

Roland®

E-60

MUSIC WORKSTATION

E-50

MUSIC WORKSTATION



Mode d'emploi

AVERTISSEMENT – Pour réduire le risque d'incendie ou d'électrocution, n'exposez pas cet appareil à la pluie ou à l'humidité.



For EU Countries

This product complies with the requirements of European Directive EMC 89/336/EEC.
Dieses Produkt entspricht der europäischen Richtlinie EMC 89/336/EEC.
Ce produit est conforme aux exigences de la directive européenne EMC 89/336/EEC.
Questo prodotto è conforme alle esigenze della direttiva europea EMC 89/336/EEC.
Este producto cumple con la directrice EMC 89/336/EEC de la CE.
Dit product beantwoordt aan de richtlijn EMC 89/336/EEC van de Europese Unie.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) This device may not cause harmful interference, and
- (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.



Ce produit doit être mis au rebut dans un centre local de recyclage des déchets.
Ne le jetez pas dans une poubelle ménagère.

La technologie utilisée dans l'E-60/E-50 est protégée par des demandes de brevet en cours dans certains pays à travers le monde.

Roland



E-60

MUSIC WORKSTATION

E-50

MUSIC WORKSTATION

Mode d'emploi

Nous vous remercions d'avoir opté pour le Roland E-60/E-50 Music Workstation. L'E-60/E-50 dispose des atouts majeurs qu'un instrument Roland peut offrir: des accompagnements parfaits, un contrôleur D Beam (E-60), des effets professionnels, les fonctions Cover du fameux G-70, un mode Guitar... Impossible de tout mentionner dans cette introduction.

Un soin particulier a été accordé à la simplification de l'accès à ces innombrables fonctions: c'est pourquoi l'E-60/E-50 est doté d'un écran tactile à 16 niveaux de gris et d'une interface utilisateur vous permettant d'exploiter facilement toutes les ressources de l'E-60/E-50.

Pour tirer parti de toutes les fonctions de votre E-60/E-50 et lui assurer de nombreuses années de bons et loyaux services, lisez entièrement ce présent Mode d'emploi.

Pour éviter toute confusion, convenons d'utiliser le mot "bouton" pour désigner les commandes en face avant pour réserver le mot "touche" au clavier de l'E-60/E-50.

Pour gagner du temps (et de la place), nous utilisons le terme "morceau" pour désigner les fichiers Standard MIDI.

Avant d'utiliser cet instrument, lisez attentivement la section "Remarques importantes" à la p. 11. Elle contient des informations importantes pour une utilisation correcte de l'E-60/E-50. Rangez ce mode d'emploi en lieu sûr car il vous sera utile pour toute référence ultérieure.

Caractéristiques

Le clavier arrangeur Roland le plus complet à ce jour

L'E-60/E-50 est un instrument sans pareil, offrant le meilleur de la technologie Roland de génération de sons. Le superbe générateur de sons interne est basé sur celui de la fameuse série Fantom-X.

Interface innovante

L'E-60/E-50 a été conçu dès le départ pour vous offrir un accès rapide à sa vaste gamme de fonctions. L'écran tactile et le nombre impressionnant de boutons en face avant vous permettent d'accéder directement aux fonctions disponibles sans devoir patauger à travers d'interminables menus.

Les paramètres qui, d'un point de vue musical, se doivent d'être ensemble figurent sur la même page ou des pages adjacentes à l'écran; leur réglage a été largement simplifié par rapport aux claviers arrangeurs antérieurs.

Fonctions "Cover" et "Makeup Tools" pour fichiers Standard MIDI et styles musicaux

La réorchestration de fichiers Standard MIDI et de styles musicaux se fait en clin d'œil avec les préréglages Song et Style Cover; de plus, les paramètres MAKEUP TOOLS intuitifs, liés aux instruments, vous permettent de changer les instruments de vos morceaux et styles sans passer des heures à modifier événement après événement.

La structure des fichiers Standard MIDI peut être modifiée en temps réel grâce à quatre mémoires MARK & JUMP programmables; cela vous permet de jouer des versions longues de morceaux préenregistrés.

Technologie "Adaptive Chord Voicing"

L'arrangeur de l'E-60/E-50 n'a pas seulement une nouvelle structure (avec 4 niveaux d'accompagnement, 4 intros et 4 fins) mais propose également une conversion en temps réel plus musicale des accords que vous jouez en phrases d'accompagnement. Cette technologie Roland ACV en attente de brevet peut effectivement transposer des parties d'un style musical de façon à éliminer les sauts peu naturels des cordes, des accords de piano etc.

Mode guitare

Le mode guitare de l'E-60/E-50 vous permet de jouer des parties de guitares électriques et acoustiques d'un réalisme saisissant. Vous pouvez utiliser ces parties avec l'arrangeur (en live) et les enregistrer avec le séquenceur/enregistreur 16 pistes et le Style Composer de l'E-60/E-50.

Enregistreur super-rapide et séquenceur 16 pistes complet

L'E-60/E-50 propose deux approches pour l'enregistrement d'un nouveau morceau: une fonction "Recorder" avec les traditionnelles commandes REC-START-STOP et un séquenceur 16 pistes permettant une édition minutieuse des différentes pistes.

Comme tant d'autres fonctions de l'E-60/E-50, le Recorder est lié à d'autres sections: vous pouvez lier un morceau à chaque programme utilisateur, programmer la transposition automatique de n'importe quel fichier Standard MIDI pour faciliter votre chant, activer la reconnaissance et l'affichage d'accords du morceau reproduit etc.

Finder (moteur de recherche) pour morceaux, styles et programmes utilisateur

Autre avantage de l'E-60/E-50, il vous permet de travailler avec un nombre pratiquement illimité de morceaux, de styles et de programmes utilisateur (résidant en mémoire interne, sur carte de mémoire ou sur disquette). Bien que vous disposiez de styles musicaux d'usine, vous pouvez aussi utiliser des liens "CUSTOM" vers des accompagnements se trouvant dans la mémoire interne ou sur carte de mémoire et même sélectionner ces styles "externes" au vol. Ce système d'accès à grande vitesse est aussi disponible pour les fichiers Standard MIDI (morceaux) et les programmes utilisateur.

Les bases de données intelligentes du Finder rendent les différences entre mémoire interne et externe pratiquement imperceptibles.

Fonction 'Play List'

La fonction "Play List" de l'E-60/E-50 vous permet de programmer des listes de morceaux pour la scène. Grâce à ces enchaînements de morceaux, vous ne devrez plus jamais chercher les morceaux voulus sur scène.

En outre, vous pouvez préparer le morceau suivant pendant la reproduction du morceau actuel (fonction "NEXT SONG").

Contrôleur D Beam (E-60)

L'E-60 est doté du fameux contrôleur D Beam* qui permet un pilotage intuitif de la reproduction de morceaux et de styles tout en offrant des effets de DJ grâce aux mouvements effectués au-dessus de rayons infrarouges invisibles.

Le levier BENDER/MODULATION n'a bien sûr pas été oublié pas plus que les prises pouvant accueillir des commutateurs au pied et une pédale d'expression.

(* La technologie D Beam est sous licence d'Interactive Light, Inc.)

...et bien d'autres atouts encore

Il nous faudrait encore une dizaine de pages pour dresser la liste de tous les avantages et fonctions de l'E-60/E-50 alors que vous brûlez d'envie de faire sa connaissance. Nous vous demandons donc de bien vouloir lire ce mode d'emploi d'un bout à l'autre. Vous vous rendrez très vite compte que l'E-60/E-50 se distingue nettement des instruments que vous avez déjà utilisés.

Bon amusement!

CONSIGNES DE SECURITÉ

INSTRUCTIONS POUR LA PREVENTION D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE OU BLESSURE

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Prudence

 AVERTISSEMENT	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.
 PRUDENCE	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel en cas d'emploi incorrect de l'unité. * Les dommages matériels se réfèrent aux dommages ou autres effets négatifs causés au lieu d'utilisation et à tous ses éléments, ainsi qu'aux animaux domestiques.

A propos des symboles

	Le symbole ⚠ alerte l'utilisateur d'instructions importantes ou de mise en garde. La signification du symbole est déterminée par ce que contient le triangle. Dans le cas du symbole de gauche, il sert pour des précautions générales, des mises en garde ou alertes vis-à-vis d'un danger.
	Le symbole ⚡ prévient l'utilisateur des interdits. Ce qui ne doit spécifiquement pas être fait est indiqué dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que l'unité ne doit jamais être démontée.
	Le symbole ● alerte l'utilisateur de ce qui doit être fait. Ce qui doit être fait est indiqué par l'icône contenue dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise murale.

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cet instrument, lisez les instructions données ci-dessous et dans le mode d'emploi. 
- N'ouvrez (et ne modifiez) pas le produit. 
- N'essayez pas de réparer l'E-60/E-50 ou d'en remplacer des composants (sauf si ce manuel vous incite à le faire). Confiez tout entretien ou réparation à votre revendeur, au service de maintenance Roland le plus proche ou à un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information"). 
- N'utilisez et ne rangez jamais l'E-60/E-50 dans des endroits:
 - soumis à des températures extrêmes (en plein soleil dans un véhicule fermé, à proximité d'une conduite de chauffage, au-dessus de matériel générateur de chaleur), 
 - humides (salles de bain, toilettes, sur des sols ou supports mouillés), 
 - à l'humidité ambiante élevée,
 - exposés aux précipitations,
 - poussiéreux,
 - soumis à de fortes vibrations.
- Utilisez ce produit uniquement avec un support ou un stand recommandé par Roland. 
- Veillez à placer l'instrument sur une surface horizontale plane pour lui assurer une stabilité optimale. Évitez les supports qui vacillent ou les surfaces inclinées. 
- Branchez le E-60/E-50 exclusivement à une prise de courant répondant aux spécifications énoncées dans le mode d'emploi ou imprimées sur l'étiquette de l'adaptateur. 

⚠ AVERTISSEMENT

- Évitez de tordre ou de plier excessivement le cordon de l'adaptateur ainsi que de placer des objets lourds dessus. Vous risquez de l'endommager, ce qui provoquerait des courts-circuits et couperait l'alimentation de certains éléments. Un cordon endommagé peut provoquer une électrocution ou un incendie! 
- Cet instrument, utilisé seul ou avec un amplificateur/des enceintes ou un casque, peut produire des signaux à des niveaux qui pourraient endommager l'ouïe de façon irréversible. Ne l'utilisez donc pas trop longtemps à volume élevé ou inconfortable. Si vous pensez avoir endommagé votre ouïe ou si vos oreilles bourdonnent, arrêtez immédiatement l'écoute et consultez un spécialiste. 
- Évitez que des objets (du matériel inflammable, de la monnaie, des trombones) ou des liquides (eau, limonades, etc.) ne pénètrent à l'intérieur de ce produit. 
- En présence de jeunes enfants, un adulte doit être présent jusqu'à ce que l'enfant puisse respecter les précautions nécessaires au maniement de l'E-60/E-50. 
- Protégez ce produit contre tout coup ou impact important. (Ne le laissez pas tomber!) 
- Coupez immédiatement l'alimentation de l'appareil, débranchez l'adaptateur de la prise et ramenez l'appareil chez votre revendeur, au service après-vente Roland le plus proche ou chez un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information") quand:
 - le cordon ou la fiche de l'adaptateur est endommagé;
 - des objets ou du liquide ont pénétré dans le E-60/E-50;
 - le produit a été exposé à la pluie (ou a été mouillé d'une autre façon);
 - le produit semble ne pas fonctionner normalement ou affiche un changement de performance marqué.

- Ne faites pas partager à l'adaptateur une prise murale avec un nombre excessif d'autres appareils. Soyez particulièrement vigilant avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la rallonge. Une charge excessive peut augmenter la température du câble et, éventuellement, entraîner une fusion.



AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser le E-60/E-50 dans un pays étranger, contactez votre revendeur, le service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information").



PRUDENCE

- Placez l'E-60/E-50 de sorte à lui assurer une ventilation appropriée.



- Cet instrument ne peut être utilisé qu'avec le support pour clavier KS-12 de Roland. L'utilisation de tout autre support pourrait entraîner une instabilité et provoquer d'éventuelles blessures en cas de chute.



- Saisissez toujours la fiche du cordon d'alimentation lors du branchement (débranchement) au secteur ou à ce produit.



- Évitez que les cordons d'alimentation et les câbles ne s'emmêlent. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants.



- Ne montez jamais sur ce produit et évitez d'y déposer des objets lourds.



- Ne saisissez jamais l'adaptateur ou les fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou le débranchez d'une prise murale ou de l'unité.



- Lorsque vous déplacez l'instrument, veuillez observer les précautions suivantes. Veillez à saisir fermement l'instrument afin d'éviter tout risque de blessures et d'endommagement de l'instrument en cas de chute.



- Débranchez le cordon d'alimentation.
- Débranchez tous les câbles reliant l'instrument à des appareils périphériques.
- Retirez le pupitre.

- Avant de nettoyer ce produit, éteignez-le et débranchez le cordon secteur de la prise murale.



- S'il y a risque d'orage, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.



- Si vous devez retirer des vis, gardez-les en lieu sûr et hors de portée des enfants, pour éviter que ces derniers ne les avalent accidentellement.



Sommaire

Caractéristiques	4	Modes 'Split' et 'Whole'	46
Remarques importantes	11	Utiliser le mode de clavier SPLIT	46
1. Description	13	Utiliser le mode WHOLE	47
Face avant	13	Activer/couper des parties	47
Face arrière	17	5. Utilisation des fonctions de jeu	48
2. Installation et démonstration	18	Pitch Bend et Modulation	48
Connexions	18	Transposition	48
Mettre l'E-60/E-50 sous/hors tension	19	Global Transpose	49
Internal Memory Protect	19	Octave	49
Réglage du contraste de l'écran	19	Key Touch (sensibilité au toucher)	50
Mise hors tension de l'E-60/E-50	19	Master Tune	51
Démonstration interactive de l'E-60/E-50	20	Utilisation du contrôleur D Beam (E-60)	51
La page principale	21	Utiliser des commutateurs au pied en option	54
Remarque générale sur le menu de l'E-50	21	Commutateur au pied HOLD	54
3. Guide rapide	22	Foot Switch	55
Votre instrument	22	Expression (Foot Pedal)	56
Jouer avec accompagnement automatique	22	Scale Tuning	57
Transitions professionnelles: Fill In	23	Métronomie	59
Intro & Ending	24	6. Fonctions Arrangeur/Style supplémentaires	60
Sélectionner des styles musicaux	25	Fonctions de reproduction (Style Control)	60
Changer le tempo	25	Lancer un style musical	60
Utiliser les parties clavier	26	Arrêter la reproduction de style	60
Jouer avec une partie Upper et/ou Lower	26	A propos de 'Sync Start & Stop'	61
Alterner entre des sons	26	Sélectionner d'autres divisions du style	61
Sélection des sons pour les parties clavier	27	Autres modes de sélection de motifs Arrangeur	61
Batterie sur clavier	28	Bass Inversion	61
Jouer de la guitare (Mode guitare)	29	Melody Intelligence	62
Prise en main	29	Lier la sélection de type MELODY INTELL aux styles (Style Melody Intell Link)	63
Fonctions ARPEGGIO supplémentaires	30	Utilisation de la fonction 'Style Cover'	63
Quitter le mode guitare de l'E-60/E-50	30	Freeze Data	64
Sélectionner des sons de guitare	31	Sauvegarder un style avec un masque COVER	64
Indications d'accord	31	One Touch	65
Utiliser les techniques STRUMM disponibles	31	Ignorer certains réglages 'One Touch' (Hold)	65
Dialogues de phrases	32	Programmer vos propres réglages 'One Touch' (WRITE)	65
Guitar Mode Options	32	Paramètres Arrangeur plus pointus	66
Travailler avec le Music Assistant	33	Zone de reconnaissance d'accord (ZONE)	66
Si la mémoire voulue n'est pas affichée... ..	33	Arrangeur Type (mode d'accord)	67
Pour gagner du temps... ..	33	Arrangeur Hold	67
Utiliser le Finder	34	Intro & Ending Alteration	67
Reproduction de morceaux (Standard MIDI)	35	Dynamic Arrangeur	67
Localisation rapide du morceau voulu	35	Réglages concernant le tempo (Arrangeur Options)	68
Lancer la reproduction	36	Tempo du style	68
Autres fonctions pratiques de reproduction	36	TEMPO CHANGE (RITARD et ACCELER)	69
Utiliser la fonction 'Song Cover'	38	Travailler avec des styles 'externes'	70
Minus One	38	Utiliser les mémoires CUSTOM	70
Afficher des paroles (Lyrics) et des informations d'accords... ..	39	Programmer des assignations CUSTOM	71
Afficher les partitions	39	Disk User	72
Enregistrer votre musique	41	Style Finder: recherche rapide de styles	73
Enregistrer avec un style	41	Localisation rapide du style voulu	73
Écouter votre morceau	41	Edition des informations du 'Style Finder'	74
Enregistrer sans accompagnement	42	7. Fonctions avancées des parties clavier	77
Ajouter d'autres parties	42	Accorder Upper2: Coarse Tune et Fine Tune	77
Sauvegarder un morceau	44	Portamento pour UP1 et UP2	77
4. Modes clavier (Keyboard)	45	Portamento Time	77
Modes arrangeur, piano, orgue et guitare	45	Portamento Mode: Mono/Poly	78
		Lower Hold	78
		Tone Edit: éditer les parties clavier	79

17. MIDI	187
Les 'Comment faire'	187
Accès aux fonctions MIDI	187
Travailler avec des préréglages	188
Procédure d'édition	188
Editer les paramètres MIDI	189
Parties clavier, Style, Song	189
Paramètres système MIDI	190
MIDI Sets	193
Sauvegarder un MIDI Set	193
Utiliser les MIDI Sets	193
Sélection d'un MIDI Set à la mise sous tension	194
18. Divers	195
Fonction V-LINK	195
Réglages généraux	196
Song/Arranger Start Priority	196
Flashing Exit	197
Flashing Metronome	197
Info	197
Initialiser l'E-60/E-50 (Factory Reset)	197
19. Fiche technique	198
20. Types et paramètres MFX	200
21. Tableau d'équipement MIDI	208
22. 'Chord Intelligence'	209
23. Index	211

Remarques importantes

Outre les informations de la section "Consignes de sécurité" à la p. 6, veuillez lire et suivre les conseils suivants :

Alimentation

- Ne vous servez pas de cet instrument sur le même circuit qu'un appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système d'éclairage avec variateur).
- Avant de brancher l'E-60/E-50 à d'autres appareils, mettez tous les appareils hors tension afin d'éviter les dysfonctionnements et/ou d'endommager les haut-parleurs ou d'autres appareils.
- Bien que l'écran et les diodes s'éteignent quand vous mettez l'appareil hors tension avec son interrupteur POWER, cela ne signifie pas que ce produit soit complètement coupé de la source d'alimentation. Pour couper entièrement l'alimentation de l'appareil, mettez-le hors tension avec l'interrupteur POWER puis débranchez l'adaptateur de la prise secteur. Branchez donc l'adaptateur à une prise de courant facile à atteindre et immédiatement accessible.

Emplacement

- L'usage de l'E-60/E-50 à proximité d'amplificateurs (ou de tout autre matériel contenant de grands transformateurs électriques) peut être source de bruit. Pour résoudre le problème, changez l'orientation de l'instrument ou éloignez-le de la source d'interférence.
- Cet instrument peut causer des interférences lors de la réception radio ou télévisée. Ne l'utilisez pas à proximité de tels appareils.
- Observez les consignes suivantes quand vous utilisez le lecteur de disquettes de l'instrument. Pour en savoir plus, voyez "Avant d'utiliser des disquettes (maniement du lecteur de disquettes)".
 - Ne placez pas l'instrument à proximité d'appareils générant un puissant champ magnétique (comme des enceintes, par exemple).
 - Installez l'E-60/E-50 sur une surface stable et de niveau.
 - Ne déplacez pas l'instrument et évitez toute vibration pendant l'utilisation du lecteur de disquettes.
- N'exposez pas l'E-60/E-50 directement au soleil, ne le laissez pas près d'appareils irradiant de la chaleur, dans un véhicule fermé ou dans un endroit le soumettant à des températures excessives. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'E-60/E-50.
- Pour éviter les risques de dysfonctionnements, n'utilisez jamais l'E-60/E-50 dans des lieux humides, exposés aux précipitations ou à toute autre source d'humidité.
- Ne posez jamais d'objet sur le clavier. Cela pourrait provoquer des dysfonctionnements (certaines touches ne produisant plus de son, par exemple).

Entretien

- Pour nettoyer l'E-60/E-50, utilisez un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour enlever des taches plus tenaces, servez-vous d'un détergent doux et non abrasif. Ensuite, essuyez soigneusement l'instrument avec un chiffon doux et sec.
- N'utilisez jamais de benzène, de diluant, de solvant ou d'alcool d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou de déformation.

Réparations et données

- Songez que toutes les données contenues dans l'instrument sont perdues s'il doit subir une réparation. Il peut être impossible de récupérer des données dans certains cas (notamment lorsque les circuits touchant à la mémoire elle-même sont endommagés). Roland rejette toute responsabilité concernant la perte de ces données.

Précautions supplémentaires

- N'oubliez jamais que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou un mauvais maniement de l'instrument.

- Maniez les boutons, les autres commandes et les prises de l'E-60/E-50 avec un minimum d'attention. Une manipulation trop brutale peut entraîner des dysfonctionnements.
- Évitez les coups ou les pressions trop fortes sur l'écran.
- Lorsque vous branchez/débranchez des câbles, prenez la fiche en main, jamais le câble. Vous éviterez ainsi d'endommager le câble ou de provoquer des court-circuits.
- L'E-60/E-50 dégage une faible quantité de chaleur durant son fonctionnement. C'est tout à fait normal.
- Pour ne pas déranger vos voisins, maintenez le volume de l'instrument à un niveau raisonnable. Il peut parfois être préférable d'utiliser un casque (surtout quand vous jouez la nuit).
- Si vous devez transporter l'E-60/E-50, emballez-le dans sa boîte d'origine (avec les protections). A défaut, utilisez un emballage équivalent ou un flightcase.
- Utilisez uniquement la pédale d'expression recommandée (EV-5, EV-7, en option). Si vous branchez toute autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement et/ou d'endommager l'E-60/E-50.

A propos de l'écran tactile

- Vous pouvez éliminer les taches sur l'écran tactile à l'aide d'éthanol, mais veillez à ce que l'éthanol ne pénètre pas dans le joint du film de l'écran et de son fond en verre. Cela risquerait d'endommager le film ou de provoquer un dysfonctionnement. N'utilisez pas de solvants organiques ni de détergents autres que de l'alcool éthylique (éthanol).

