 38

[I]

Initialisation 96

[M]

Messages d'erreur 97
Messages de système 84
Messages exclusifs 84
Messages par canal 83
Métronome 43
MIDI (mode) 27, 88
MIDI 82
Mode 27
Mode d'effet 27, 74
Mode Sync 86, 89
Morceau 27, 45, 53
Morceau (nom) 46
Morceau de démonstration 14

[N]

Niveau 65
Note (messages) 83
Note (numéros) 89
Note Off 83
Note On 83
Nuance 66

[P]

Pad Bank 17, 18
Pad Bank 27, 64
Pad Bank (Layer) 79
Panoramique 67
Pattern (mode) 27
Pattern (nom) 31
Patterns pré-programmés (tableau) 108
Patterns pré-programmés 15
Patterns programmables 26, 29
Pattern rythmique (copie) 37
Patterns rythmiques (effacement) 37
Pitch 65
Position de morceau 86

[Q]

Quantize 30

[R]

Reprise 54
Reproduction 54
Reverb 16, 24, 74
Roulement 19, 38

[S]

Soft THRU	92
Song	27, 45, 53
Sorties individuelles	25, 77
Swing	39
Swing (intensité de)	39
Synchronisation	86

[T]

Tempo	16
Tempo initial	46
Temps	34
Type d'assignation	67

[V]

Volume (messages)	89
-------------------------	----