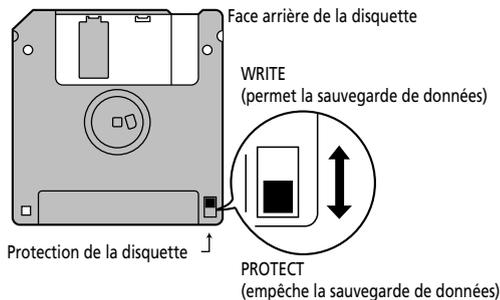
Avant d'utiliser des disquettes (maniement du lecteur de disquettes)

- Placez l'E-60/E-50 sur une surface stable et plane, à l'abri de toute vibration. Si vous devez incliner le produit, veillez à respecter les limites de la plage d'inclinaison suivante: 2° vers le haut; 18° vers le bas.
- N'utilisez pas l'E-60/E-50 directement lorsque vous le déplacez dans un lieu dont le degré d'humidité diffère considérablement de l'endroit où il se trouvait précédemment. Ces brusques changements d'humidité ambiante pourraient provoquer la formation de condensation à l'intérieur du lecteur et compromettre son bon fonctionnement et/ou endommager les disquettes. Après avoir déplacé l'unité, attendez (quelques heures) qu'elle s'accoutume aux nouvelles conditions ambiantes avant de l'utiliser.
- Pour insérer une disquette, poussez-la doucement mais fermement dans le lecteur, jusqu'à ce qu'un dé clic indique qu'elle est en place. Pour l'éjecter, appuyez fermement sur le bouton d'éjection. N'utilisez jamais de force excessive pour retirer une disquette qui se trouve dans le lecteur.
- N'essayez jamais d'éjecter une disquette quand le lecteur fonctionne (tant que son témoin clignote). Cela risquerait d'endommager la disquette et le lecteur.
- Avant de mettre l'unité sous tension/hors tension, veillez toujours à éjecter le support qu'elle contient.
- Pour éviter d'endommager les têtes du lecteur de disquette, maintenez toujours la disquette de la façon la plus droite possible pour l'insérer dans le lecteur. Poussez-la fermement mais en douceur. N'utilisez jamais de force excessive.
- Pour éviter tout dysfonctionnement et/ou endommagement, insérez uniquement des disquettes dans le lecteur de disquettes. N'insérez jamais d'autre type de disque. Évitez que des trombones, de la monnaie ou tout autre objet ne pénètre dans le lecteur.

Maniement des disquettes

- Les disquettes sont constituées d'un disque plastic recouvert d'une fine couche magnétique. Une précision microscopique est nécessaire pour pouvoir sauvegarder de larges quantités de données sur une surface si petite. Pour les garder en bon état, veillez suivre les conseils suivants de manipulation:

- Ne touchez jamais le support magnétique de la disquette.
- N'utilisez et ne conservez pas les disquettes dans des endroits sales ou poussiéreux.
- Ne soumettez jamais vos disquettes à des températures extrêmes (dans un véhicule fermé en plein soleil, par exemple). Plage de température recommandée: 10°~50°C.
- N'exposez pas vos disquettes à de forts champs magnétiques tels que ceux générés par des haut-parleurs.
- Les disquettes sont pourvues d'un volet de protection "WRITE" contre tout effacement accidentel. Nous vous conseillons de laisser cet onglet en position PROTECT et de ne le placer en position WRITE que lorsque vous souhaitez sauvegarder de nouvelles données sur la disquette.



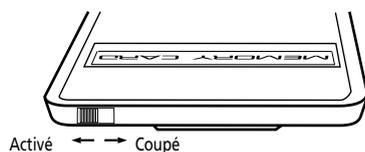
- Les disquettes contenant d'importantes données pour cet instrument devraient toujours être verrouillées (volet de protection sur PROTECT) avant d'être insérées dans le lecteur d'un autre instrument.
- L'étiquette doit être collée convenablement sur la disquette. Si elle se décolle lorsque la disquette est dans le lecteur, l'extraction de la disquette risque d'être difficile.
- Remettez la disquette dans sa boîte pour la conserver.

Mémoire

- Si cet instrument reste hors tension durant une période prolongée, le contenu de la mémoire est effacé et les réglages d'usine sont rétablis. Pour éviter la perte de données importantes, faites régulièrement une copie de secours de vos données (voyez p. 184).

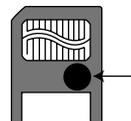
Avant d'utiliser des cartes de mémoire

- Certaines cartes sont dotées d'un dispositif de protection visant à éviter tout effacement accidentel de vos données. (L'E-60/E-50 a également un tel commutateur.) Nous vous conseillons d'activer cette protection et de ne la couper que lorsque vous souhaitez sauvegarder de nouvelles données sur la carte.



- L'appareil accepte des cartes de mémoire CompactFlash et SmartMedia™ (3,3V). Les supports d'archivage Microdrive sont compatibles. (Il vous faut un adaptateur pour cartes SmartMedia™ disponible dans le commerce.)
- Insérez prudemment la carte de mémoire jusqu'au bout: elle doit être fermement mise en place.
- Ne touchez jamais les contacts de la carte de mémoire. Veillez également à ce qu'ils restent propres.
- Les cartes CompactFlash et SmartMedia (3,3V) sont constituées d'éléments de précision. Maniez-les donc avec précaution en veillant particulièrement à respecter les points suivants.
 - Pour éviter d'endommager les cartes avec de l'électricité statique, veillez à décharger toute électricité statique de votre propre corps avant de les manier.
 - Ne touchez pas les contacts des cartes et évitez qu'ils n'entrent en contact avec du métal.
 - Evitez de plier, de laisser tomber ou de soumettre les cartes à des chocs violents ou de fortes vibrations.

- Ne laissez pas les cartes en plein soleil, dans des véhicules fermés ou d'autres endroits de ce type (température de stockage: -25~85°C).
- Les cartes ne peuvent pas être mouillées.
- Ne démontez et ne modifiez pas les cartes.
- Ne retirez jamais la carte de mémoire et ne mettez en aucun cas l'instrument hors tension quand il accède à la carte (pour la lecture, la sauvegarde de données ou le formatage). Cela risquerait de détruire irrémédiablement les données sur la carte de mémoire et/ou de rendre la carte inutilisable.
- Si vous appliquez l'étiquette de protection contre l'écriture sur la zone de protection contre l'écriture d'une carte SmartMedia™, vous ne pourrez pas formater cette dernière ni y sauvegarder des données. Pour pouvoir formater la carte ou l'utiliser pour sauvegarder des données, il faut retirer cette étiquette. Pour en savoir plus sur l'étiquette de protection contre l'écriture, voyez le mode d'emploi fourni avec la carte de mémoire.



- Si vous tentez de formater une carte ou d'y sauvegarder des données alors qu'elle comporte une étiquette de protection, l'écran affiche un message d'erreur. Dans ce cas, insérez une autre carte ou retirez l'étiquette de protection contre l'écriture.
- A la mise sous tension, n'insérez/ne retirez jamais une carte SmartMedia quand l'E-60/E-50 effectue la mise à jour de ses données internes (attendez que les messages "Song database checking..." et "User Program database checking..." aient disparu de l'écran).
- Ne mettez jamais l'instrument sous tension quand une carte de mémoire est partiellement introduite dans la fente. Cela endommagerait les données en mémoire interne.

Cartes de mémoire utilisables avec l'E-60/E-50

- L'E-60/E-50 permet l'utilisation de cartes de mémoire CompactFlash et SmartMedia disponibles dans le commerce. Procurez-vous ces cartes chez un revendeur de matériel informatique ou d'appareils photo numériques.
- Veillez à ce que les cartes de mémoire que vous achetez remplissent les conditions suivantes:
 - Tension d'alimentation: 3,3V
 - Capacité: 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512Mo, 1Go, 2Go, 4Go (2Go et 4Go avec Microdrive uniquement)
- L'E-60/E-50 ne permet l'utilisation d'aucun autre type de carte.

Radiations électromagnétiques

- Des radiations électromagnétiques peuvent entraver les performances audio. Une telle interférence peut causer l'émission d'un signal audio. Il suffit d'arrêter le bruit électromagnétique pour couper court à l'émission du signal audio.

Responsabilités et droits d'auteur

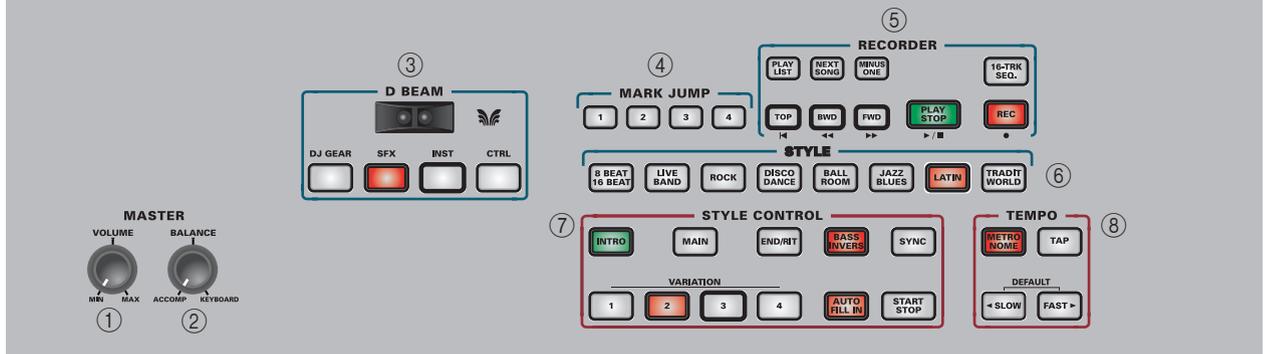
- Tout enregistrement, distribution, vente, location, interprétation en public, diffusion, etc. d'une œuvre (entière ou partielle) protégée par des droits d'auteur (composition musicale, vidéo, diffusion, interprétation en public, etc.) est illégal sans l'accord du détenteur des droits d'auteur.
- N'utilisez jamais cet instrument à des fins qui risqueraient d'enfreindre les législations relatives aux droits d'auteur. Roland décline toute responsabilité pour toute violation de droits d'auteur à travers l'utilisation de cet instrument.

- SmartMedia est une marque commerciale de Toshiba Corp.
- Compact Flash et  sont des marques commerciales de SanDisk Corporation et sous licence de l'association CompactFlash. Roland Corporation est un détenteur autorisé de la licence des marques commerciales et du logo CompactFlash™ et CF.
- Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

1. Description

Face avant

Remarque: Vous pouvez actionner et maintenir la plupart des boutons pour afficher une page apparentée.



① Commande MASTER VOLUME

Cette commande sert à régler le volume global (de toutes les sections) de l'E-60/E-50. Cette commande règle aussi le volume du casque éventuellement branché.

② Commande MASTER BALANCE

Cette commande permet de régler la balance entre les parties arrangeur ou morceau ("ACCOMP") d'une part et les sons solos ("KEYBOARD") de l'autre.

③ Contrôleur D Beam (E-60)

Ce contrôleur permet d'influencer le timbre des notes jouées, de piloter la reproduction des morceaux et de créer des effets uniques. Il vous suffit de bouger la main de haut en bas ou de gauche à droite au-dessus des deux "yeux".

Les boutons situés sous le contrôleur permettent d'assigner la fonction voulue au contrôleur D Beam. Voyez p. 51.

④ Section MARK JUMP

Ces boutons (1~4) permettent de sauter instantanément jusqu'à un des quatre emplacements mémorisés dans le morceau actuel. Vous pouvez modifier programmer les positions voulues pour des morceaux qui n'en contiennent pas encore.

⑤ Section RECORDER

Bouton **[PLAY LIST]**: Appuyez sur ce bouton pour accéder à la page permettant de choisir une liste de morceaux à reproduire, d'éditer des listes existantes, d'en programmer de nouvelles, etc. Quand ce bouton est allumé, **[<]**, **[<<]**, **[>>]**, **[PLAY/STOP >]** servent à piloter la reproduction du morceau actuel.

Bouton **[NEXT SONG]**: Vous pouvez déjà charger un nouveau morceau durant la reproduction du fichier Standard MIDI. Pour que le Recorder lance la repro-

duction du morceau choisi automatiquement, appuyez sur ce bouton. Quand le bouton **[PLAY LIST]** est allumé, ce bouton permet de choisir le morceau suivant au sein de la liste sélectionnée.

Bouton **[MINUS ONE]**: Ce bouton permet de couper la partie que vous voulez jouer (ou chanter) vous-même. Vous pouvez choisir la partie à couper (page 38).

Bouton **[16-TRK SEQ.]**: Appuyez sur ce bouton pour accéder au séquenceur (enregistreur MIDI) de l'E-60/E-50. Ce séquenceur va bien au-delà de ce que les instruments arrangeurs Roland antérieurs offraient (voyez p. 122).

[<], **[<<]**, **[>>]**, **[PLAY/STOP >]**: Ces boutons servent à retourner au début du morceau actuel, à reculer ou avancer par mesures et à lancer/arrêter la reproduction du morceau sélectionné.

Appuyez sur le bouton **[REC ●]** pour enregistrer un nouveau morceau (voyez p. 41).

⑥ Section STYLE

Ces boutons permettent de choisir une des 8 familles de styles musicaux. Le bouton de la famille choisie s'allume alors.

⑦ Section STYLE CONTROL

Utilisez ces boutons pour choisir le motif de style musical voulu et pour démarrer/arrêter la reproduction du style (voyez p. 22).

⑧ Section TEMPO

Bouton **[METRONOME]**: Appuyez sur ce bouton pour activer/couper le métronome.

Les autres boutons (**[TAP]**, **[<SLOW]**, **[FAST>]**) vous permettent de régler le tempo du métronome, de l'arrangeur ou de l'enregistreur (Recorder)/séquenceur.



⑨ **Bouton MUSIC ASSISTANT**

Appuyez sur ce bouton pour passer en mode MUSIC ASSISTANT; il vous permet de sélectionner des réglages d'accompagnement (style musical) pour un morceau donné. Vous pouvez aussi programmer vos propres réglages Music Assistant.

⑩ **Bouton LYRICS & SCORE**

Appuyez sur ce bouton pour afficher les paroles des morceaux à l'écran. L'écran affiche aussi les accords des notes jouées dans les parties du morceau. Il s'agit toutefois d'informations "extraites" (dérivées) en temps réel par l'E-60/E-50. Cette fonction permet même d'afficher la partition de la partie choisie.

⑪ **Bouton MIXER**

Ce bouton donne accès aux pages d'écran permettant de régler le niveau, la position stéréo et les niveaux d'envoi aux effets des parties de l'E-60/E-50 (KEYBOARD, SONG et STYLE).

⑫ **Bouton DISK & MEDIA**

Appuyez sur ce bouton pour archiver/charger des données de la mémoire interne, d'une disquette ou d'une carte PCM/CIA. Vous trouverez aussi des fonctions de gestion de données, comme l'effacement de fichiers, le formatage de disquettes/cartes, etc. (page 175).

⑬ **Commande LCD CONTRAST**

Utilisez cette commande pour régler le contraste de l'écran s'il est peu lisible. Comme il s'agit d'un écran tactile, il est important qu'il soit bien lisible (pour que vous sachiez ce que vous faites).

Remarque: Il peut falloir un certain temps avant que l'écran n'atteigne sa température de fonctionnement. Vous devrez donc peut-être parfois régler plusieurs fois le contraste après la mise sous tension.

⑭ **Bouton COVER**

Ce bouton donne accès à des gabarits préprogrammés permettant de changer le caractère d'un morceau ou d'un style en un tour de main. Actionnez-le une ou deux fois pour sélectionner le niveau Song (morceau) ou Style. Voyez pages 38 et 63.

⑮ **Bouton MAKEUP TOOLS**

Appuyez sur ce bouton pour modifier les réglages du morceau ou du style musical sélectionné si les réglages Cover préprogrammés ne proposent pas ce que vous cherchez. Voyez page 102.

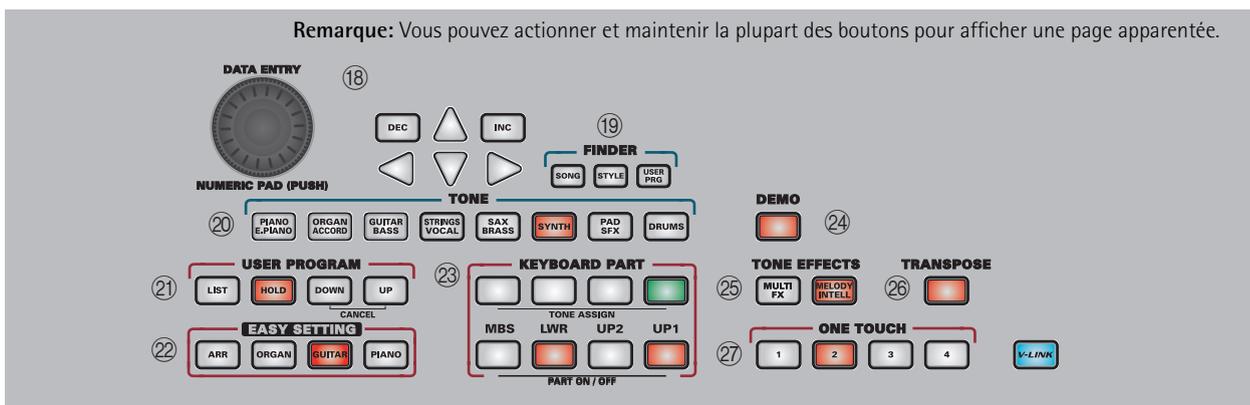
⑯ **Bouton MENU**

Une pression sur ce bouton affiche un menu donnant accès à des fonctions plus poussées de l'E-60/E-50 que vous n'utiliserez sans doute qu'occasionnellement.

⑰ **Bouton EXIT**

Appuyez sur ce bouton pour retourner à la page d'écran affichée précédemment ou pour afficher la page d'écran principale de l'E-60/E-50.

Remarque: Vous pouvez actionner et maintenir la plupart des boutons pour afficher une page apparentée.



18 Section DATA ENTRY

Cette molette permet de régler la valeur du paramètre contrasté à l'écran. Tournez-la pour faire défiler les valeurs disponibles. Vous pouvez également l'enfoncer pour afficher un pavé numérique vous permettant d'entrer la valeur voulue en appuyant sur les cases correspondantes à l'écran.

Pour changer la valeur sélectionnée par petits pas, appuyez sur **DEC** (diminue la valeur) or **INC** (augmente la valeur). Les boutons **▲**/**▼**/**▶**/**◀** servent à sélectionner un paramètre pour l'édition (vous pouvez aussi appuyer sur la case correspondante à l'écran).

Tant que la page principale est affichée, la molette **DATA/ENTRY** et les boutons **DEC**/**INC** permettent aussi de régler le tempo.

19 Section FINDER

Appuyez sur un de ces boutons pour localiser rapidement des morceaux (**SONG**), des styles musicaux (**STYLE**) ou des programmes utilisateur (**USER PRG**) dans la mémoire interne, sur disquette ou sur une carte de mémoire. Voyez pages 35, 73 et 90.

20 Section TONE

Les boutons TONE permettent de choisir une des 8 familles de sons (Tones) internes. Vous pouvez ensuite vous servir de l'écran pour choisir le son voulu au sein de cette famille.

21 Section USER PROGRAM

Ces boutons permettent de sélectionner un programme utilisateur (ensemble de réglages). Appuyez sur le bouton **LIST** pour afficher la page permettant de sélectionner un programme utilisateur (un ensemble de réglages) et y mémoriser les réglages de façade.

Vous pouvez aussi utiliser les boutons **DOWN** ou **UP** pour choisir le programme utilisateur précédent ou suivant. En appuyant sur ces deux boutons simultanément, vous quittez le mode de programmes utilisateur.

Le bouton **HOLD** vous permet d'ignorer plusieurs réglages de programmes utilisateur chargés ultérieurement (voyez p. 92).

22 Section EASY SETTING

Ce pavé vous permet de reconfigurer l'E-60/E-50 d'une pression sur un seul bouton: **ARR** (utilisation de l'arrangeur en mode Split), **ORGAN** (l'instrument

se mue en orgue) et **GUITAR** (sélectionne le mode "Guitar" de l'E-60/E-50, p. 29) et **PIANO** (assigne un son de piano à tout le clavier). Voyez aussi page 45.

23 Section KEYBOARD PART

Les boutons TONE ASSIGN permettent de sélectionner la partie clavier à laquelle vous voulez assigner un son page 27. Les "parties clavier" sont les parties que vous pouvez jouer vous-même. L'E-60/E-50 contient bien d'autres parties qui sont jouées "automatiquement" par l'arrangeur ou l'enregistreur (Recorder).

Les boutons PART ON/OFF vous permettent d'activer/couper les parties clavier.

24 Bouton DEMO

Appuyez sur ce bouton pour écouter les morceaux de démonstration de l'E-60/E-50 (voyez p. 20).

25 Section TONE EFFECTS

Appuyez sur le bouton **MULTI FX** pour ajouter différents effets aux parties clavier; voyez page 84. (Ce processeur est également disponible pour le D Beam et les parties MELODY INTELL)

Remarque: Le contrôleur et la partie D Beam ne sont disponibles que sur l'E-60.

Appuyez sur le bouton **MELODY INTELLIGENCE** (pour l'allumer) pour ajouter une contre-mélodie (deuxième et troisième voix) à vos solos ou mélodies (voyez p. 62).

26 Bouton TRANSPOSE

Appuyez sur le bouton pour transposer l'E-60/E-50 par demi-tons vers le haut ou le bas avec les commandes indiquées à l'écran. Vous pouvez aussi choisir les parties à transposer (page 48).

27 Section ONE TOUCH

Appuyez sur un de ces boutons pour choisir une mémoire One Touch. Vous disposez de quatre mémoires par style musical interne et de 80 mémoires "Custom". Elles ressemblent fort aux programmes utilisateur car elles permettent d'assigner différents sons et réglages d'effets aux parties clavier et modifient encore d'autres éléments. Voyez page 65.

28 Bouton V-LINK

Appuyez sur ce bouton pour exploiter la fonction V-LINK de l'E-60/E-50. Celle-ci permet de piloter du matériel vidéo avec certaines fonctions de jeu et les touches les plus hautes du clavier de l'E-60/E-50. Si vous utilisez du matériel vidéo compatible V-LINK,

vous pouvez facilement lier des effets visuels aux effets sonores et conférer plus d'expression encore à votre exécution. En branchant l'E-60/E-50 au DV-7PR ou au V-4 d'Edirol, vous pouvez synchroniser le chan-

gement d'images avec la musique ou vous servir des fonctions de jeu ou des touches les plus hautes du clavier de l'E-60/E-50 pour changer de clips, contrôler la vitesse de défilement des images, etc.



②⑨ **Bouton POWER ON**

Appuyez sur ce bouton pour mettre l'E-60/E-50 sous hors tension. Pour couper entièrement l'alimentation de l'appareil, mettez-le hors tension avec son bouton puis débranchez son cordon secteur de la prise de courant. Voyez "Mettre l'E-60/E-50 sous/hors tension" à la p. 19.

③⑩ **Levier BENDER/MODULATION**

Quand vous poussez ce levier vers l'arrière de l'E-60/E-50, il ajoute de la modulation aux notes des parties clavier que vous jouez. Si vous le poussez vers la gauche ou vers la droite, il diminue ou augmente la hauteur des notes des parties clavier. Pour les sons de la famille TONE [ORGAN], ce levier permet d'alterner entre les vitesses lente et rapide de l'effet Rotary.

③① **Prises PHONES 1 & 2**

Vous pouvez brancher deux casques d'écoute en option (Roland RH-25, RH-50, RH-200 ou RH-300).

③② **Lecteur de disquettes**

Vous pouvez y insérer des disquettes 2DD ou 2HD pour y archiver vos styles musicaux, morceaux enregistrés, programmes utilisateur et sets MIDI. Appuyez sur le bouton d'éjection pour extraire la disquette du lecteur.

Remarque: N'éjectez pas la disquette quand l'E-60/E-50 y accède (pour charger/sauvegarder des données, etc.). Vous abîmerez la disquette et la tête de lecture.

Face arrière



- ① **Connecteur PCMCIA**
Vous pouvez y insérer une carte de mémoire (PCMCIA, CompactFlash, SmartMedia™ ou Microdrive). Les cartes de mémoire qui ne sont pas des cartes PCMCIA ne peuvent être insérées qu'avec un adaptateur spécial (disponible chez un revendeur de matériel informatique). Lisez aussi les précautions à la p. 12.
- ② **Verrou de la mémoire interne**
Ce commutateur permet de verrouiller (🔒, protection) et déverrouiller (🔓) la mémoire interne. Voyez page 19.
- ③ **Prise DC IN**
C'est ici que vous branchez l'adaptateur secteur PSB-4U fourni. S'il est endommagé ou s'il ne fonctionne plus correctement, remplacez-le par le même modèle PSB-4U. N'utilisez pas d'autre adaptateur car il risquerait d'endommager irrémédiablement votre E-60/E-50.
- ④ **Prise FOOTSWITCH/EXPRESSION**
Branchez un commutateur au pied optionnel DP-2, DP-6 ou FS-5U à cette prise pour piloter du pied une fonction au choix.
Alternativement, vous pouvez brancher une pédale d'expression Roland EV-5 ou FV-300L à cette prise pour régler le volume des parties sélectionnées avec le pied.
- ⑤ **Prises OUTPUT R, L/MONO**
Branchez ces prises à un amplificateur externe, une console de mixage, etc. Elles transmettent la musique générées par l'arrangeur, l'enregistreur et les parties clavier.
- ⑥ **Port USB**
Le port USB peut servir à des fins d'archivage et pour le transfert de données MIDI d'un/vers un ordinateur.
- ⑦ **Prises MIDI OUT/IN**
Vous pouvez brancher l'E-60/E-50 à des appareils MIDI externes pour diverses utilisations: réception de données de morceau en temps réel transmises par un séquenceur externe, transmission de votre jeu (et des données du morceau que vous reproduisez) à un séquenceur externe, utilisation de l'E-60/E-50 comme clavier maître de votre installation MIDI etc.
Remarque: Les fonctions MIDI sont accessibles par le Menu de l'E-60/E-50 (page 187). Vous pouvez mémoriser et charger les réglages MIDI que vous utilisez fréquemment sous forme de "MIDI Sets".
- ⑧ **Prise HOLD**
Cette prise sert à brancher un commutateur au pied optionnel DP-2, DP-6 ou BOSS FS-5U pour maintenir les notes des parties clavier. (La partie Melody Intell peut aussi être maintenue de cette façon.) Cette fonction est aussi appelée "Sustain" ou "Damper" (pédale forte).
- ⑨ **Crochet pour cordon**
Après avoir branché le câble de l'adaptateur, enroulez-le autour du crochet pour câble à droite de la prise pour éviter tout débranchement accidentel.

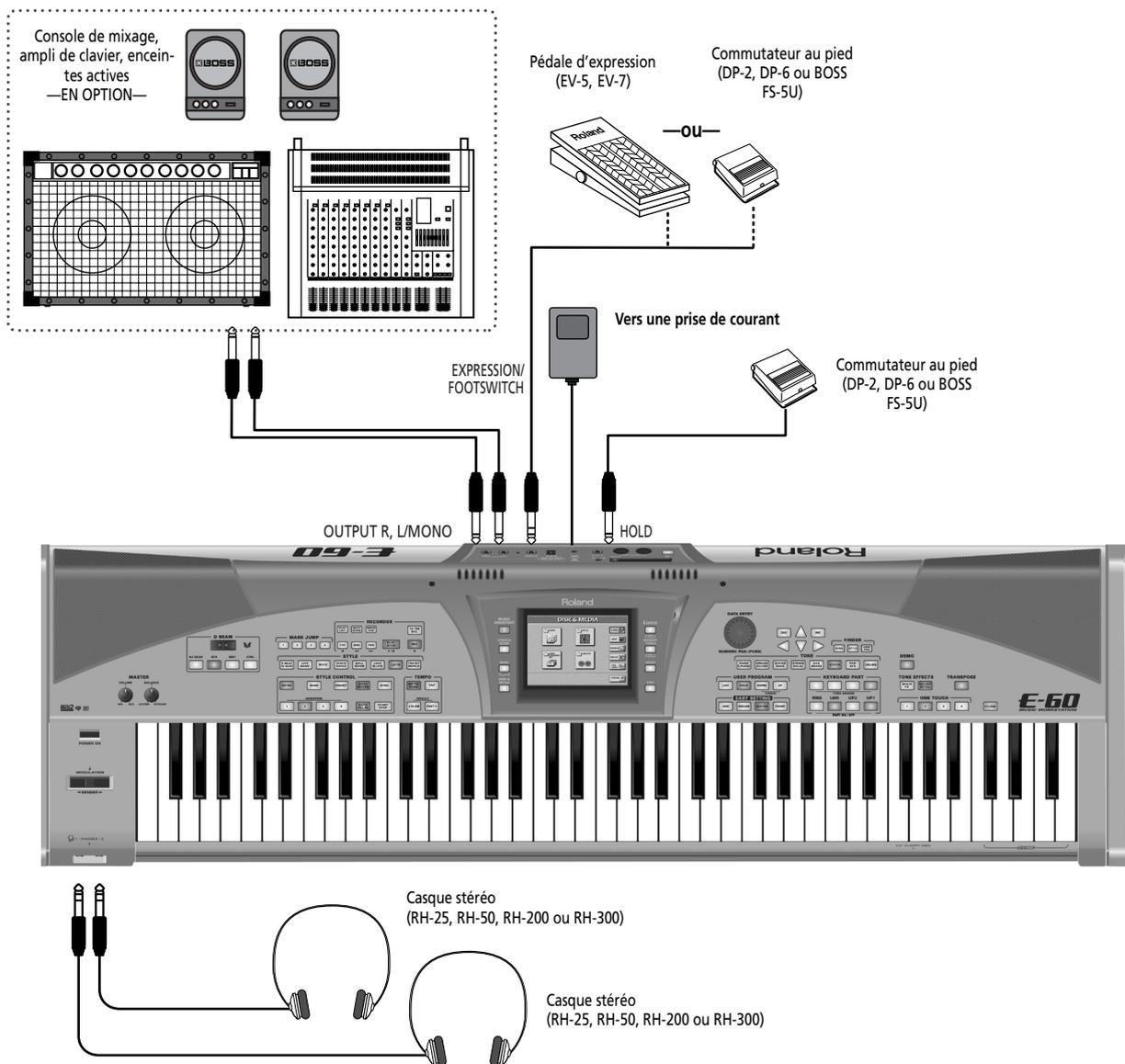
2. Installation et démonstration

Vous brûlez sans doute d'impatience d'étreindre votre nouvel E-60/E-50 et de voir ce qu'il a dans le ventre. Nous y venons tout de suite. Mais avant tout, passons aux connexions.

Connexions

L'E-60/E-50 contient des haut-parleurs internes. Vous n'avez donc pas besoin de le brancher à un amplificateur externe (de la série KC de Roland, par exemple). Vous pouvez aussi vous servir d'un casque (un Roland RH-25, RH-50, RH-200 ou RH-300, par exemple).

Veillez toujours à couper l'alimentation de l'E-60/E-50 et des appareils externes à brancher avant de faire ou de défaire toute connexion audio et/ou MIDI. Si vous n'avez pas accès à la sonorisation dans la salle où vous vous produisez, demandez à l'ingénieur du son de régler le volume au minimum.



Remarque: A l'exception de l'adaptateur, tous les éléments illustrés ci-dessus sont en option. Consultez votre revendeur Roland pour en savoir plus.

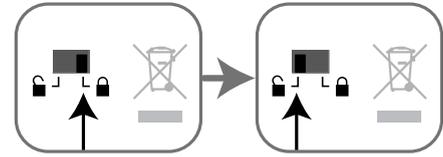
Mettre l'E-60/E-50 sous/hors tension

Une fois que vous avez branché l'E-60/E-50 aux autres appareils, procédez comme suit:

Internal Memory Protect

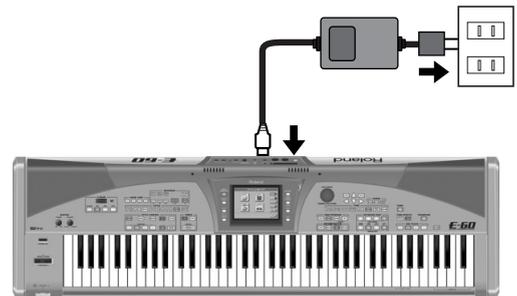
Après avoir déballé l'E-60/E-50 –et avant de le mettre sous tension– il faut déverrouiller la protection de sa mémoire interne (disque dur "solid-state") si vous avez l'intention d'y sauvegarder des données.

- Réglez le commutateur en position "  " pour déverrouiller la mémoire.
(Pour verrouiller la mémoire interne, ramenez le commutateur en position "  ".)



Mise sous tension de l'E-60/E-50

- (1) Branchez le cordon d'alimentation fourni à la prise AC de l'instrument et raccordez l'autre extrémité à une prise de courant.



- (2) Appuyez sur le bouton **POWER ON** de l'E-60/E-50 situé à gauche du clavier pour le mettre sous tension.



- (3) Si vous avez branché l'E-60/E-50 à une console de mixage, mettez-la maintenant sous tension.
- (4) Mettez l'amplificateur, les enceintes actives ou l'ampli (les amplis) de clavier sous tension.
- (5) Réglez le volume de sortie de l'E-60/E-50 avec sa commande MASTER **VOLUME**.



Réglage du contraste de l'écran

L'écran de l'E-60/E-50 est parfois difficile à lire juste après sa mise sous tension ou après une session prolongée. En outre, votre angle de vision ou les conditions d'éclairage ambiant affectent peut-être aussi l'écran.

Utilisez la commande **LCD CONTRAST** située à gauche de l'écran pour régler le contraste.



Mise hors tension de l'E-60/E-50.

- (1) Mettez tous les dispositifs externes hors tension.
- (2) Appuyez sur le bouton **POWER ON** de l'E-60/E-50 pour le mettre hors tension.
Remarque: Pour couper entièrement l'alimentation de l'appareil, mettez-le hors tension avec l'interrupteur POWER puis débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur.
Remarque: Attendez 2~3 secondes avant de remettre l'E-60/E-50 sous tension.

Démonstration interactive de l'E-60/E-50

Votre E-60/E-50 comporte une démonstration interactive qui met en exergue les caractéristiques principales de l'instrument. Pourquoi ne pas essayer maintenant cette démonstration? Cette démo est très élocuente; aussi, nous nous bornons à vous expliquer comment la lancer et l'arrêter.

- (1) Appuyez sur le bouton **DEMO**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Si nécessaire, appuyez sur la case **LANGUAGE** et sélectionnez la langue de cette démo interactive.



(Appuyez sur **CLOSE** si vous ne voulez pas sélectionner cette page. La langue en vigueur ne change pas).

- (3) Appuyez sur la case donnant accès à la fonction de démonstration qui vous intéresse. Il y a 8 démos de sons et 8 démos de styles.

- (4) Si vous n'entendez pas grand-chose, augmentez le volume avec la commande **VOLUME** (côté gauche, section MASTER).

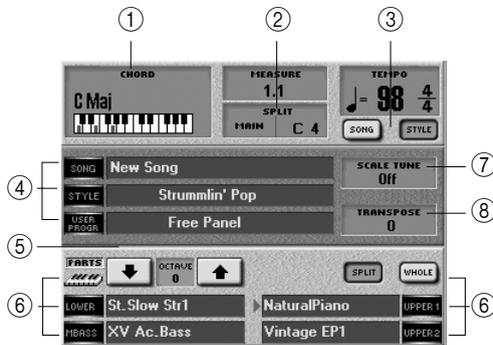


- (5) Pour arrêter la démo et quitter la fonction Demo de l'E-60/E-50, appuyez sur le bouton **DEMO**, **RECORDER** **PLAY/STOP** ou le bouton **EXIT**.



La page principale

Quand vous quittez le mode Demo (ou n'importe quelle autre page d'écran) ou quand vous ne changez pas les réglages de l'E-60/E-50, l'écran a l'aspect suivant:



Les informations affichées ici dépendent évidemment des réglages en cours de l'E-60/E-50, des données chargées etc. mais l'illustration doit être assez proche de ce que vous voyez sur votre écran.

La plupart des informations se trouvent dans des cases sur lesquelles vous pouvez appuyer pour sauter à une autre page ou sélectionner et régler un paramètre.

Appuyez sur la case ①, par exemple, pour afficher la page ARRANGER SETTING Appuyez sur ② pour changer les réglages de point de partage.

Les boutons [SONG] et [STYLE] ③ ont un aspect différent car ils se comportent différemment: appuyez sur l'un d'eux pour sélectionner la section dont le tempo doit être affiché. (Vous pouvez changer le tempo de la section choisie avec les boutons [◀SLOW|FAST▶] et [TAP] quand la reproduction est à l'arrêt.) Il ne permettent pas de passer du mode Style au mode Song car ce changement est automatique et dépend du bouton allumé: [PLAY/STOP ▶|■] ou [START/STOP].

Remarque: A la page principale, vous pouvez aussi changer le tempo avec la molette [DATA/ENTRY] ou les boutons [DEC]/[INC].

Les cases indiquées par ④ vous amènent à une page où vous pouvez sélectionner des morceaux (SONG), des styles musicaux (STYLE) ou des programmes utilisateur (USER PROG). Ces cases ont les mêmes fonctions que les boutons de même nom du pavé FINDER. Les boutons d'écran OCTAVE ⑤ permettent de transposer la partie clavier sélectionnée (indiquée par une flèche). Pour sélectionner une partie clavier, appuyez sur son bouton TONE ASSIGN.

Les cases restantes ⑥ permettent de choisir une partie clavier dont vous voulez changer le son et d'afficher la page TONE SELECT. Elles ont les mêmes fonctions que les boutons TONE ASSIGN (KEYBOARD PART).

La case SCALE TUNE ⑦ affiche une page permettant de modifier la gamme de l'E-60/E-50 (pour utiliser une gamme arabe, par exemple).

La case TRANSPOSE ⑧, affiche la page vous permettant de transposer une, plusieurs ou toutes les sections (selon le mode choisi à cette page). Cette case a la même fonction que le bouton [TRANSPOSE].

Quand le mode guitare de l'E-60/E-50 est activé l'écran a l'aspect suivant:



Appuyez sur la case ⑨ pour afficher la page GUITAR MODE. Notez que cette case affiche une guitare électrique ou acoustique pour indiquer le type d'instrument sélectionné.

Cette case a la même fonction que le bouton [GUITAR].

Vous disposez donc d'un accès immédiat à de nombreux paramètres sans devoir passer par d'interminables menus.

Remarque: Si la page principale n'apparaît pas automatiquement, appuyez une ou plusieurs fois sur [EXIT] pour l'afficher.

Remarque générale sur le menu de l'E-50

Quand vous appuyez sur le bouton [MENU] de l'E-60, l'écran prend l'aspect suivant:



L'E-50, par contre, n'a pas de contrôleur D Beam. Sa page MENU a donc l'aspect suivant:



3. Guide rapide

Ce chapitre propose un survol rapide, illustrant les fonctions les plus importantes.

Votre instrument

Votre E-60/E-50 représente à lui seul plusieurs instruments. Pour jouer en "live", vous pouvez utiliser trois sections principales.

① Parties clavier:

Cette section est constituée de parties que vous jouez sur le clavier, d'où le nom "clavier" (ou "Keyboard"). L'E-60/E-50 dispose de cinq parties clavier dont quatre peuvent être utilisées simultanément: UP1, UP2, LWR et MBS. "UP" représente "Upper" soit la partie haute (droite) du clavier (en mode Split). "LWR" représente "Lower" soit la partie basse (gauche). La partie "MBS" est l'abréviation de "Manual Bass"; elle produit des notes de basse monophoniques en se basant sur les accords que vous jouez.

Il n'y a pas de partie de batterie manuelle (Manual Drum ou MDrum) car toutes les parties mentionnées peuvent utiliser un kit de batterie (Drum Set). La cinquième partie, "MELODY INT", a un statut particulier: elle appartient à la section Keyboard mais est partiellement pilotée par l'arrangeur. Voyez "Melody Intelligence" à la page 62.

② Section arrangeur/style:



Main gauche: Pilotage de l'arrangeur

Main droite: mélodie (parties clavier)



Main gauche: Pilotage de l'arrangeur

Main droite: mélodie (parties clavier)

L'arrangeur est en fait votre groupe. Il joue un accompagnement (appelé *style musical*). D'une certaine façon, l'arrangeur fonctionne comme une boîte à rythme car il utilise des motifs d'accompagnement. A la différence d'une boîte à rythme, cependant, vous pouvez facilement sélectionner le motif voulu durant le jeu. Vous n'avez donc pas besoin de programmer l'ordre dans lequel les motifs sont reproduits. De plus, l'arrangeur ne fournit pas seulement une section rythmique mais aussi des accords, des riffs de guitare et de synthé etc. L'accompagnement peut être transposé en temps réel. Il vous suffit simplement de jouer un accord différent (généralement de la main gauche).

③ Section Recorder (enregistreur):

C'est son nom en face avant et nous le garderons donc. Cette section comprend en fait un séquenceur 16 pistes, une fonction d'enregistrement MIDI et un lecteur de fichiers Standard MIDI extrêmement sophistiqué avec toute une série de fonctions de contrôle en temps réel.

Jouer avec accompagnement automatique

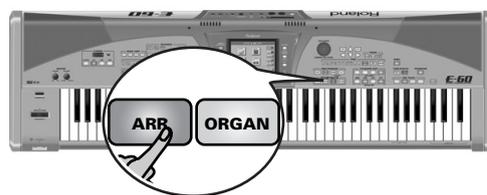
Commençons par la fonction d'accompagnement automatique "Arrangeur" souvent appelée "Style" à l'écran et en face avant.

L'arrangeur est un "séquenceur lecteur" interactif proposant des accompagnements. Ces accompagnements sont appelés "styles musicaux" car les motifs ("patterns") qu'ils jouent relèvent d'un genre musical donné (Rock, Pop, Dance, Waltz, etc.).

L'arrangeur vous permet de transposer les parties d'accompagnement mélodiques (basse, piano, guitare, etc.) simplement en jouant des accords de la main gauche. Chaque style musical contient plusieurs motifs afin de varier l'accompagnement: il commence par une intro puis utilise un motif simple pour les couplets, un motif plus élaboré pour les refrains et termine le morceau par un motif final ("Ending").

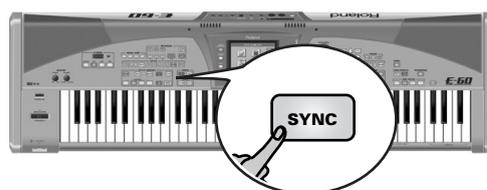
Voyons d'abord les aspects les plus importants du fonctionnement de l'arrangeur:

- (1) Branchez l'E-60/E-50 puis mettez-le sous tension (voyez pages 18 et 19).
- (2) Appuyez sur le bouton EASY SETTING [ARR].



Le bouton s'allume et le clavier est divisé en deux moitiés. La partie de gauche peut servir à jouer des accords tandis que vous jouez la mélodie dans la partie droite.

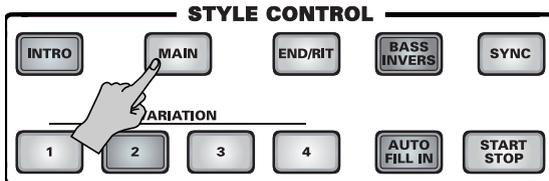
- (3) Si le bouton [SYNC] s'allume (ce qui est probablement le cas), actionnez-le pour l'éteindre.



- (4) Réglez la commande MASTER **VOLUME** à un niveau raisonnable (à environ "1/4", par exemple).



- (5) Appuyez sur le bouton **MAIN** (il s'allume).



- (6) Jouez un accord dans la moitié gauche du clavier puis appuyez sur le bouton **STYLE CONTROL START/STOP**.



Le bouton **START/STOP** s'allume et l'arrangeur se met à jouer l'accompagnement du style musical sélectionné (appelé "Strummlin' Pop").

L'accompagnement est dans la tonalité correspondant à la note jouée (Do). Le nom de l'accord correspondant est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran:



Remarque: Voyez "Song/Arranger Start Priority" à la p. 196 si l'arrangeur ne démarre pas.

- (7) Jouez un autre accord dans la moitié gauche du clavier.

Le même motif est joué dans la tonalité correspondante. Vous n'avez même pas besoin de jouer des accords complets:

- Pour des accords *majeurs*, il suffit de jouer la fondamentale (ex: "C" pour Do majeur, "A" pour La majeur, etc.)
- Pour des accords *mineurs*, il suffit de jouer la fondamentale et la troisième touche à sa droite.

- Pour des accords de *septième*, il suffit de jouer la fondamentale et la deuxième touche à sa gauche.

Do majeur (C maj)



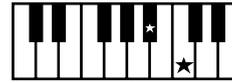
Uniquement la touche correspondant au nom de l'accord.

Do mineur (C min)



Fondamentale + 3ème touche à droite.

C7

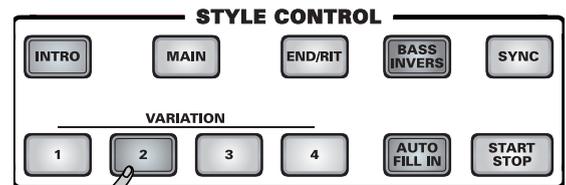


Fondamentale + 2ème touche à gauche.

Remarque: La fonction permettant ces simplifications s'appelle "INTELLIGENT" (page 67). A la p. 209, vous trouverez une liste d'autres accords pouvant être produits avec ce système (augmentés, diminués etc.).

Ce que vous entendez maintenant est le motif "MAIN 1" (les boutons **MAIN** et **VARIATION 1** s'allument). C'est l'accompagnement (le motif) le plus simple du style musical. Écoutons l'accompagnement que vous pourriez utiliser pour vos refrains:

- (8) Appuyez sur le bouton **VARIATION 2** (les boutons **MAIN** et **1** s'allument tandis que le bouton **2** clignote).



À la fin du motif **VARIATION 1**, le bouton **VARIATION 2** reste allumé et l'arrangeur joue un accompagnement différent.

- (9) Essayez ensuite les variations 3 et 4.

Transitions professionnelles: Fill In

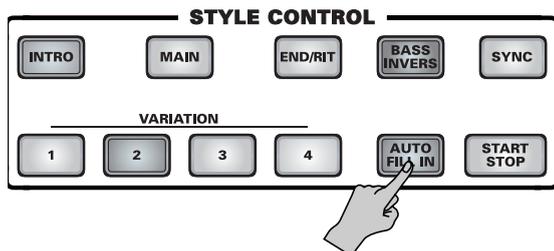
Jusqu'ici nous n'avons utilisé que les motifs principaux de l'accompagnement (les phrases répétées jusqu'à ce que vous coupiez l'arrangeur).

Ces variations peuvent être utilisées pour les couplets (1), les seconds couplets (2), les refrains (3 & 4) et d'autres parties du morceau. Pour changer de variation, il suffit d'appuyer sur les boutons **VARIATION 1~4**. Toutefois, ces changements instantanés sont brutaux alors les "vrais" musiciens préfèrent "annoncer" une nouvelle partie du morceau par un roulement de batterie ou des notes d'accompagnement légèrement différentes.

L'E-60/E-50 vous permet de faire ces "annonces" ou transitions de la façon suivante:

- (1) Lancez la reproduction du motif **MAIN 1** (voyez ci-dessus).
- (2) Jouez un accord dans la moitié gauche du clavier.

- (3) Appuyez sur le bouton **AUTO FILL IN** (il s'allume).



- (4) Appuyez sur un bouton VARIATION **1~4** pour sélectionner un autre motif MAIN.

Le bouton **MAIN** et le bouton VARIATION **1~4** sélectionné clignotent.

Ce qui se passe maintenant dépend du *moment* où vous appuyez sur ce bouton :

- Si vous l'actionnez sur n'importe quel temps précédant le dernier de la mesure en cours, l'arrangeur joue un motif Fill-In qui dure *jusqu'à la fin de la mesure en cours*. Il passe ensuite au motif sélectionné (à ce moment, le bouton **MAIN** et le bouton numérique VARIATION restent allumés).
- Si vous appuyez sur le dernier temps de la mesure en cours, le fill-in commence *sur le premier temps suivant et dure toute la mesure* puis l'arrangeur sélectionne automatiquement le nouveau motif.

Si vous appuyez de nouveau sur le même bouton numérique (**1~4**), le fill-in est joué selon les règles décrites ci-dessus. A la fin, l'arrangeur reprend le motif que vous utilisiez auparavant.

- (5) Eteignez le bouton **AUTO FILL IN** si vous ne voulez pas que le motif suivant soit précédé d'un fill-in.

Remarque: Vous pouvez diminuer la longueur d'un fill-in de moitié. Voyez "Half Bar on Fill In" à la p. 55.

Intro & Ending

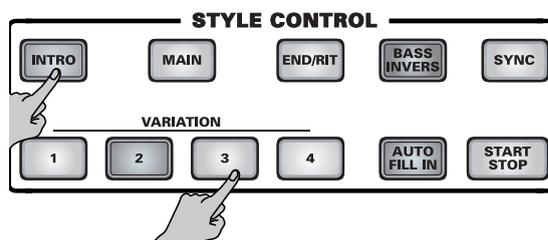
Il vous reste maintenant à débiter et clôturer vos morceaux avec maestria. C'est la raison d'être des boutons **INTRO** et **END/RIT**.

Alors que les motifs MAIN répètent le même accompagnement jusqu'à ce que vous en choisissiez un autre ou arrêtez l'arrangeur, les motifs de transition (fill-in, voyez ci-dessus), d'introduction (Intro) et de fin (Ending) ne sont joués qu'une seule fois.

Dès que le motif INTRO est fini, l'arrangeur joue automatiquement le motif MAIN **1~4** (selon le bouton qui clignote). Cependant, l'arrangeur s'arrête à la fin du motif *Ending*.

- (1) Arrêtez la reproduction de l'arrangeur en appuyant sur le bouton **START/STOP** (il s'éteint).
- (2) Jouez un accord dans la moitié gauche du clavier pour déterminer la tonalité du motif d'intro.

- (3) Appuyez sur le bouton **INTRO** et sur le bouton numérique **1~4** correspondant au motif d'introduction voulu.



- (4) Appuyez sur le bouton **START/STOP** pour lancer l'arrangeur.

L'arrangeur joue l'introduction du style musical sélectionné. La case "MEASURE" de la page principale affiche un décompte ("-4", "-3", etc.) pour indiquer la durée de l'intro. Vous pouvez écouter les trois autres motifs Intro en appuyant sur les boutons **INTRO** et **1~4**. Le numéro fait référence au degré de complexité.

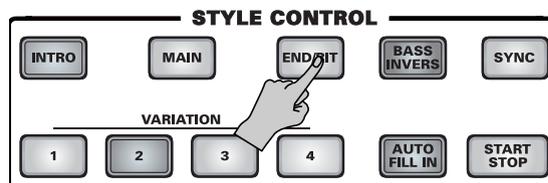
Remarque: Ne jouez pas durant l'introduction. La plupart des motifs Intro contiennent effectivement des changements d'accords et le jeu d'accords différents peut entraîner des résultats extrêmement bizarres.

Durant la reproduction de l'arrangeur, le bouton **START/STOP** clignote en rouge sur le premier temps de la mesure et en vert sur les autres temps pour indiquer le tempo. Lorsque l'arrangeur est à l'arrêt, ces indications de tempo sont données par le bouton **METRONOME** (qui ne clignote cependant qu'en rouge).

- (5) Appuyez sur un des boutons VARIATION **1~4** pour sélectionner le motif qui doit suivre l'intro (le bouton clignote).

En appuyant sur **MAIN** à ce stade, vous quittez le motif Intro au premier temps suivant (avant la fin de l'introduction).

- (6) Attendez que le motif MAIN sélectionné résonne et appuyez sur le bouton **END/RIT**.



A la fin du cycle de motifs actuel, l'arrangeur lance le motif de fin (Ending) puis s'arrête. Durant le motif de fin, la case "MEASURE" de la page principale affiche un décompte ("-4", "-3", etc.) pour indiquer la durée du motif Ending.

Une fois de plus, vous avez le choix entre quatre phrases. Si vous n'appuyez pas sur un bouton numérique **1~4** après avoir actionné **END/RIT**, l'arrangeur sélectionne automatiquement la phrase ENDING correspondant au numéro MAIN choisi jusque là.

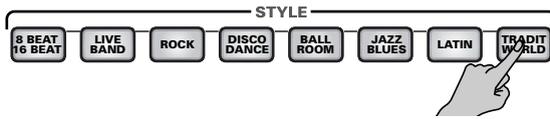
Remarque: Ici aussi, il vaut mieux éviter de jouer des accords durant le motif de fin.

Remarque: Voyez aussi "Fonctions Arrangeur/Style supplémentaires" à la p. 60.

Sélectionner des styles musicaux

Jusqu'à présent, nous n'avons utilisé qu'un seul style musical (celui qui est automatiquement sélectionné à la mise sous tension). Voici comment choisir un accompagnement différent:

- (1) Appuyez sur un bouton du pavé STYLE pour sélectionner une famille de styles musicaux.



Le témoin de ce bouton clignote et l'écran se présente comme suit:



L'écran affiche une liste de 10 styles musicaux appartenant à la famille choisie. Si le nom du style voulu n'est pas affiché...

- (2) Utilisez les cases **PAGE 1**~**PAGE 4** pour changer de page.



Le nombre de pages dépend de la famille choisie. Certaines familles n'ont qu'une page tandis que d'autres en ont deux, trois ou quatre.

- (3) Appuyez sur la case du style voulu.



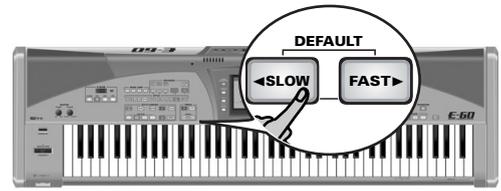
Si l'arrangeur tourne lorsque vous sélectionnez un autre style, le nouveau style démarre au début de la mesure suivante.

- (4) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.



Changer le tempo

Si l'accompagnement est trop rapide ou trop lent, voici comment changer le tempo du style musical:



- (1) Appuyez sur le bouton **SLOW** pour diminuer le tempo par unités.
- (2) Appuyez sur le bouton **FAST** pour augmenter le tempo par unités.

A la plupart des pages n'affichant pas le tempo, la fenêtre suivante apparaît brièvement pour indiquer la valeur choisie:



Vous pouvez aussi appuyer plusieurs fois sur le bouton **TAP** selon le tempo voulu. Le nouveau tempo est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran.



Le bouton **METRONOME** clignote pour indiquer le tempo (tant que l'arrangeur est arrêté). Si l'arrangeur tourne, le bouton **START/STOP** clignote en rouge sur le premier temps et en vert sur les autres temps d'une mesure.

- (3) Pour revenir rapidement au tempo par défaut, maintenez **SLOW** enfoncé et appuyez simultanément sur **FAST**.

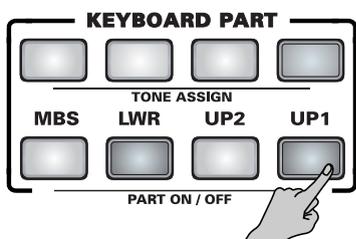
Utiliser les parties clavier

L'E-60/E-50 propose 4 "parties" avec lesquelles vous pouvez jouer des sons différents sur le clavier. Elles sont appelées "parties clavier" et permettent d'ajouter une mélodie "live" à l'accompagnement.

Jouer avec une partie Upper et/ou Lower

À la mise sous tension la partie UP1 est automatiquement activée et assignée à tout le clavier. C'est parce que l'E-60/E-50 démarre en mode EASY SETTING "PIANO".

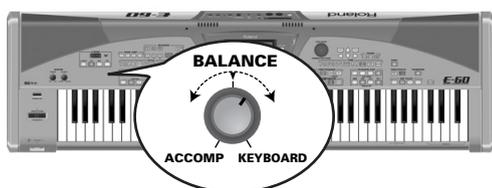
- (1) S'il n'est pas allumé, appuyez sur le bouton PART ON/OFF **[UP1]**.



- (2) Jouez quelques notes sur le clavier.
Le son de la partie UP1 est assigné au clavier entier. Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton TONE EFFECTS **[MULTI FX]** pour ajouter un effet approprié aux parties clavier utilisées (ici, UP1). Voyez page 84 pour en savoir plus.
- (3) Réglez le volume de sortie de l'E-60/E-50 avec sa commande MASTER **[VOLUME]**.



- (4) Utilisez la commande **[BALANCE]** pour régler la balance entre l'accompagnement et ce que vous jouez.



Tournez-la vers "KEYBOARD" si ce que vous jouez n'est pas assez audible. Tournez-la vers "ACCOMP" si votre jeu est trop fort par rapport à l'arrangeur (ou au morceau).

Remarque: Pour savoir comment régler la balance entre les parties clavier, voyez page 81.

- (5) Appuyez sur les boutons PART ON/OFF d'autres parties clavier si vous désirez les ajouter (en les "superposant").

Alterner entre des sons

L'E-60/E-50 vous permet d'utiliser plusieurs sons simultanément avec les parties clavier ("Keyboard"). D'autres parties sont jouées par la section Arrangeur/Styles et sont appelées parties *parties Style*. Ensuite, il y a les parties *Song* pilotées par la fonction "Recorder".

Vous pouvez utiliser les parties clavier simultanément ou pour alterner rapidement entre les sons.

Utilisez les boutons PART ON/OFF pour sélectionner la ou les parties voulues.

Vous pouvez jouer avec plusieurs sons simultanément soit en les superposant ("layer") soit en partageant le clavier en plusieurs zones ("split"). Les différentes parties clavier sont décrites ci-dessous. (Voyez p. 60 pour les parties style.)

- **UP1 (Upper1):** Upper1 est généralement la partie solo principale (et est automatiquement activée en mode Piano).
- **UP2:** La partie Upper2 peut servir de partie solo supplémentaire, superposée à la partie Upper1 ou comme son alternatif pour la mélodie. Elle dispose de deux paramètres d'accordage ("Coarse" et "Fine") qu'Upper1 n'a pas.
- **LWR:** La partie Lower peut être assignée à la moitié gauche du clavier.
- **MBS:** La partie MBS ajoute une ligne de basse semi-automatique aux notes que vous jouez de la main gauche si la partie LWR est active. Quand le bouton LWR n'est pas allumé, elle se conduit comme n'importe quelle autre partie clavier.

Remarque: Vous pouvez utiliser n'importe quelle partie clavier pour jouer de la batterie. Contrairement aux instruments arrangeurs Roland antérieurs, l'E-60/E-50 n'a plus de partie "Manual Drums" réservée.

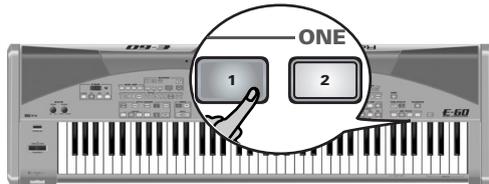
- **MELODY INTELL (Melody Intelligence):** Cette partie est déclenchée par l'arrangeur et joue des harmonies automatiques qui s'ajoutent à la mélodie que vous jouez avec la partie UP1. Vous ne pouvez pas jouer cette partie vous-même. Cela explique pourquoi son bouton ne fait pas partie de la section KEYBOARD PART (c'est un des deux boutons TONE EFFECTS). Vous avez le choix parmi 18 types d'harmonie (page 62).

Sélection des sons pour les parties clavier

■ One Touch

La façon la plus simple de choisir des sons adéquats pour les parties clavier tout en travaillant avec l'arrangeur consiste à utiliser une mémoire ONE TOUCH. Les mémoires "One Touch" sont en fait de petits programmes utilisateur. Voyez p. 65 pour en savoir plus.

- (1) Appuyez sur un des boutons ONE TOUCH.



Vous disposez de quatre mémoires One Touch par style musical (pour les 136 styles d'usine et 80 mémoires CUSTOM).

Remarque: Les mémoires "One Touch" activent généralement la fonction "SYNC START". Si vous ne voulez pas que l'arrangeur démarre dès vous jouez une note ou un accord, éteignez le bouton **[SYNC]**.

- (2) Sélectionnez un style musical (page 25) et lancez l'arrangeur en appuyant sur le bouton **[START/STOP]**.

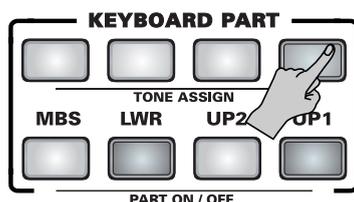
Jouez avec l'accompagnement. Vous remarquerez que les sons de toutes les parties clavier correspondent à l'atmosphère du style sélectionné.

- (3) Choisissez un autre style musical et jouez de nouveau quelques notes solo.
La partie clavier active (probablement UP1) utilise maintenant un autre son (même les parties clavier qui sont coupées changent de son).
- (4) Appuyez sur un autre bouton ONE TOUCH pour utiliser cette mémoire.
- (5) Appuyez une fois de plus sur le même bouton si vous n'avez plus besoin des réglages One Touch.

■ Choisir des sons manuellement

L'E-60/E-50 contient 1050 Tones (ou sons) et 33 Drum Sets (kits de batterie) répartis dans 8 familles.

- (1) Choisissez la partie à laquelle vous voulez assigner un autre son ou kit de batterie:
 - Appuyez sur le bouton TONE ASSIGN de la partie voulue (il s'allume).



—OU—

- A la page principale, appuyez sur la rangée de la partie à laquelle vous voulez assigner un autre son.

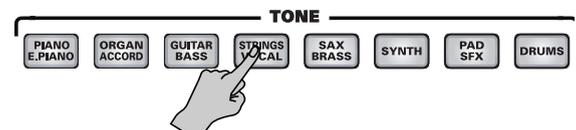


L'E-60/E-50 saute directement à la page TONE contenant le son actuellement sélectionné.

La flèche indique la partie active pour la sélection de son (son bouton TONE ASSIGN s'allume aussi).

Remarque: Vous pouvez aussi sélectionner des sons pour les parties clavier qui sont coupées. Cela vous permet de préparer les sons suivants tout en jouant encore avec une autre partie clavier.

- (2) Appuyez sur un bouton TONE pour sélectionner une famille et son "meilleur" son (le son change alors).



L'écran affiche la liste des sons disponibles dans cette famille:



- (3) Appuyez sur la case du son voulu. S'il ne vous plaît pas, appuyez sur une autre case.
Le dernier son sélectionné dans une famille est temporairement mémorisé et sera chargé chaque fois que vous appuyez sur le bouton TONE correspondant. (Cette sélection peut alors être changée d'une pression sur une autre case.)
- (4) Si vous n'êtes toujours pas content du son, servez-vous des cases **[PAGE 1]~[PAGE 5]** et **[↔]** pour sélectionner la page correspondante (si disponible).
La case **[↔]** n'apparaît que s'il y a plus de cinq pages. Les autres familles de Tones ont moins de cinq pages. Le nombre de pages de sons dépend de la famille choisie.
- (5) Appuyez sur la case du son voulu.

- (6) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.



La prochaine fois que vous sélectionnez cette famille TONE, l'E-60/E-50 saute directement à la page contenant le son sélectionné en dernier lieu (et l'active).

A propos des sons de l'E-60/E-50

Jouez les sons en variant la dynamique (la force exercée sur les touches) afin de découvrir toute la richesse de leur nuances. (Pour en savoir plus sur la sensibilité au toucher, voyez page 50).

Le son "JazzScat" (famille VOCAL), par exemple, dispose de trois niveaux de dynamique vous permettant de produire les sons "Douu" ou "Bab" ou "Daouw" en changeant simplement la force exercée sur les touches. Divers sons de guitare produisent des sons de martèlement ou d'étirement des cordes lorsque vous frappez les touches aussi fort que possible.

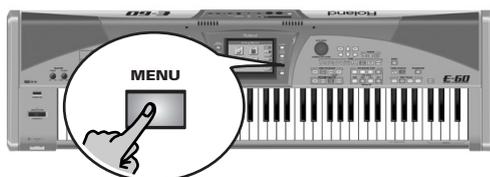
La transposition du clavier à l'octave la plus basse (avec le paramètre OCTAVE) vous permet parfois de produire certains bruits typiques (glissements sur les cordes, coups sur la caisse d'une guitare acoustique etc.).

■ Choix du mode de sélection de son (Sound Set Mode)

Les ingénieurs Roland n'ont pas voulu vous submerger par le nombre de sons disponibles dans chaque famille TONE. L'E-60/E-50 n'affiche donc pas tous les sons qu'il contient lors de sa première mise sous tension. Ce mode d'affichage "restreint" est appelé "BEST SELECTION". Ce mode permet de ne sélectionner que les sons "nouveaux".

Cependant, vous avez peut-être un faible pour les "sons plus anciens" (issus des séries G et VA). Pour y accéder, sélectionnez "EXTENDED":

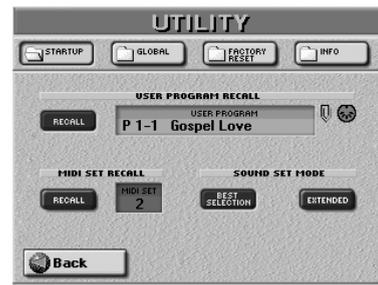
- (1) Appuyez sur le bouton **MENU**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur les cases **UTILITY** et **STARTUP**.



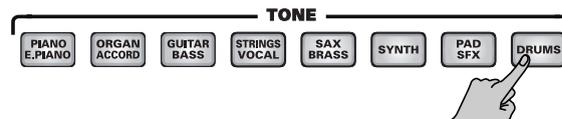
- (3) Appuyez sur **BEST SELECTION** ou **EXTENDED**.

Ce réglage est conservé jusqu'à ce que vous le changiez de nouveau.

Batterie sur clavier

L'E-60/E-50 vous permet aussi de jouer de la batterie et de la percussion sur le clavier. Si vous avez déjà travaillé avec un instrument arrangeur Roland, vous vous souvenez peut-être qu'il existait une partie spéciale, appelée "M.Drums", pour les phrases de percussion. Cette partie n'existe plus car vous pouvez jouer de la batterie avec n'importe laquelle des parties clavier suivantes: UP1, UP2, LWR et MBS.

- (1) Appuyez sur le bouton TONE ASSIGN de la partie à laquelle vous voulez assigner un kit de batterie.
(2) Appuyez sur le bouton TONE **DRUMS**.



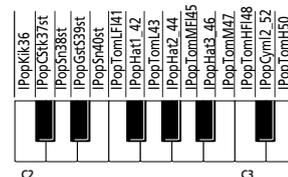
- (3) Appuyez sur une case pour choisir un autre kit de batterie.



Vous pouvez utiliser les boutons **PAGE 1**~**PAGE 4** pour sauter à la page qui contient le kit de batterie voulu.

- (4) Jouez quelques notes sur le clavier.

Un son de batterie/de percussion différent est affecté à chaque touche du clavier. Appuyez sur la touche C2 (Do2, le 2ème Do à partir de la gauche) pour déclencher un son de grosse caisse ("Kick") et la touche blanche à sa droite (D2) pour jouer un son de caisse claire. Essayez ensuite les autres touches.



(ce n'est qu'un exemple)

- (5) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.

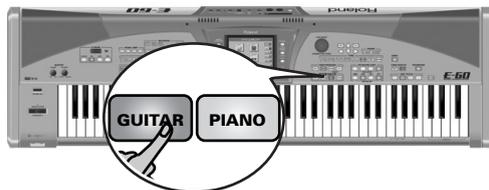


Jouer de la guitare (Mode guitare)

Le mode guitare de l'E-60/E-50 vous permet de jouer des parties de guitares d'un réalisme saisissant sur le clavier. Comme vous le verrez, ce mode est basé sur une approche spéciale mais néanmoins très musicale et étonnamment logique une fois que vous en avez compris le principe.

Lorsque vous activez le mode guitare, la partie UP1 fait office de guitare principale et la partie UP2 sert de guitare supplémentaire dédoublant les notes de la partie principale. En mode guitare, UP1 et UP2 ne peuvent donc pas servir pour jouer d'autres mélodies. Le mode guitare est extrêmement précieux pour l'enregistrement de morceaux ou de styles et, après un peu d'entraînement, pour un usage en temps réel.

- (1) Appuyez sur le bouton EASY SETTING **[GUITAR]**.



Remarque: Vous pouvez aussi choisir cette page en appuyant sur **[MENU]** → **[GUITAR MODE]**. Dans ce cas, il peut être nécessaire d'activer le mode guitare avec l'icône d'interrupteur **[Off/On]** (voyez plus bas).

Les témoins de ces deux boutons s'allument et l'écran affiche ce qui suit:



L'icône de l'interrupteur **[Off/On]** vous permet d'activer/couper le mode guitare. Si vous avez choisi cette page en appuyant sur EASY SETTING **[GUITAR]**, le mode est déjà activé.

Si vous retournez ensuite à la page principale en appuyant sur le bouton **[EXIT]**, l'écran change:



La case UPPER1 située sous "GUITAR MODE" affiche le nom du son de guitare sélectionné. Vous ne pouvez pas changer le son de guitare pour UPPER1 en appuyant sur cette case: appuyez sur la case "GUITAR MODE" pour afficher la page illustrée ci-dessus puis changez les réglages. (Le son de guitare UPPER2 est assigné automatiquement et ne peut pas être changé.)

Prise en main

- (2) Appuyez sur l'icône **[ELECTRIC]** ou **[ACOUSTIC]** pour choisir le type de guitare.
Votre choix est illustré par la grande représentation de guitare dans la partie supérieure droite de l'écran.
- (3) Jouez un accord dans la zone de clavier appelée "CHORD" à l'écran.



E-60: Jouez des accords ici



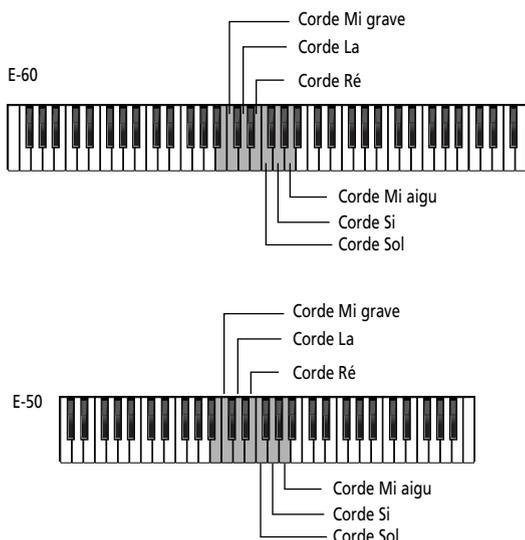
E-50: Jouez des accords ici

(Vous pouvez relâcher ces touches immédiatement si vous le voulez.)

Remarque: Les touches de la zone "CHORD" (à la différence des touches des zones "ARPEGGIO" et "STRUMM", voyez plus loin) pilotent également les autres parties clavier éventuellement activées. Selon les parties clavier activées, ces touches peuvent jouer les parties MBS, LWR (moitié gauche). Même la zone de reconnaissance d'accords de l'arrangeur reste active.

Les notes jouées dans la zone "CHORD" ne sont pas produites par la section guitare de l'E-60/E-50. Elles servent uniquement à préciser ce que vous entendrez quand vous effectuez l'opération suivante.

- (4) Appuyez sur la première touche Do à droite de la zone "CHORD".

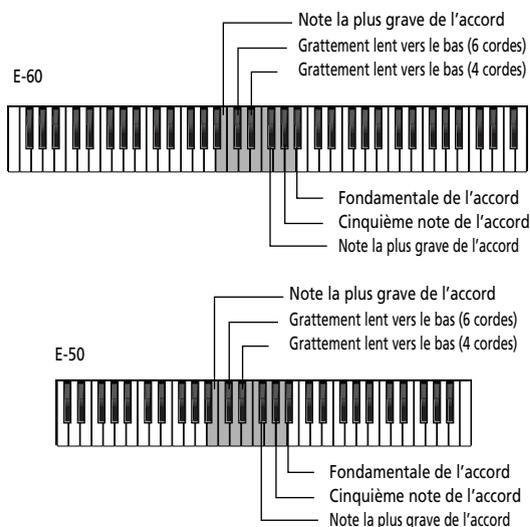


Cela produit la note qu'un guitariste jouerait sur la corde Mi grave. La touche que vous actionnez maintenant appartient à la section "ARPEGGIO".

- (5) Appuyez sur la touche Ré à droite du Do actionné ci-dessus.
Cela produit la note qu'un guitariste jouerait sur la corde La.
- (6) Poursuivez avec les touches Mi, Fa, Sol et La pour produire les notes de guitare restantes pour l'accord spécifié.
Résumons-nous: les six touches enfoncées jusqu'ici sont assignées aux cordes de la guitare virtuelle. Cela vous permet de jouer des arpèges de guitare en exploitant les informations d'accord que vous avez entrées dans la zone "CHORD". Le phrasé exact de vos arpèges dépend de l'ordre dans lequel vous avez enfoncé les touches.
Si vous appuyez sur ces "touches-cordes" immédiatement après la mise sous tension de l'E-60/E-50 (et avant de spécifier un accord), le mode guitare produit les hauteurs de base des six cordes (Mi-La-Ré-Sol-Si-Mi). Dès que vous jouez un accord dans la zone "CHORD", cependant, l'E-60/E-50 le mémorise et l'utilise jusqu'à ce que vous en jouiez un autre.
- (7) Jouez un autre accord dans la zone "CHORD" et utilisez de nouveau les touches "cordes" (zone "ARPEGGIO") pour produire les notes qui le constituent.

Fonctions ARPEGGIO supplémentaires

Les touches indiquées dans l'illustration précédente correspondent au comportement naturel d'une guitare. La zone "ARPEGGIO" vous permet toutefois d'effectuer d'autres opérations (la plupart d'entre elles exploitent les touches noires de la zone "ARPEGGIO"):



- Jouez un accord dans la zone de clavier appelée "CHORD" à l'écran.
- Appuyez sur une des touches suivantes pour utiliser l'"effet" qui y est assigné:
 - **Note la plus grave de l'accord (B3 & F#4)**—Ces touches permettent de produire la note la plus basse des accords joués dans la zone "CHORD". Exemple: si vous jouez un accord "C" avec les touches Do-Mi-Sol, cette fonction produit un Do. Si vous jouez le même accord avec les touches Sol-Do-Mi, cette fonction produit un Sol.
 - **Grattement lent vers le bas (6 cordes) (C#4)**—Cette touche fait sonner les six cordes presque au même moment. Nous découvrirons plus tard une variété "rapide" grattant toutes les cordes pratiquement simultanément. "Vers le bas" signifie que le plectre (ou pouce) part du haut (de la corde Mi grave) vers vos pieds.
 - **Grattement lent vers le bas (4 cordes) (E#4)**—Semblable à la fonction ci-dessus mais avec quatre cordes seulement.
 - **Cinquième note de l'accord (A#4)**—Cette touche joue la cinquième note du dernier accord spécifié (le Sol d'un accord Do ("C"), par exemple). Combinez cette fonction avec la suivante pour créer des licks de guitare populaires basés sur l'alternance de la fondamentale et de la cinquième. (Vous pouvez bien sûr aussi les jouer simultanément).
 - **Fondamentale de l'accord (B#4)**—A la différence du Si3 ou du Fa, cette touche produit toujours la fondamentale du dernier accord spécifié: un Do pour un accord "C", un Mi pour un accord "E" etc.

Quitter le mode guitare de l'E-60/E-50

Pour quitter le mode guitare, appuyez sur n'importe quel bouton EASY SETTING (**ARR**, **ORGAN** ou **PIANO**) ou sur le commutateur d'écran **Off/On** de la page GUITAR MODE (sélectionnez "Off").

Vous pouvez aussi sélectionner un programme utilisateur qui n'utilise pas le mode guitare (voyez p. 89).

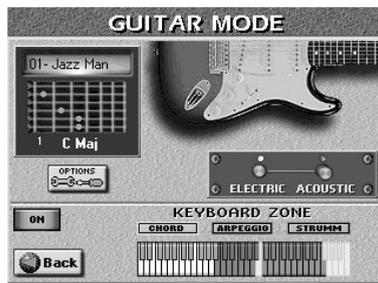
Sélectionner des sons de guitare

Maintenant que vous savez comment utiliser certaines fonctions de guitare, essayez ces techniques avec différents sons. D'autres techniques de jeu sont décrites dans la section "Utiliser les techniques STRUMM disponibles" à la p. 31.

- (1) Appuyez sur le bouton EASY SETTING **[GUITAR]**.

Remarque: Vous pouvez aussi choisir cette page en appuyant sur **[MENU]** → **[GUITAR MODE]**. Dans ce cas, il peut être nécessaire d'activer le mode guitare avec l'icône d'interrupteur **[Off/On]** (voyez plus bas).

Le témoin de ce bouton s'allume et l'écran change:



L'icône de l'interrupteur **[Off/On]** vous permet d'activer/couper le mode guitare. Si vous avez choisi cette page en appuyant sur EASY SETTING **[GUITAR]**, le mode est déjà activé.

- (2) Appuyez sur l'icône **[ELECTRIC]** ou **[ACOUSTIC]** pour choisir le type de guitare.
Cette sélection est importante car elle détermine le type de sons de guitares disponibles (électriques ou acoustiques).
- (3) Choisissez le son voulu (voyez le coin supérieur gauche) avec la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]**.
Voici les possibilités:

ELECTRIC	ACOUSTIC
01: Jazz Man	01: Nylon
02: OpenHard 1	02: Steel 2
03: Dist FX	03: Steel 3
04: OpenHard 2	04: Steel 4
05: Overd FX	05: Steel 5
06: Strat Clean	06: 12 guitars
07: CleanHalf	07: Nyl + Steel
08: Distorsion	08: Nyl + Steel 2
09: Warm Drv	
10: Power	
11: Dist Guitar	

Indications d'accord

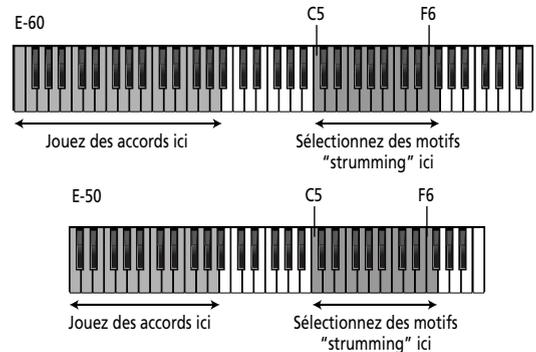
La page GUITAR MODE contient une "fenêtre" affichant la manière dont les accords joués sur le clavier sont transformés en accords de guitare. Les petits chiffres indiquent la frette la plus basse utilisée. Un "x" signifie que la corde en question ne résonne pas (les guitaristes n'utilisent parfois que trois ou quatre cordes pour leurs accords). Une dernière chose: les cordes sont affichées en partant du Mi aigu (haut) au Mi grave (bas), ce qui correspond au mode d'impression habituel des tablatures de guitare. Le manche de la guitare a donc été renversé.



Utiliser les techniques STRUMM disponibles

Alors que la zone "ARPEGGIO" propose principalement des fonctions vous permettant de "composer" vos parties de guitare en temps réel, la zone "STRUMM" contient plusieurs présélections pour diverses techniques de grattement. "Strumming" ou grattement désigne la technique générale consistant à jouer toutes les cordes de la guitare pratiquement simultanément avec un plectre ou les doigts.

Toutes les fonctions décrites ci-dessous utilisent les accords que vous définissez dans la zone "CHORD" (voyez ci-dessus). Les touches indiquées ici constituent la section "STRUMM":



Remarque: UP1 et UP2 ne sont pas disponibles en mode guitare car elles servent de parties de guitare.

Remarque: L'arrangeur de l'E-60/E-50 peut également être utilisé et piloté en mode guitare. Dans ce cas, les accords que vous jouez de la main gauche sont exploités par l'arrangeur de l'E-60/E-50 et le mode guitare.

- (1) Sélectionnez le type de guitare (ELECTRIC ou ACOUSTIC) et le son voulu.
Voyez "Sélectionner des sons de guitare".
- (2) Jouez un accord dans la zone de clavier appelée "CHORD" à l'écran.
- (3) Appuyez sur une des touches suivantes pour déterminer la façon dont vous voulez jouer sur la guitare virtuelle.

La touche "STRUMM" la plus basse est appelée "C5", la touche noire à son côté "C#5" etc.

Certaines des touches mentionnées ci-dessous ont deux effets: un quand vous les enfoncez ("⇩") et un autre quand vous les relâchez ("⇧"). Les entrées dépourvues de ces symboles sont à "sens unique" et ne déclenche un effet que quand vous les enfoncez.

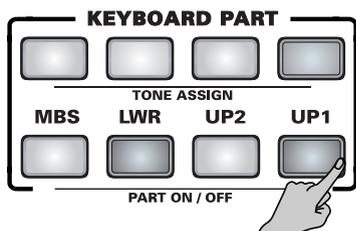
- **Rapide vers le bas (C5)**—Cette touche fait sonner les six cordes simultanément. Il s'agit de la version rapide du motif strumming mentionnée plus haut. (La version lente peut aussi être jouée avec la touche Fa#5.)
- **⇩ Bas rapide / ⇧ haut rapide (C#5)**—Quand cette touche est enfoncée, les cordes sont grattées rapidement vers le bas. "Vers le bas" signifie que le plectre (ou pouce) part de la corde la plus grave vers la corde la plus haute (vers le bas de la guitare donc). Quand vous relâchez cette touche, vous obtenez un grattement vers le haut (dans le sens inverse).
- **Rapide vers le haut (D5)**—Cette touche fait sonner les six cordes simultanément mais cette fois de la corde la plus haute à la plus basse.

- ↕ Bas rapide étouffé/ ↗ haut rapide (Eb5)—Ce gratterment vers le bas est étouffé presque instantanément quand vous appuyez sur cette touche. Les guitaristes obtiennent cet effet en mettant la main sur toutes les cordes. Lorsque vous relâchez cette touche, la guitare virtuelle produit un gratterment vers le haut qui n'est pas étouffé.
- ↕ Bas rapide/ ↗ haut rapide étouffé (E5)—Vous obtenez le résultat inverse du motif précédent: le gratterment vers le haut est étouffé mais pas celui vers le bas.
- Bas rapide étouffé (F5)—Cette touche produit un gratterment vers le bas étouffé presque instantanément.
- Bas lent (F#5)—Cette touche a le même effet que la touche C#4 (de la zone "ARPEGGIO").
- Bas rapide étouffé + frappe (G5)—Cette technique plus élaborée est particulièrement adaptée aux guitares acoustiques: elle produit un gratterment vers le bas étouffé presque instantanément, accompagné d'un son de "frappe".
- Haut lent (Ab5)—Gratterment lent vers le haut.
- Bas lent étouffé (A5)—Gratterment vers le bas légèrement plus lent et étouffé.
- ↕ Bas rapide 4/ ↗ haut rapide étouffé 4 (Bb5)—Cette technique est également à double sens mais elle n'utilise que les 4 cordes les plus hautes.
- Accords puissants 3 (B5)—Ce motif est destiné aux sons de guitare électrique, généralement avec distorsion. Seules les 3 cordes les plus basses sont "grattées".
- Bas rapide 4 (C6)—Autre gratterment vers le bas qui n'utilise que les 4 cordes les plus hautes.
- ↕ Bas rapide 4/ ↗ haut rapide 4 (C#6)—Autre motif de gratterment combiné. Seules les 4 cordes les plus hautes sont "grattées".
- Haut rapide 4 (D6)—Gratterment vers le haut basé sur 4 cordes.
- ↕ Bas rapide étouffé 4/ ↗ haut rapide 4 (Eb6)—Autre simulation de 4 cordes grattées dans les deux sens. Le gratterment vers le bas est étouffé.
- ↕ Bas rapide 4/ ↗ haut rapide étouffé 4 (E6)—Vous obtenez le résultat inverse du motif précédent: ici, le gratterment vers le haut est étouffé.
- Bas rapide étouffé (F6)—Et, enfin, un motif à "sens unique" produisant un gratterment rapide vers le bas qui est étouffé.

Dialogues de phrases

Il est possible d'"extraire" momentanément la fonction de guitare du clavier et de jouer la partie UP2 dans toute la moitié droite (les zones ARPEGGIO et STRUMM sont donc temporairement désactivées). Avec un peu d'entraînement, cela devrait vous permettre d'alterner entre une guitare et une autre partie mélodique.

- (1) Utilisez les boutons PART ON/OFF pour activer la partie qui doit remplacer la guitare.
- (2) En mode guitare, coupez le bouton PART ON/OFF **UP1**.



Le témoin EASY SETTING **GUITAR** clignote pour signaler que le mode guitare est contourné.

- (3) Jouez sur le clavier.
- (4) Activez le bouton PART ON/OFF **UP1** pour retrouver le mode guitare de l'E-60/E-50 et recommencez à jouer de la guitare.

Pour quitter le mode guitare, appuyez sur n'importe quel bouton EASY SETTING (**ARR**, **ORGAN** ou **PIANO**) ou le commutateur d'écran **Off/On** à la page GUITAR MODE (pour sélectionner "Off").

Vous pouvez aussi sélectionner un programme utilisateur qui n'utilise pas le mode guitare (voyez p. 89).

Guitar Mode Options

Vous pouvez encore affiner le comportement de votre guitare virtuelle avec les fonctions suivantes. La section DOUBLING permet d'ajouter un second son de guitare.

- (1) A la page "GUITAR MODE", appuyez sur la case **OPTIONS**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur le "commutateur" du paramètre que vous voulez activer ou couper. Utilisez la molette **DATA/ENTRY** (ou les boutons **DEC/INC**) pour régler le paramètre STEREO WIDTH.

Description des paramètres

- **RETRIGGER**—Ce paramètre vous permet de spécifier si les notes d'arpèges de la ou des touches enfoncée(s) dans la zone "ARPEGGIO" ou "STRUMM" sont rejouées quand vous changez d'accord dans la zone "CHORD". Par défaut, cette fonction est activée.
- **CHORD OFF MUTING**—Activez cette fonction pour étouffer toutes les cordes de la guitare virtuelle en relâchant toutes les touches de la zone "CHORD". De cette façon, vous pouvez utiliser la main gauche pour étouffer le son occasionnellement et obtenir un effet semblable aux motifs d'étouffement ("mute") dans la zone "STRUMM".
- **V NOISES**—Les parties de guitare contiennent généralement des petits bruits de glissements de doigts et de pincements. Utilisez cette fonction pour ajouter de tels bruits à vos parties de guitare (ou pour les couper si vous ne les aimez pas).

- **ADAPT CHORD**—Activez ce paramètre si votre guitare virtuelle doit adapter ses accords aux inversions que vous jouez dans la zone "CHORD". Comme vous le savez, chaque accord peut être joué de diverses façons sur un clavier et sur une guitare. Bien que le mode guitare produise toujours l'accord d'une manière propre à la guitare (même quand ce paramètre est coupé), vous pouvez avoir besoin de plus de souplesse encore. Dans ce cas, activez ce paramètre et essayez différentes inversions pour en découvrir les effets sur la guitare.
 - **AUTO SUSTAIN**—Lorsque cette fonction est activée (réglage par défaut), toutes les notes produites avec les touches "ARPEGGIO" ont un temps de chute plus long. Si vous la coupez, les notes sont nettement plus brèves.
 - **HOLD PEDAL**—Cette fonction n'est disponible que si vous branchez un commutateur au pied optionnel DP-2, DP-6 ou BOSS FS-5U à la prise HOLD FOOTSWITCH. Le comportement de la pédale dépend de l'état activé/coupé de **AUTO SUSTAIN**.
Quand **AUTO SUSTAIN** et **HOLD PEDAL** sont activés, une pression sur la pédale Hold contourne momentanément le réglage **AUTO SUSTAIN** et les notes produites ont une chute rapide.
Si **AUTO SUSTAIN** est coupé alors que **HOLD PEDAL** est activé, une pression sur la pédale Hold produit un effet de maintien/pédale forte normal.
- Remarque:** Cette fonction "Hold" s'ajoute à celle qui vous permet de maintenir les notes produites par les parties de clavier actives (MBS, LWR) si ces parties ont été assignées à ce commutateur au pied (voyez p. 54).
- **DOUBLING**—Cette section vous permet d'ajouter une seconde guitare à la guitare principale. Cette guitare supplémentaire utilise le même son que la guitare principale. Le but de cette guitare supplémentaire consiste à donner l'impression que la partie de guitare est jouée par deux musiciens.
 - **STEREO WIDTH**—(0~50) Ce paramètre permet de spécifier la distance entre les deux guitares dans l'image sonore stéréo. Plus la valeur est élevée, plus les guitares sont éloignées l'une de l'autre.
 - **STRUMM UP**—Ces boutons s'excluent mutuellement et ne s'appliquent qu'aux deux notes Ré de la section STRUMMING. "NOTE ON" signifie que le grattement est produit lorsque vous enfoncez une des deux touches Ré. "NOTE OFF" signifie que le grattement est produit lorsque vous relâchez une des deux touches Ré. Ce choix ne s'applique pas aux autres touches STRUMMING.
- (3) Appuyez sur la case **[Back]** pour retourner à la page "GUITAR MODE" ou sur le bouton **[EXIT]** pour retrouver la page principale.
- Remarque:** Vous pouvez mémoriser vos réglages GUITAR MODE dans un programme utilisateur et les rappeler ultérieurement. Voyez p. 88.

Travailler avec le Music Assistant

Le Music Assistant de l'E-60/E-50 est également lié à la section Arranger/Style. Il s'agit d'un ensemble de mémoires de réglages, destinées à des morceaux précis, qui sélectionnent le style musical et les sons les plus appropriés pour les parties clavier (ainsi que toute une série d'autres réglages).

L'E-60/E-50 quitte l'usine avec plus de 300 mémoires Music Assistant préprogrammées et vous permet d'en programmer de nouvelles.

- (1) Appuyez sur le bouton **[MUSIC ASSISTANT]**.



L'écran se présente maintenant comme ceci:



- (2) Si le nom de la mémoire voulue est déjà affichée, appuyez sur sa case.
L'E-60/E-50 charge les réglages de cette mémoire.
- (3) Appuyez sur **[START/STOP]** pour lancer la reproduction du style sélectionné automatiquement.

Si la mémoire voulue n'est pas affichée...

- Appuyez sur les cases **[◀]** **[▶]** à l'écran ou actionnez la molette **[DATA/ENTRY]** pour faire défiler la liste. Une pression sur la molette **[DATA/ENTRY]** sélectionne la mémoire de la ligne supérieure. (Cela ne fonctionne que si vous n'avez pas encore choisi de mémoire). Si vous sélectionnez une mémoire et changez ses réglages (comme la sélection d'un nouveau son, par exemple), une pression sur la molette **[DATA/ENTRY]** charge les réglages Music Assistant originaux.
Vous pouvez aussi vous servir des boutons **DATA ENTRY** **[▲]** **[▼]** pour choisir une mémoire parmi celles affichées à l'écran (les boutons ne permettent pas de changer de page).

Pour gagner du temps...

Il y a d'autres méthodes pour localiser une mémoire. Vous avez trois boutons d'écran: **[NAME]**, **[ARTIST]** et **[GENRE]**.

- Appuyez sur **[GENRE]** pour trier alphabétiquement les entrées du Music Assistant en fonction du genre musical. La liste est réagencée.

- Appuyez sur **[ARTIST]** pour trier alphabétiquement les entrées du Music Assistant en fonction du nom de l'artiste. La liste est réagencée. Les noms de genres (colonne de droite) disparaissent et sont remplacés par les noms d'artistes, affichés par ordre alphabétique.
- Appuyez sur la case de la mémoire voulue.
- Appuyez sur **[START/STOP]** pour lancer la reproduction du style sélectionné automatiquement.

Utiliser le Finder

Troisième façon de localiser une mémoire:

- (1) A la page "Music Assistant", appuyez sur la case **[FINDER]**.



- (2) Appuyez sur **[NAME]** (nom de la mémoire), **[ARTIST]** (nom de l'artiste) ou sur **[GENRE]** (genre musical) pour choisir la rubrique voulue.
- (3) Entrez seulement le nombre de caractères que vous pensez nécessaire pour trouver la mémoire voulue. La série de caractères que vous entrez peut servir de deux façons différentes (voyez ci-dessous).
 - Utilisez les cases **[←]** et **[→]** pour choisir la position voulue pour y entrer un nouveau caractère.
 - Utilisez le pavé alphanumérique pour entrer les caractères. Ce pavé fonctionne exactement comme celui d'un téléphone mobile: vous devrez peut-être appuyer plusieurs fois sur une case pour obtenir le caractère ou le numéro voulu.
Remarque: Le Finder ne fait pas de distinction entre les majuscules et les minuscules.
 - La case **[Delete]** permet d'effacer le caractère sélectionné. Maintenez-la enfoncée pour effacer tous les caractères.
 - Appuyez sur **[Space]** pour insérer un espace (ou le numéro "0").
 - Si vous avez oublié un caractère, servez-vous de **[←]** ou **[→]** pour choisir la position d'insertion du caractère manquant. Appuyez ensuite sur **[Insert]** puis sur le caractère à insérer.
 - Pour n'entrer que des chiffres, activez la case **[NUM LOCK]**.

- (4) Définissez la manière dont le Finder doit rechercher les fichiers:
 - Appuyez sur la case **[Alphabetic Order]** pour rechercher toutes les entrées commençant par les caractères définis ("BEA", par exemple). Les noms répondant aux critères définis s'affichent en haut de l'écran.
 - Appuyez sur la case **[Search Only]** pour que l'E-60/E-50 recherche les noms contenant les informations spécifiées. (Ce qui permet par exemple de trouver un fichier nommé "Raggabeat" si vous avez entré "BEA".)

- (5) Appuyez sur la case **[FIND]** pour lancer la recherche. L'écran retourne à la page "Music Assistant" et affiche les entrées correspondant à vos critères de recherche.

Remarque: Si aucune mémoire Music Assistant n'est trouvée, le message suivant apparaît et aucune entrée n'est affichée (dans ce cas, appuyez sur la case **[ARTIST]** ou **[GENRE]** pour afficher de nouveau toutes les entrées):



- (6) Appuyez sur la case de la mémoire Music Assistant voulue et lancez la reproduction.

Remarque: Pour retourner à la page précédente sans chercher de mémoire, appuyez sur la case **[Back]**.

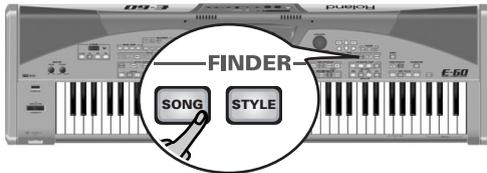
Remarque: Pour afficher de nouveau tous les noms après une recherche (qui limite les entrées aux critères de la recherche), appuyez sur un des trois boutons d'écran ordonnant toutes les mémoires par ordre alphabétique (**[NAME]**, **[ARTIST]**, **[GENRE]**) à la page "Music Assistant".

Remarque: Voyez les sections "Music Assistant Mark" à la p. 97 et "Fonctions Music Assistant" à la p. 100 pour savoir comment créer ou modifier les données Music Assistant.

Reproduction de morceaux (Standard MIDI)

Votre E-60/E-50 propose une palette de fonctions de "personnalisation" des morceaux reproduits par le biais de routines simples à utiliser. Examinons d'abord les fonctions de reproduction proprement dites.

- (1) Appuyez sur le bouton **FINDER** **[SONG]**.



Vous pouvez aussi appuyer sur la case **[SONG]** de la page principale pour sélectionner des morceaux.



L'écran se présente comme suit :



- (2) Si elle n'est pas contrastée, appuyez sur la case **[INTERNAL MEMORY]** dans le coin supérieur droit. L'E-60/E-50 est livré avec quelques morceaux pouvant être utilisés ici. Cette fonction est également disponible pour les morceaux que vous enregistrez ou sauvegardez en mémoire interne (ou sur carte de mémoire).

L'écran affiche une liste de 5 morceaux (fichiers Standard MIDI) résidant en mémoire interne. Si vous préférez écouter un de vos propres morceaux sur disquette, insérez la disquette dans le lecteur et appuyez sur la case **[FLOPPY]**.

Pour écouter un morceau résidant sur carte de mémoire, insérez la carte et sélectionnez **[EXTERNAL MEMORY]** puis poursuivez avec l'étape (3).

- (3) Si l'écran affiche déjà le nom du morceau que vous voulez écouter, appuyez sur sa ligne.
- (4) Pour afficher les 5 morceaux suivants, appuyez sur la case **[→]** dans le coin inférieur droit. Appuyez sur cette case autant de fois qu'il le faut (ou jusqu'à ce qu'elle ait disparu). Vous pouvez aussi vous servir de la molette **[DATA/ENTRY]** ou des boutons **[DEC]/[INC]**.
- Pour revenir au groupe de 5 morceaux précédent, appuyez sur **[←]** (ou utilisez la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]**).

Localisation rapide du morceau voulu

Il y a plusieurs méthodes pour trouver un morceau :

■ Tri des fichiers

Appuyez sur la case **[SONG NAME]**, **[ARTIST]**, **[GENRE]** ou **[FILE NAME]** pour trier les fichiers de morceaux en fonction du nom de l'artiste, du genre de musique (Genre) ou du nom de fichier (généralement assez opaque). La colonne de droite affiche l'entrée sélectionnée (vous ne pouvez en afficher qu'une seule avec le nom de morceau).

Poursuivez avec l'étape (3) pour choisir le morceau que vous voulez écouter.

■ Utiliser la fonction 'Index'

Après l'étape (2), appuyez sur la case **[INDEX]** dans le coin supérieur gauche.

L'écran se présente comme suit :



- (5) Appuyez sur une des cases de noms affichées pour restreindre la recherche à des morceaux appartenant à la catégorie choisie ("Index"). L'écran retourne à la page affichée à l'étape (1). Cependant, l'écran n'affiche plus que les morceaux faisant partie de l'Index choisi.
- (6) Poursuivez avec l'étape (3) pour choisir le morceau que vous voulez écouter.

Remarque : Appuyez sur la case **[ALL]** pour afficher tous les morceaux de la mémoire sélectionnée.

■ Utiliser 'Play & Search'

Si vous ne connaissez que la mélodie du morceau, appuyez sur la case **[FINDER]** à l'étape (1).



- Appuyez sur la case **[PLAY&SEARCH]**.



- Répondez à l'invitation de l'écran et jouez le thème principal du morceau sur le clavier. Vous pouvez jouer dans n'importe quelle tonalité; en outre, votre rythme ne doit pas être parfait (la recherche porte simplement sur les intervalles).
- Si vous avez joué une fausse note, appuyez sur **DELETE LAST NOTE**.
- Pour recommencer l'entrée de la ligne voulue, appuyez sur **RESET** afin d'effacer les notes jouées précédemment et rejouez la phrase.
- Une fois que vous avez entré la mélodie, appuyez sur la case **FIND**.

L'écran retourne alors à l'étape (1) de la page 35 et affiche les noms des morceaux contenant la mélodie que vous avez jouée.

- Appuyez sur la case du morceau à reproduire.
Remarque: Si aucun morceau n'est trouvé, le message suivant apparaît et aucun nom de fichier n'est affiché (dans ce cas, appuyez sur la case **SONG NAME**, **ARTIST**, **GENRE** ou **FILE NAME** pour afficher de nouveau toutes les entrées):



Si l'E-60/E-50 a trouvé un ou plusieurs fichiers, le nombre trouvé ("FOUND") est inférieur au nombre "GLOBAL".

Lancer la reproduction

- (7) Appuyez sur **EXIT** pour retourner à la page principale.



La "page principale" est la page d'écran de l'E-60/E-50 qui propose un maximum d'informations et permet de choisir (et de modifier) des paramètres dont vous pouvez avoir besoin en temps normal.

Cette page affiche aussi le nom du morceau sélectionné, le tempo et la mesure actuelle. Vous pouvez appuyer sur la case **SONG** dans le coin supérieur droit pour afficher le tempo du morceau. (Cette valeur est automatiquement affichée lorsque vous lancez la reproduction du morceau).

Remarque: Si le message "Too many events" s'affiche, le morceau sélectionné dépasse la quantité limite de données pouvant être gérées et ne peut pas être lu.

- (8) Appuyez sur le bouton **PLAY/STOP**.



La reproduction du morceau choisi démarre.

Remarque: Voyez "Song/Arranger Start Priority" à la p. 196 si la reproduction ne démarre pas.

- (9) Si nécessaire, vous pouvez changer le tempo avec **SLOW** ou **FAST**.

Vous pouvez aussi appuyer plusieurs fois sur le bouton **TAP** selon le tempo voulu.

Pour revenir rapidement au tempo par défaut, maintenez **SLOW** enfoncé et appuyez sur **FAST**.

- (10) Réglez le volume de sortie de l'E-60/E-50 avec sa commande **MASTER VOLUME**.



Vous pouvez accompagner la musique avec les parties clavier. Si nécessaire, utilisez la commande **BALANCE** pour régler la balance.

Autres fonctions pratiques de reproduction

MARK JUMP

Les morceaux d'usine se trouvant dans la mémoire interne de l'E-60/E-50 contiennent quatre positions (repères) auxquelles vous pouvez sauter instantanément. Pour les morceaux ne contenant aucun repère, vous pouvez les programmer vous-même. En outre, vous pouvez modifier la position des repères existants (page 109).

- Utilisez les boutons **MARK JUMP** (1~4) pour choisir les endroits où vous voulez pouvoir sauter instantanément, sans arrêter ni retarder la reproduction (le témoin du bouton actionné clignote). Ces déplacements s'opèrent à la fin de la mesure actuelle (le témoin cesse de clignoter et reste allumé) ce qui a, d'un point de vue musical, plus de sens que de sauter au beau milieu d'une mesure.



Vous disposez de quatre mémoires MARK. Pour les morceaux d'usine, elles correspondent à:

1= couplet, 2= refrain, 3= transition, 4= fin

Ces repères permettent notamment de retourner au refrain, s'il vous semble que le public n'en a pas eu assez et veut prolonger le morceau. Les repères permettent aussi de changer la structure du morceau en temps réel (en commençant par la transition, par exemple).

Remarque: Si vous appuyez sur un bouton MARK JUMP presque immédiatement après le début de la reproduction du morceau, le Recorder risque de s'arrêter brutalement et le message "Song Scanning" peut apparaître. Vous pouvez éviter ce problème en réduisant le tempo de reproduction afin que l'E-60/E-50 ait assez de temps pour traiter toutes les données MIDI du morceau.

■ Retour au début, recul et avance

Les boutons suivants vous permettent de sauter à divers endroits d'un morceau.



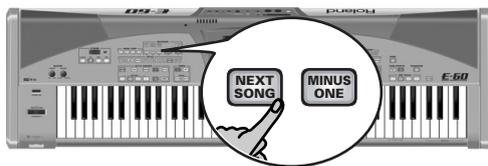
- ◀ TOP: retour au début du morceau.
- ◀ BWD: recule d'une mesure à la fois. Vous pouvez aussi maintenir ce bouton enfoncé pour reculer plus rapidement.
- ▶ FWD: avance d'une mesure à la fois. Vous pouvez aussi maintenir ce bouton enfoncé pour avancer plus rapidement.

Ces boutons sont disponibles pendant la reproduction et à l'arrêt.

■ Next Song

Durant la reproduction du morceau, vous pouvez déjà choisir le morceau suivant. Pour qu'il démarre automatiquement, procédez comme suit.

- Appuyez sur le bouton **NEXT SONG**.



- Choisissez le morceau voulu avec la fonction "Song Finder" (page 35).
- Dès que la reproduction du morceau en cours est finie, le morceau suivant démarre. Il est donc inutile d'appuyer sur **PLAY/STOP** ▶/■. Vous pouvez maintenant déjà choisir un autre morceau.
- Appuyez de nouveau sur **NEXT SONG** pour couper cette fonction.

Remarque: Votre E-60/E-50 propose aussi une fonction PLAY LIST pour programmer des séquences de plusieurs morceaux (page 115).

■ Player (Data Update & Quick Start)

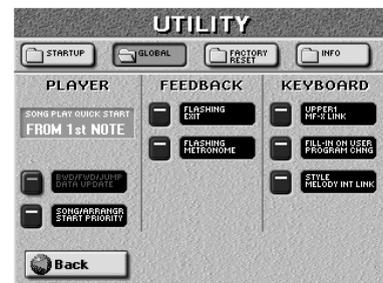
- (1) Appuyez sur le bouton **MENU**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **UTILITY** puis sur la case **GLOBAL**.



- (3) Utilisez le bouton d'écran à côté de la case **BWD/FWD/JUMP** pour définir si oui (actif) ou non (désactivé) les messages SysEx contenus dans le morceau reproduit sont mis à jour quand vous avancez/reculez ou utilisez les boutons MARK JUMP dans le morceau.
- (4) Appuyez sur la case **SONG PLAY QUICK START** et utilisez la molette **DATA/ENTRY** pour déterminer où et comment le morceau doit démarrer:
 - **FROM SECOND BAR**—Cette fonction fait démarrer le morceau à partir de la mesure 2 du fichier Standard MIDI choisi. C'est souvent pratique car la première mesure de la plupart des fichiers Standard MIDI contiennent des commandes SysEx et des commandes de contrôle qui "configurent" le générateur de sons de l'E-60/E-50. La reproduction de cette mesure sur scène peut entraîner un long blanc qu'il vaut mieux éviter.
 - **FROM FIRST NOTE**—C'est le même principe que ci-dessus mais la reproduction commence ici à la première note du morceau.
 - **OFF**—La reproduction commence au tout début du fichier de morceau (et peut donc contenir quelques mesures silencieuses).
 - **SONG/ARRANGER START PRIORITY**—Permet de spécifier si le démarrage d'un morceau peut (ou non) interrompre l'arrangeur et vice versa. Voyez page 196 pour en savoir plus.

Utiliser la fonction 'Song Cover'

La fonction COVER propose des "masques" pour changer l'orchestration du morceau (ou style musical) choisi. Il suffit simplement de changer de mémoire pour faire jouer une valse viennoise à un groupe heavy metal, etc. Bien que l'arrangement (rythme, riffs) ne change pas, vous pouvez transfigurer la nature du morceau et le rendre méconnaissable.

- (1) Actionnez une ou deux fois le bouton **COVER** pour afficher la page ci-dessous.



- (2) Choisissez les parties dont vous voulez changer l'orchestration:
Appuyez sur la case **ALL** pour remplacer tous les instruments.
Appuyez sur la case **DRUM** pour ne changer que les instruments de batterie et de percussion.
Si tout vous convient sauf la basse, appuyez sur la case **BASS**.
- (3) Appuyez sur une des six cases pour choisir un autre préréglage.
Une fois le préréglage choisi, vous pouvez appuyer sur **ORIGINAL** (page 1) pour retrouver l'orchestration originale.
- (4) Si vous n'aimez aucun des préréglages proposés, choisissez une autre page de préréglages avec les cases **PAGE** [←] [→] à droite de l'affichage.
- (5) Essayez plusieurs préréglages pour découvrir le fonctionnement (et la rapidité) de ce concept.
- (6) Si vous préférez la nouvelle version à l'originale, vous pouvez sauvegarder le morceau avec ses nouveaux réglages en mémoire interne, sur carte de mémoire ou sur disquette en appuyant sur la case **SAVE** (page 108).

Remarque: Les réglages COVER font partie des données que seul l'E-60/E-50, l'E-80 ou le G-70 comprend. Vous pouvez toujours reproduire la nouvelle version du morceau sur un autre séquenceur ou lecteur de fichiers SMF mais les données COVER sont ignorées.

Remarque: Vous pouvez aussi modifier les réglages COVER (voyez p. 103).

Minus One

"Minus One" signifie qu'une partie au moins d'un morceau est omise lors de la reproduction. Cette fonction a au moins deux objectifs:

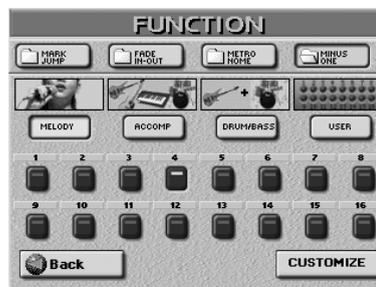
- elle vous permet de jouer vous-même les parties coupées sur le clavier;
- elle vous permet de chanter sans doubler la mélodie du morceau (ce qui peut parfois produire un résultat "bizarre").

- (1) Appuyez sur le bouton **MINUS ONE**.



Le témoin du bouton s'allume et la partie de la mélodie (piste 4) est coupée. Pour éteindre d'autres parties (ou utiliser un autre préréglage), procédez de la façon suivante:

- (2) Maintenez le bouton **MINUS ONE** enfoncé. L'écran se présente comme suit:



- (3) Appuyez sur une des trois cases de "préréglages" pour éteindre les parties correspondantes du morceau:
Appuyez sur **MELODY** pour couper la mélodie (vous remarquerez que la case [4] est aussi contrastée).
Appuyez sur la case **ACCOMP** pour éteindre tout sauf la basse et la batterie.
Appuyez sur la case **DRUM&BASS** pour éteindre les parties de basse et de batterie ([2] et [10]).
Remarque: Vous pouvez même utiliser simultanément les cases de "préréglages". En outre, vous pouvez ajouter les cases des parties [1]~[16].
- (4) Pour couper d'autres parties "ad lib" (c'est-à-dire sans vous servir des préréglages):
 - Appuyez sur la case **USER**. Cela n'éteint que la mélodie ([4]).
 - Coupez toutes les parties que vous ne voulez pas entendre en appuyant sur les cases [1]~[3] et [5]~[16]. Les témoins d'écran des parties dont vous avez besoin doivent être allumés (et les autres éteints).
En appuyant sur une de ces cases, vous coupez le préréglage actif.
 - Pour conserver ces réglages "Minus" personnels dans la mémoire interne de l'E-60/E-50, appuyez sur **CUSTOMIZE**.

La case **USER** s'allume pour indiquer que vos réglages sont en vigueur.

- (5) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.

Le dernier préréglage choisi (MELODY~USER) est utilisé jusqu'à ce que vous en choisissiez un autre ou que vous mettiez l'E-60/E-50 hors tension.

- (6) Appuyez de nouveau sur **MINUS ONE** pour couper cette fonction.

Remarque: Vous pouvez aussi activer/couper la fonction "Minus One" avec le contrôleur D Beam (E-60, p. 54) ou un commutateur au pied en option (page 56).

Afficher des paroles (Lyrics) et des informations d'accords

→ Disponible uniquement pour la reproduction de fichiers Standard MIDI

Votre E-60/E-50 est aussi capable d'afficher les paroles (et les notes) des morceaux (contenant de telles données).

La fonction "Lyrics" a été conçue pour vous permettre de suivre les textes des morceaux reproduits, comme pour le karaoke: les paroles à chanter sont mises en évidence à l'écran au bon moment. Notez que cette fonction n'est disponible que pour les fichiers Standard MIDI contenant des données Lyrics. Demandez conseil à votre revendeur.

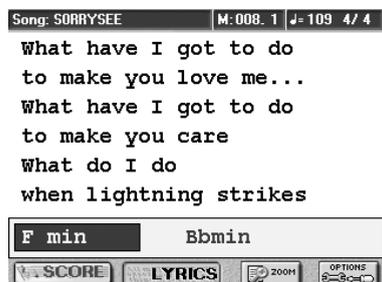
En plus des paroles, l'E-60/E-50 affiche les accords, ce qui peut tomber à pic pour le guitariste ou bassiste de votre groupe.

Généralement, les informations d'accords ne sont pas contenues telles quelles dans un morceau mais peu importe: l'E-60/E-50 les "calcule" en temps réel et les affiche même un peu avant les "changements". Cela s'applique aussi aux notes qui peuvent être affichées en temps réel.

- (1) Choisissez un morceau (page 35).
- (2) Appuyez sur le bouton **LYRICS&SCORE**.



L'écran se présente comme suit:



- (3) Lancez la reproduction du morceau.
Les informations relatives aux accords sont affichées dans le bas de l'écran.

Remarque: Les informations d'accords sont calculées en temps réel et peuvent manquer de précision. En outre, pour les accords dont la tierce est omise, cette plage n'affichera aucune information (car il est impossible de déterminer s'il s'agit d'un accord mineur ou majeur).

Remarque: Vous pouvez aussi ajouter des données de paroles aux morceaux qui n'en contiennent pas à l'origine. Pour en savoir plus, voyez page 119.

- (4) Appuyez sur le bouton **ZOOM +** si les paroles sont difficiles à lire.

Appuyez sur **ZOOM -** pour retrouver leur taille normale.

Changer la couleur d'arrière-plan de la fenêtre des paroles

Outre l'agrandissement des paroles (voyez ci-dessus), l'E-60/E-50 vous permet aussi de changer la couleur de fond et la couleur des paroles si le système noir sur blanc par défaut ne vous convient pas.

- (1) A la page illustrée ci-dessus, appuyez sur la case **OPTIONS**.



- (2) Appuyez sur COLOR PRESET **1** (texte foncé sur fond blanc), sur la case **2** (texte blanc sur fond foncé) ou sur la case **3** (texte foncé sur fond gris).
- (3) Appuyez sur la case **Back** pour retourner à la page "LYRICS".

Afficher les partitions

→ Disponible uniquement pour la reproduction de fichiers Standard MIDI et seulement à l'écran de l'E-60/E-50.

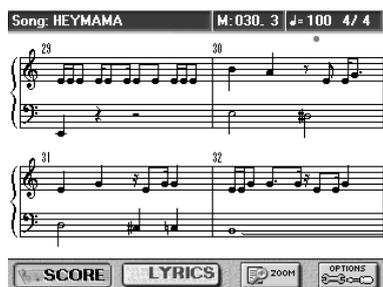
Si vous avez oublié les notes du morceau que vous voulez jouer, l'E-60/E-50 peut les afficher:

- (1) Choisissez un morceau (page 35).
- (2) Appuyez sur le bouton **LYRICS&SCORE**.



- (3) Appuyez sur la case **SCORE** si elle n'est pas "allumée".

L'écran se présente comme suit:



- (4) Lancez le morceau et regardez l'écran.
- (5) Appuyez sur le bouton **ZOOM +** si les notes sont difficiles à lire.
Appuyez sur **ZOOM -** pour retrouver leur taille normale.
L'affichage des notes n'est peut-être pas tout à fait exact. Dans ce cas...
- (6) Appuyez sur le bouton **OPTIONS**.



Vous avez le choix entre plusieurs possibilités:

- Voulez-vous voir les notes d'une partie du morceau ou de deux? S'il ne vous en faut qu'une, activez **1 STAFF**. Pour voir les notes de deux parties, activez **2 STAVES**. Dans ce dernier cas, l'écran prend l'aspect suivant:



- Sélectionnez la ou les pistes dont les notes doivent être affichées: Appuyez sur la case **TRACK** (correspondante) et servez-vous de la molette **DATA/ENTRY** pour sélectionner la piste.
"STAFF 1" correspond à la portée supérieure et "STAFF 2" à la portée inférieure.
- Si vous connaissez la tonalité du morceau, appuyez sur la case **KEY** et utilisez la molette **DATA/ENTRY** pour sélectionner le bon réglage.
Ce n'est nécessaire que pour éviter des amas de dièses et de bémols dans la partition.

- Utilisez les cases **C** et **F** pour choisir la clef. Faites votre choix en fonction de ce qui vous convient le mieux (ce réglage n'a aucun effet sur l'octave des notes produites: il ne sert qu'à l'affichage).
- Utilisez les boutons d'écran de la rangée PITCH pour choisir la façon dont les noms de notes doivent être affichés à côté des symboles de notes:
OFF signifie que les noms de note ne sont pas affichés; **A,B,C** correspond au système de notation anglo-saxon, allemand et néerlandais tandis que **DO,RE,MI** correspond au système français et italien.
- Utilisez les boutons d'écran de la rangée DRUM RANGE pour choisir les notes de la piste de batterie (en général la piste 10) à afficher. **FILTER** signifie que vous ne voyez que les notes comprises entre les numéros de note 35 et 59. **FULL**, par contre, affiche toutes les notes de batterie. Ce réglage n'est utilisé que si vous réglez une des cases TRACK sur "10" ou sur le numéro d'une piste contenant une partie de batterie. La plupart des parties de batterie n'utilisent que des notes MIDI comprises entre 35 et 59.
- (7) Appuyez sur **Back** pour voir les notes.
Si nécessaire, vous pouvez retourner à la page **OPTIONS** pour corriger d'autres réglages.

Enregistrer votre musique

Vous pouvez enregistrer votre musique sous forme de morceaux ("Songs") en mémoire interne, sur carte de mémoire ou sur disquette.

Vous pouvez enregistrer de deux manières:

① Tout enregistrer simultanément

C'est l'approche la plus simple: vous appuyez sur le bouton **[REC ●]**, vous réglez l'E-60/E-50 comme vous le voulez (avec ou sans arrangeur, par exemple) puis vous jouez.

② Enregistrer chaque piste séparément

Vous pouvez aussi commencer par enregistrer la batterie (par exemple), puis la basse, suivie d'une partie de piano etc. Pour cette approche, il faut sélectionner le mode séquenceur 16 pistes (voyez p. 122).

Rien ne vous empêche de combiner ces deux approches en enregistrant d'abord la plupart des parties ensemble (technique ①) puis en ajoutant d'autres parties (ou en remplaçant certaines parties) avec la technique ②).

Commençons par l'approche la plus simple:

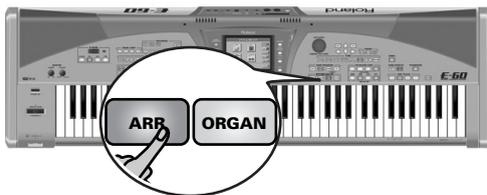
Enregistrer avec un style

Cet exemple va vous montrer comment enregistrer votre solo et l'accompagnement de l'arrangeur.

(1) Appuyez sur le bouton **[REC ●]** (il clignote).

Remarque: Chaque fois que vous appuyez sur le bouton **[REC ●]** pour lancer l'enregistrement (voyez ci-dessous), la mémoire RAM de morceau est effacée. Veuillez donc à sauvegarder les données de morceau qui s'y trouvent avant d'enregistrer un nouveau morceau (voyez p. 44).

(2) Appuyez sur le bouton EASY SETTING **[ARR]**.



(3) Sélectionnez un style musical (voyez p. 25) et un son pour la main droite (voyez p. 27).

Vous pouvez aussi appuyer sur un bouton ONE TOUCH et choisir un style. Dans ce cas, il est inutile de sélectionner un son pour la main droite à l'étape (3): c'est fait automatiquement. Voyez aussi p. 27.

Activez des parties clavier supplémentaires d'une pression sur leur bouton PART ON/OFF si vous voulez multiplier la mélodie avec un ou plusieurs instruments.

Remarque: Plutôt que d'effectuer toutes les étapes ci-dessus, vous pouvez aussi charger un programme utilisateur contenant les réglages voulus (page 89).

(4) Pour que votre morceau commence avec une introduction, appuyez sur le bouton **[INTRO]** et un bouton VARIATION **[1~4]**.

(5) Appuyez sur le bouton **[START/STOP]** pour lancer l'enregistrement.



Le Recorder (enregistreur) joue un décompte d'une mesure puis l'arrangeur démarre et l'enregistrement commence.

Remarque: Voyez page 59 pour régler le décompte (Count-In).

(6) Jouez les accords pour l'arrangeur de la main gauche et la mélodie de la main droite.

Remarque: Vous pouvez aussi utiliser les fonctions de jeu de l'E-60/E-50 pour jouer la mélodie. Pour en savoir plus, voyez page 48.

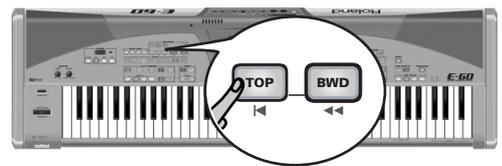
(7) Pour arrêter l'enregistrement, effectuez une des opérations suivantes:

- Appuyez sur le bouton **[END/RIT]** et un bouton VARIATION **[1~4]**. L'arrangeur joue un motif de fin. Quand il est terminé, l'arrangeur et l'enregistrement s'arrêtent.
- Appuyez sur le bouton **[START/STOP]**. Vous arrêtez ainsi l'arrangeur et l'enregistrement.
- Appuyez sur le bouton **[PLAY/STOP ▶/■]**. Vous arrêtez ainsi l'arrangeur et l'enregistrement.

Ecouter votre morceau

Ecoutez ensuite votre morceau. Si vous l'aimez, n'oubliez pas de le sauvegarder (voyez "Sauvegarder un morceau" à la p. 44).

(8) Appuyez sur le bouton RECORDER **[TOP ◀]**.



Le Recorder retourne au début du morceau.

(9) Appuyez sur le bouton **[PLAY/STOP ▶/■]** pour lancer la reproduction.

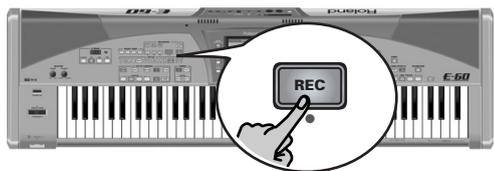
Remarque: Voyez "Song/Arranger Start Priority" à la p. 196 si la reproduction ne démarre pas.

(10) Appuyez de nouveau sur **[PLAY/STOP ▶/■]** pour arrêter la reproduction puis sur **[TOP ◀]** pour retourner au début du morceau.

Enregistrer sans accompagnement

Voyons comment lancer l'enregistrement sans accompagnement automatique. Vous pouvez toujours lancer l'arrangeur plus tard (après une introduction de votre cru, par exemple) : il se synchronisera avec le tempo du morceau.

- (1) Appuyez sur le bouton **REC** (son témoin clignote).



Remarque : Chaque fois que vous appuyez sur le bouton **REC** pour lancer l'enregistrement (voyez ci-dessous), la mémoire RAM de morceau est effacée. Veillez donc à sauvegarder les données de morceau qui s'y trouvent avant d'enregistrer un nouveau morceau (voyez p. 44).

- (2) Appuyez sur le bouton EASY SETTING **PIANO**.



Pour enregistrer la partie de guitare, activez le mode guitare de l'E-60/E-50 en appuyant sur le bouton EASY SETTING **GUITAR**.

- (3) Utilisez les boutons **SLOW**/**FAST**, le bouton **TAP** ou, si la page principale est affichée, la molette **DATA/ENTRY** pour régler le tempo.
- (4) Si vous voulez lancer la reproduction de style ultérieurement, sélectionnez un style (voyez p. 25). Choisissez aussi un son pour votre jeu solo (voyez p. 27).

Remarque : Plutôt que d'effectuer toutes les étapes ci-dessus, vous pouvez aussi charger un programme utilisateur contenant les réglages voulus (page 89).

- (5) Appuyez sur le bouton **PLAY/STOP** pour lancer l'enregistrement.



Le Recorder (enregistreur) joue un décompte d'une mesure puis l'enregistrement commence.

Remarque : Voyez page 59 pour régler le décompte (Count-In).

- (6) Commencez à jouer.
- (7) Appuyez sur le bouton **START/STOP** pour lancer l'arrangeur.
- (8) Pour arrêter la reproduction du style avant la fin du morceau, appuyez sur le bouton **END/RIT** ou **START/STOP**.

Vous arrêtez l'arrangeur mais l'enregistrement continue. Cela vous permet d'improviser sans accompagnement.

- (9) Appuyez sur le bouton **PLAY/STOP** pour arrêter l'enregistrement.
- (10) Voyez "Ecouter votre morceau".

Ajouter d'autres parties

Vous pouvez recommencer les parties de votre enregistrement qui ne vous plaisent pas ou en ajouter de nouvelles.

Commençons par regarder ce qui a été enregistré jusqu'à présent et où :

Nous avons commencé avec l'arrangeur, ce qui signifie que les pistes suivantes peuvent contenir des données (certains styles n'utilisent pas les 8 pistes que l'arrangeur peut reproduire simultanément) :

Partie arrangeur	Piste Recorder
ADR	10
ABS	2
ACC1	1
ACC2	3
ACC3	5
ACC4	7
ACC5	8
ACC6	9

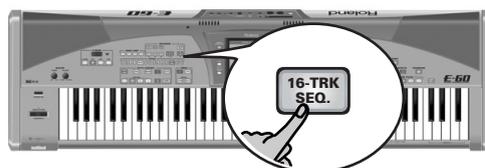
Si vous avez aussi enregistré une ou plusieurs parties clavier, leurs données sont sur les pistes suivantes :

Partie clavier	Piste Recorder
UP1	4
UP2	6
LWR	11
MBS	12
MELODY INT	15

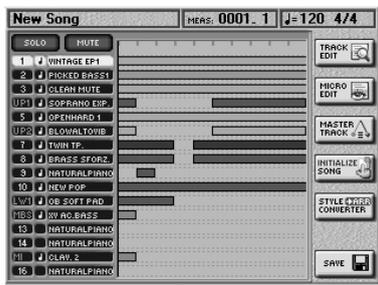
Les parties UP1/2 et LWR peuvent aussi servir de partie de batterie supplémentaire si vous leur assignez un kit de batterie (bouton TONE **DRUMS**).

Pour ce qui suit, imaginons que vous avez enregistré la mélodie avec la partie UP1 (piste 4) et que vous voulez maintenant ajouter des accords avec la partie LWR.

- (1) Commencez par noter la piste que vous voulez (ré)enregistrer. Voyez les tableaux ci-dessus. Pour notre exemple, nous allons utiliser la piste 11 (LWR).
- (2) Appuyez sur le bouton RECORDER **16-TRK SEQ.**



Vous venez de choisir un outil d'enregistrement plus précis (le "séquenceur"). L'écran se présente comme suit:

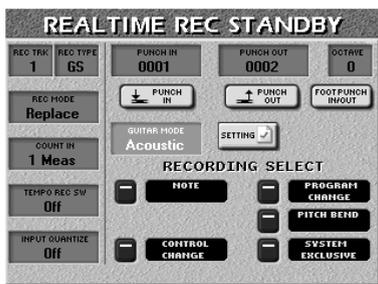


Les barres dans la partie droite de l'écran indiquent les pistes qui contiennent déjà des données.

- (3) Appuyez sur le bouton RECORDER **REC**.



L'écran se présente comme suit:



- (4) Appuyez sur la case **REC TRK** et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour choisir la piste sur laquelle vous voulez enregistrer. Pour cet exemple, choisissez "11".

Si nécessaire, appuyez sur la case **REC TYPE** et servez-vous de la molette **DATA/ENTRY** ou des boutons **DEC/INC** pour sélectionner "LWR".

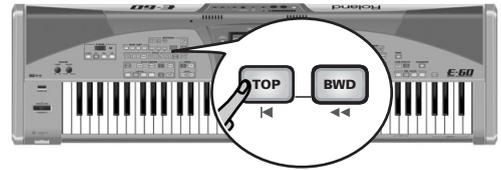
- (5) Assignez un son à la piste sélectionnée pour l'enregistrement.

Voyez "Sélection des sons pour les parties clavier" à la p. 27. Vous pouvez jouer sur le clavier pour vérifier si le son correspond bien à l'atmosphère de la partie à enregistrer.

- (6) Choisissez ce qui doit être enregistré en activant les boutons d'écran **RECORDING SELECT** correspondants.

- (7) Pour notre exemple, activez **NOTE**, **CONTROL CHANGE**, **PROGRAM CHANGE** et **PITCH BEND**. Voyez page 125 pour en savoir plus.

- (8) Appuyez sur le bouton RECORDER **TOP**.



Le séquenceur retourne au début du morceau (mesure "1").

- (9) Appuyez sur le bouton **PLAY/STOP**.

Le séquenceur joue un décompte d'une mesure puis l'enregistrement commence.

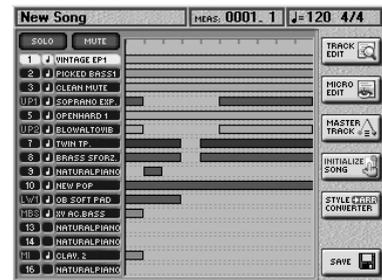
Remarque: Voyez page 59 pour régler le décompte (Count-In).

- (10) Jouez la nouvelle partie.

- (11) Appuyez sur le bouton RECORDER **PLAY/STOP** pour arrêter l'enregistrement.



L'écran se présente comme suit:



La piste contenant votre nouvelle partie est contras-tée (colonne de gauche) pour vous aider à la repérer. Cette rangée affiche une barre horizontale pour indi-quer que la piste contient des données.

- (12) Ecoutez votre morceau (page 41).

Si vous l'aimez, sauvegardez-le; si la partie ne vous satisfait pas, retournez à la section "Ajouter d'autres parties" à la p. 42.

A l'étape (3), cependant, appuyez sur la case **REC MODE** et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour sélectionner "Replace".

Remarque: Voyez p. 128 si vous voulez changer des notes individuelles ou d'autres aspects du morceau (ce processus est appelé "édition").

Sauvegarder un morceau

Un morceau que vous sauvegardez devient un fichier Standard MIDI qui peut être reproduit avec l'E-60/E-50 mais aussi avec n'importe quel autre séquenceur compatible SMF.

Il y a deux façons de sauvegarder des morceaux nouveaux ou édités :

- Avec le bouton **[DISK & MEDIA]** et le menu apparenté (voyez p. 176).
- En appuyant sur la case **[SAVE]**, à la page du séquenceur 16 pistes.

Remarque: Lorsque vous quittez la page du séquenceur 16 piste d'une pression sur le bouton **[EXIT]**, l'écran affiche un message "Song has been changed..." vous demandant si vous voulez sauvegarder les changements apportés au morceau. Appuyez sur la case **[YES]** et continuez.

Nous allons vous montrer ici comment sauvegarder votre morceau avec la case **[SAVE]**.

- (1) A la page "16-track Sequencer", appuyez sur la case **[SAVE]**.

L'écran affiche ce qui suit:



- (2) Choisissez la mémoire d'arrivée pour votre morceau:

- Appuyez sur la case **[INTERNAL MEMORY]** pour sélectionner la mémoire interne de l'E-60/E-50 (il s'agit d'une zone de stockage de 16Mo semblable à un disque dur).
- Insérez la disquette dans le lecteur et appuyez sur la case **[FLOPPY]**.
- Appuyez sur la case **[EXTERNAL MEMORY]**. Cette option n'est disponible que si vous avez inséré une carte de mémoire dans la fente PCMCIA de l'E-60/E-50. Si votre disquette ou carte de mémoire semble ne pas fonctionner, formatez-la puis réessayez. Voyez "Format" à la p. 181.

Remarque: Si vous voulez sauvegarder le morceau sous son nom actuel ou le nom assigné par défaut ("New Song"), vous pouvez sauter les étapes (4)~(5).

Il vous reste à donner deux nom à votre morceau: un nom de morceau (SONG NAME) et un nom de fichier (FILE NAME). Le nom de fichier (FILE NAME) est le

nom que l'E-60/E-50 utilise pour localiser le morceau. Le nom de morceau (SONG NAME), par contre, est affiché dans la base de données "Song Finder".



- (3) Appuyez sur le bouton d'écran **[SONG NAME]**.
- (4) Entrez un nom:

Entrer des noms

- Amenez le curseur sur la position voulue avec **[←]** et **[→]**.
 - Entrez le caractère voulu pour cette position avec le pavé alphanumérique. Il faut souvent appuyer plusieurs fois sur une case pour obtenir le caractère voulu.
 - Servez-vous de la case **[A/a]** pour alterner entre majuscules et minuscules.
 - Appuyez sur la case **[Delete]** pour effacer le caractère indiqué par le curseur. Maintenez-la enfoncée pour effacer tous les caractères.
 - Appuyez sur **[Space]** pour insérer un espace.
 - Appuyez sur **[Insert]** pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur. Tous les caractères derrière cette position bougent d'un cran vers la droite.
- (5) Appuyez sur la case **[FILE NAME]** et entrez le nom de fichier.
Ici, vous n'avez droit qu'à 18 caractères. Tous les caractères sont en majuscules.
 - (6) Appuyez sur la case **[EXECUTE]** pour sauvegarder le morceau.
L'écran confirme alors que les données sont sauvegardées puis retourne à la page "SAVE SONG".
 - (7) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale ou sur le bouton **RECORDER [16-TRK SEQ.]** pour ajouter encore d'autres pistes.

4. Modes clavier (Keyboard)

Le paramètre *KBD MODE* est probablement le plus important de l'E-60/E-50 car il détermine le nombre de parties (ou Tones) et de sections disponibles. Bien que les boutons *EASY SETTING* effectuent ces réglages automatiquement, il est indispensable de se familiariser avec le paramètre *KBD MODE*.

Modes arrangeur, piano, orgue et guitare

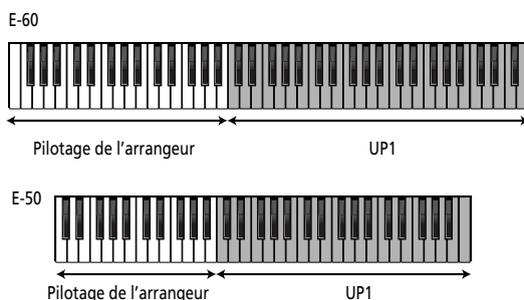
L'E-60/E-50 propose quatre modes principaux d'utilisation du clavier: ARRANGER, PIANO, ORGAN et GUITAR. Vous pouvez les sélectionner avec les boutons *EASY SETTING* [ARR], [ORGAN], [GUITAR] et [PIANO]. Le second mode, ORGAN, transforme l'E-60/E-50 en orgue. Le mode guitare transforme votre E-60/E-50 en guitare virtuelle (voyez p. 29).

Souvent, une pression sur [ARR], [GUITAR], [PIANO] ou [ORGAN] offre un bon point de départ. Sélectionnez ARR (ou ORG) lorsque vous avez besoin de la fonction d'accompagnement automatique et souhaitez activer la reconnaissance d'accords dans la partie gauche du clavier (voyez page 67 pour en savoir plus). Sélectionnez PIANO pour activer la reconnaissance d'accords PIANO CHORD.



Remarque: Une pression sur un des ces boutons ne sélectionne pas seulement le mode d'utilisation du clavier mais règle également toute une série de paramètres. Dans certains cas, les parties que vous avez utilisées jusqu'alors sont soudainement inaudibles. Autre point important, le point de partage (voyez plus loin) est réglé sur "C4" lorsque vous appuyez sur [ARR] ou [ORGAN].

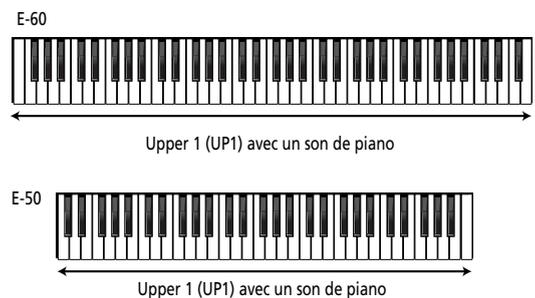
En mode **ARR**, le clavier est divisé en deux moitiés. La moitié *gauche* sert à jouer les accords que l'arrangeur utilise pour transposer les motifs du style musical en temps réel. La moitié *droite* permet d'ajouter une mélodie live à l'accompagnement automatique de l'arrangeur. Cette mélodie peut être jouée avec la partie Upper1 (UP1). Rien ne vous empêche d'y ajouter d'autre parties afin d'enrichir la sonorité. Voyez p. 47.



- Le clavier est divisé en deux avec le point de partage au niveau de Do4 (C4).
- Seule la partie UP1 est active dans la partie droite du clavier (voyez page 26 pour en savoir plus).

- ZONE= LEFT (page 67).
- La reconnaissance d'accords *INTELLIGENT* (TYPE, page 66).
Un seul bouton (ici [ARR]) vous permet donc de préparer les paramètres principaux pour travailler avec l'accompagnement automatique (appelé "Arrangeur"). A l'exception de l'ajout de la partie LWR, le bouton *EASY SETTING* [ORGAN] a le même effet.

En mode **PIANO**, la partie Upper1 (UP1) est assignée au clavier entier.

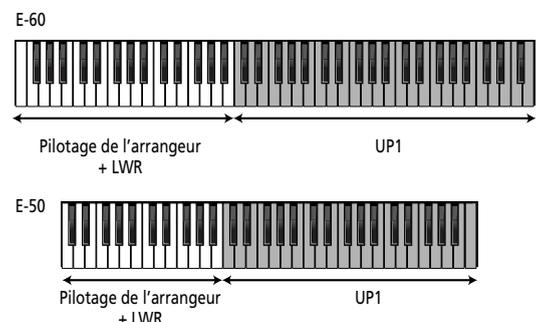


Vous verrez plus tard que ce mode ne vous limite nullement à un son de piano.

Le bouton *EASY SETTING* [PIANO] affecte les réglages suivants:

- Mode Whole avec la seule partie UP1 active.
- Le son "NaturalPiano" est assigné à la partie UP1.
- Arrangeur ZONE= WHOLE (page 67). Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour lancer et arrêter l'arrangeur. Voyez page 25 pour savoir comment sélectionner un style musical interne.
- Arrangeur TYPE= PIANO STYLE (page 67).

En mode **ORGAN**, le clavier est divisé en deux moitiés (LW et UP1). Cette fois, par contre, il n'y pas d'accompagnement automatique. Comme son nom l'implique, le mode Organ est conçu pour jouer de la musique d'orgue. C'est pourquoi la sélection de ce mode charge trois sons d'orgue.



La moitié gauche du clavier permet d'utiliser une partie pour les accords (la partie LWR, "Heavy Traffic") et une autre pour jouer les notes de basse.

Comme en mode Arrangeur, il existe un système de jeu d'accords simplifié pour la partie LWR. De plus, vous pouvez relâcher les notes de la partie LWR immédiatement après les avoir jouées car elles sont maintenues jusqu'à ce que vous jouiez de nouvelles notes. La fonction permettant cela s'appelle "Lower Hold". Voyez page 78 pour savoir comment l'activer.

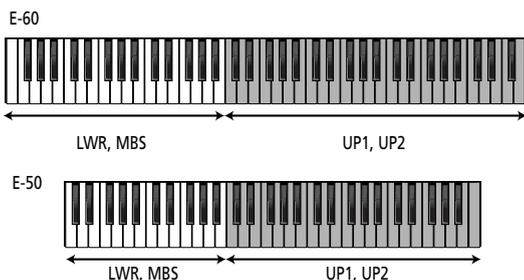
La droite du clavier permet de jouer une ou deux parties Upper. UP1 est activée par défaut et utilise le son "R&B B3". Vous pouvez changer l'emplacement du point de partage (Do4 à l'origine).

Pour passer en mode orgue, appuyez sur le bouton EASY SETTING [ORGAN].

Modes 'Split' et 'Whole'

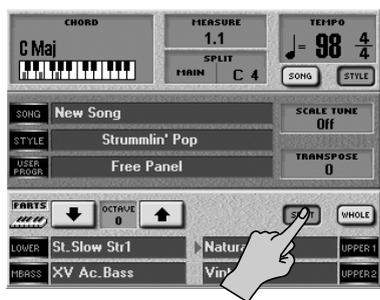
Utiliser le mode de clavier SPLIT

Split signifie que le clavier est partagé en deux moitiés. Vous pouvez utiliser les parties LWR et MBS dans la moitié gauche et les parties UP1 et UP2 dans la moitié droite.



Voici comment partager le clavier :

- (1) Retournez à la page principale et appuyez sur la case [SPLIT].



- (2) Appuyez sur les boutons PART ON/OFF pour activer les parties (MBS, LWR, etc.) que vous voulez jouer sur le clavier et coupez celles dont vous n'avez pas besoin.

Quand une partie est activée, son bouton s'allume.

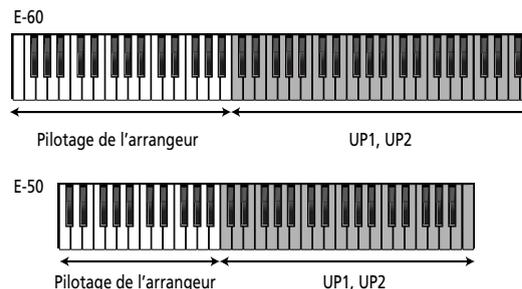
Remarque: Si vous le souhaitez, vous pouvez activer une fonction Hold (maintien) pour la partie LWR. Cela vous permet de n'appuyer que brièvement sur les touches pour la partie LWR car le son est maintenu. L'arrangeur a une fonction semblable (appelée "ARR Hold"). Voyez "Lower Hold" à la p. 78.

Remarque: Si aucun des boutons PART ON/OFF n'est allumé, les notes que vous jouez sur le clavier sont inaudibles. (Il est toutefois possible de piloter l'arrangeur.)

Remarque: Vous pouvez mémoriser vos réglages dans un programme utilisateur et les rappeler ultérieurement. Voyez p. 88.

■ Réglage du point de partage (Split)

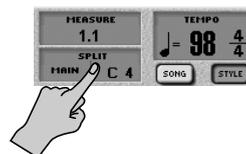
Quand la case [SPLIT] est allumée, le clavier est divisé en deux moitiés. Le point de partage (Split point) se trouve au niveau de la touche Do située sous l'écran. Cette touche est appelée "C4".



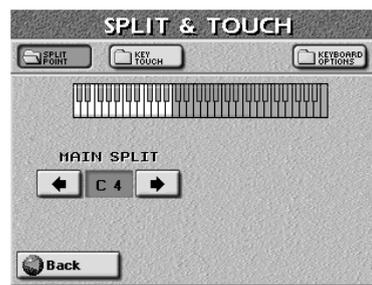
Ce point de partage délimite la zone de reconnaissance d'accords de l'arrangeur et les parties LWR et UPP1/2.

Ces zones de partage assignées automatiquement ne vous conviennent pas nécessairement. Il suffit alors de changer le point de partage :

- (1) Appuyez sur la plage SPLIT à l'écran.



L'écran se présente à peu près comme suit :



- (2) Utilisez les cases SPLIT POINT [◀] [▶] pour choisir le nouveau point de partage.

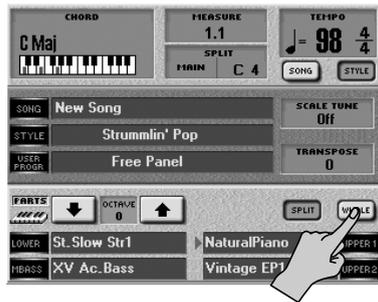
Plage de réglage: F1~F#7 (E-60) ou C#2~B6 (E-50). Les touches plus foncées à l'écran correspondent à la moitié droite. Le point de partage ("SPLIT POINT") est la note la plus grave de la moitié droite.

Remarque: Vous pouvez mémoriser vos réglages dans un programme utilisateur et les rappeler ultérieurement. Voyez p. 88.

Utiliser le mode WHOLE

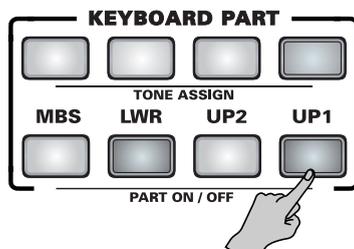
Whole signifie "entier": les touches de tout le clavier pilotent donc la ou les mêmes parties. Il n'y a pas de partage du clavier. Vous pouvez assigner jusqu'à 4 parties au clavier entier: MBS, LWR, UP2 et UP1.

- (1) Retournez à la page principale et appuyez sur la case **WHOLE**.



Activer/couper des parties

- (2) Appuyez sur les boutons PART ON/OFF pour activer les parties (MBS, LWR, etc.) que vous voulez jouer sur le clavier et coupez celles dont vous n'avez pas besoin.



Quand une partie est activée, son bouton s'allume.

Remarque: Si aucun des boutons PART ON/OFF n'est allumé, les notes que vous jouez sur le clavier sont inaudibles. (Il est toutefois possible de piloter l'arrangeur.)

A propos, le non-partage du clavier ne signifie pas que l'arrangeur est coupé ou qu'il ne peut plus être utilisé. Voyez "Arrangeur Type (mode d'accord)" à la p. 67 pour en savoir plus.

Remarque: Vous pouvez mémoriser vos réglages dans un programme utilisateur et les rappeler ultérieurement. Voyez p. 88.

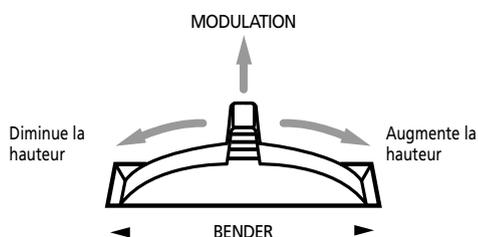
5. Utilisation des fonctions de jeu

Nous allons maintenant passer en revue les fonctions de jeu de l'E-60/E-50. Parfois appelées "contrôleurs", elles permettent de conférer plus d'expression à votre jeu en simulant des glissandos, des variations de hauteur et autres changements qui permettent d'accroître l'impact musical de vos mélodies.

Pitch Bend et Modulation

Le levier *BENDER/MODULATION* à gauche du clavier de l'E-60/E-50 permet d'ajouter deux types d'effets aux notes des parties clavier (*Upper, Lower, M.Bass*). Vous pouvez même utiliser ces effets simultanément si vous le voulez.

- (1) Poussez le levier vers l'arrière de l'E-60/E-50 pour ajouter un effet de vibrato ("tremblement") aux notes jouées.



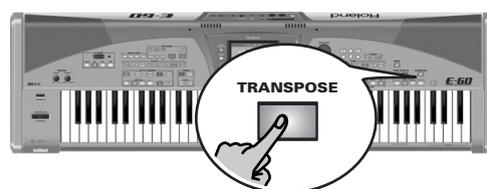
L'axe de modulation permet aussi d'alterner entre les vitesses lente et rapide de l'effet Rotary (pour certains sons **ORGAN**).

- (2) Poussez le levier à gauche pour diminuer temporairement la hauteur des notes jouées. Poussez-le à droite pour augmenter la hauteur des notes. La plage de Pitch Bend ("Range") est préprogrammée sur 2 demi-tons.
- (3) Lâchez le levier si vous n'en avez plus besoin.

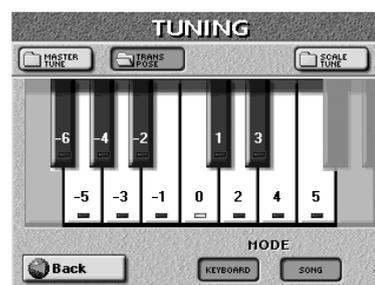
Transposition

Si vous avez l'habitude de jouer un morceau dans une tonalité donnée, vous apprécierez la fonction *Transpose*. En effet, elle vous permet de jouer le morceau dans votre tonalité habituelle tout en sonnant dans une autre. Vous pouvez ainsi accompagner un chanteur ou un instrument sans modifier votre jeu.

- (1) Appuyez sur le bouton **TRANPOSE** ou sur la case **TRANPOSE** à la page principale.



L'écran se présente à peu près comme suit:



- (2) A l'écran, appuyez sur la touche qui correspond à la note que vous voulez entendre chaque fois que vous jouez un Do.
Remarque: Si vous choisissez "0", la transposition est coupée. Vous pouvez toutefois mémoriser votre réglage dans un programme utilisateur (page 88).
- (3) Appuyez sur la case **KEYBOARD** et/ou **SONG** pour l'activer.

Ces cases permettent de définir les parties concernées par le réglage *Transpose*:

KEYBOARD: Les parties clavier sont transposées. Comme la tonalité de l'arrangeur dépend des notes que vous jouez sur le clavier, les parties *Arrangeur* sont également transposées.

Remarque: La transposition ne concerne jamais une partie utilisant un kit de batterie (ou la partie de batterie d'un morceau).

SONG: Durant la reproduction de l'enregistreur (*Recorder*), seules les parties de morceau (*Song*) sont transposées.

Bien que vous puissiez parfaitement activer les deux options, il faut toujours qu'il y en ait au moins une active. "KEYBOARD" peut s'avérer utile pour ne transposer que les parties clavier et vous permettre d'accompagner un morceau en jouant dans "votre" tonalité tout en sonnant dans celle du morceau.

Remarque: Vous pouvez aussi transposer les notes reçues via MIDI: réglez alors "TRANSCOPE RX (activé/coupé)" à la p. 192 sur "ON".

- (4) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.



Dès que l'intervalle diffère de "0", le bouton **TRANSCOPE** s'allume pour vous signaler que la fonction Transpose est active. Pour couper la fonction de transposition, appuyez de nouveau sur le bouton **TRANSCOPE** (ou sur la case) puis sur la touche assignée à l'intervalle "0".

L'intervalle de transposition est affiché à la page principale:



"-1" indique en fait une baisse d'un demi-ton: vous entendez donc un "B" (Si) quand vous jouez un "C" (Do). Cela signifie aussi qu'au lieu d'un "La", vous entendez un "Sol dièse" (ou un "La bémol").

Global Transpose

Il existe une commande de transposition globale permettant de changer la hauteur de toutes les sections de l'E-60/E-50. Sa valeur s'ajoute à l'intervalle de transposition actuel (ainsi qu'à la transposition du programme utilisateur) jusqu'à ce que vous la régliez de nouveau sur "0" ou que vous mettiez l'E-60/E-50 hors tension.

- (1) Appuyez sur le bouton **MENU**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **TUNING** puis sur la case **MASTER TUNE**.



- (3) Utilisez les cases **♭** et **♯** pour transposer l'E-60/E-50.

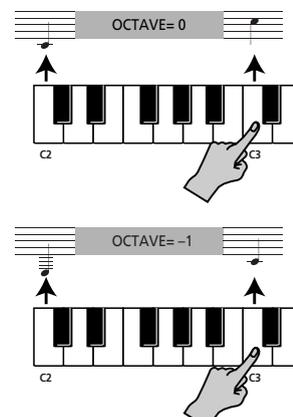
La plage de réglage va de -6~0~5 demi-tons. Ce réglage s'applique à toutes les sections et tous les programmes utilisateur.

Octave

La fonction "Octave" vous permet de changer la hauteur de la partie sélectionnée par octaves (12 demi-tons à la fois).

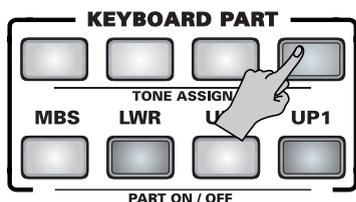
Vous pouvez utiliser cette fonction pour les parties solo UP1 et UP2 pilotant le même son mais en décalant UP2 d'une octave par rapport à UP1. Un autre usage de cette fonction consiste à accéder aux "bruits" des nouveaux sons de l'E-60/E-50 (grattements, frappes etc.).

Ce n'est généralement possible que lorsque vous utilisez une partie clavier (MBS, LWR, UP2, UP1) quand le clavier n'est pas partagé (page 47). Si vous travaillez en mode SPLIT, vous ne pouvez effectivement jouer les notes que jusqu'à une certaine hauteur (celle du point de partage). Pour accéder aux "bruits", il faut choisir le réglage "-3". Notez que cela signifie aussi que vous êtes obligé de jouer les notes "réelles" à l'extrémité droite du clavier car toute la partie est transposée vers le bas.



Ce paramètre vient également à point pour accéder à des sons de kit de batterie non accessibles quand le clavier n'est pas transposé. Le clavier compte 61 (E-50) ou 76 (E-60) touches alors que certains kits de batterie proposent des sons pour chacune des 128 notes reconnues par la norme MIDI.

- (1) Les boutons TONE ASSIGN permettent de sélectionner la partie clavier à transposer par octaves.



- (2) Si la page principale n'est pas affichée, appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT].
 (3) Utilisez les cases OCTAVE ▲▼ 4 pour choisir l'intervalle de transposition (jusqu'à 4 octaves plus haut ou plus bas).
 (4) Si nécessaire, répétez cette opération pour les autres parties clavier.

Key Touch (sensibilité au toucher)

Le clavier de l'E-60/E-50 est également sensible au toucher. Cela vous permet de contrôler le timbre et le volume des parties clavier en changeant la force exercée sur les touches.

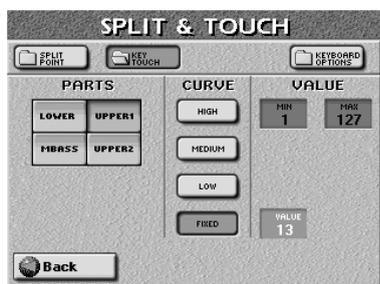
- (1) Appuyez sur le bouton [MENU].



L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case [SPLIT & TOUCH] puis sur la case [KEY TOUCH].



- (3) Appuyez sur une case de la colonne PARTS pour choisir la partie clavier dont vous souhaitez modifier la réponse au toucher.

- (4) Appuyez sur une case de la colonne CURVE pour régler la sensibilité au toucher:

[LOW]: Optez pour ce réglage si vous avez l'habitude de jouer sur un orgue électronique ou si vous ne voulez pas que des différences de dynamique entraînent des changements de volume importants.

[MID]: Sensibilité au toucher moyenne. Le clavier répond aux changements de dynamique mais le volume maximum peut être atteint plus facilement qu'avec le réglage "HIGH". (Il s'agit du réglage par défaut.)

[HIGH]: Sélectionnez ce réglage pour bénéficier d'une expressivité maximale. Même les plus infimes variations de la force avec laquelle vous frappez les touches produisent des changements audibles. Par contre, il faut que vous frappiez vraiment très fort les touches pour obtenir le volume maximum.

[FIXED]: Appuyez sur cette case pour couper la sensibilité au toucher si vous ne la voulez pas. Dans ce cas, une valeur de toucher fixe (qui est de "100" si vous ne l'avez pas modifiée) est utilisée. Vous pouvez toutefois changer cette valeur:

Appuyez sur la case et utilisez la molette [DATA/ENTRY] ou les boutons [DEC]/[INC] pour régler la valeur de toucher voulue pour toutes les notes jouées (1~127).

"1" produit un niveau très bas (souvent inaudible), tandis que "127" correspond au toucher maximum (produisant des notes fortes et brillantes).

Changer de son selon la dynamique (Min et Max)

Vous pouvez choisir la plage de toucher (valeurs MIN et MAX) pilotant la partie sélectionnée. Cette fonction ne sert probablement qu'à deux parties clavier. *Ne changez pas ces valeurs si vous n'avez pas l'intention d'utiliser une partie "complémentaire"* car, sinon, vous risquez de vous demander pourquoi la partie LWR, par exemple, n'est audible qu'avec un toucher fort ou faible.

Les paramètres MIN et MAX permettent d'alterner entre deux sons en frappant simplement les touches plus ou moins fort et d'utiliser des sons complémentaires.

Exemple:

Partie	Min	Max	Son
UP1	1	105	Bandoneon 2 ([ACCORDION], P1)
UP2	106	127	Folk Violin 2 ([STRINGS], P2)

Les deux parties doivent être activées. Ces réglages vous permettent de déclencher le bandonéon avec des valeurs de toucher comprises entre 1 et 105 (toucher faible à relativement fort) tandis que des valeurs supérieures à 106 ne pilotent que le violon.

Il y a d'innombrables possibilités, comme MIN= 80/ MAX= 127 pour la partie MELODY INTELL (page 62) afin de n'ajouter les harmonies automatiques que lorsque vous les voulez réellement.

- (5) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.



Master Tune

Il ne s'agit pas d'une fonction de jeu à proprement parler. Elle permet toutefois d'accorder votre E-60/E-50 en fonction d'instruments acoustiques qui ne peuvent pas être accordés.

- (1) Appuyez sur le bouton **[MENU]**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **[TUNING]** puis sur la case **[MASTER TUNE]**.



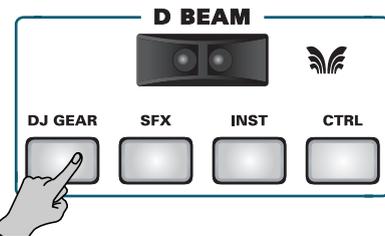
- (3) Choisissez l'accord voulu avec la commande **[DATA/ENTRY]**.
Le réglage par défaut est "440.0". Pour retourner à cette valeur, appuyez sur la case **[440.0Hz]**.
- (4) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.
Voyez page 49 pour le paramètre "Global Transpose".

Utilisation du contrôleur D Beam (E-60)

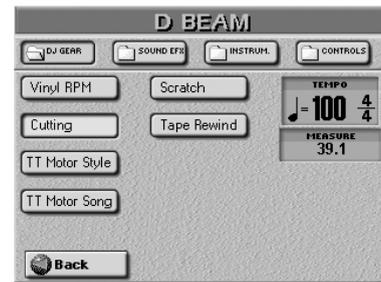
Le contrôleur D Beam vous permet de piloter divers aspects de votre jeu ou d'ajouter des effets à la musique en bougeant la main, la tête etc. Vérifiez simplement que le mouvement se fait au-dessus des deux "yeux", dans une plage de 40cm. L'instrument traduit alors vos mouvements en expression musicale. L'E-50 n'a pas de contrôleur D Beam.

Essayons d'abord les fonctions DJ GEAR.

- (1) Appuyez sur le bouton D BEAM assigné à la fonction que vous voulez utiliser (en l'occurrence, le bouton **[DJ GEAR]**):

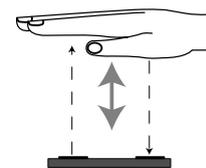


Vous activez le contrôleur D Beam et passez à la page:



Vous pouvez aussi choisir cette page en appuyant sur le bouton **[MENU]** et les cases **[D BEAM]** → **[DJ GEAR]**. La méthode précédente est cependant nettement plus rapide.

- (2) Lancez la reproduction d'un style musical (page 22) ou d'un morceau (page 35).
- (3) Déplacez la main de haut en bas au-dessus des "yeux" du contrôleur D Beam.



Vous entendez alors l'effet "VinylRPM". Faisons un peu de scratching...

- (4) Appuyez sur la case **[SCRATCH]**.
- (5) Déplacez de nouveau la main de haut en bas au-dessus du D Beam.

Vous produisez un son de "scratch".

Essayez d'autres effets en appuyant sur les cases **[SOUND EFX]**, **[INSTRUMENTS]** et **[CONTROL]** puis sélectionnez une des options disponibles.

- (6) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.



Fonctions du D Beam

Le contrôleur D Beam dispose de deux capteurs qui permettent de détecter les mouvements (comme ceux de votre main ou de votre corps) en face du contrôleur. Ces mouvements sont traduits en messages MIDI que vous pouvez assigner à toute une série de paramètres.

- (1) Si vous voulez préparer la fonction suivante du D BEAM tout en continuant à utiliser la fonction actuellement sélectionnée, maintenez le bouton D BEAM correspondant au groupe de la fonction voulue enfoncé; la page de réglage du groupe de cette fonction apparaît et vous permet d'effectuer les réglages voulus.

La fonction actuelle reste assignée au D Beam. Pour lui assigner la fonction préparée, appuyez brièvement sur le bouton du groupe de cette fonction.



Vous avez le choix entre 4 groupes de fonctions: DJ GEAR, SOUND EFX, INSTRUM. et CONTROLS.

- (2) Appuyez sur la case correspondant à la fonction voulue (voyez ci-dessous).
- (3) Sélectionnez les autres groupes avec les cases **DJ GEAR**, **SOUND EFX**, **INSTRUM** et **CONTROLS** puis choisissez une fonction pour chacun d'eux. Les assignations des quatre groupes (DJ GEAR, SOUND EFX, INSTRUM, CONTROLS) sont mémorisées dans un programme utilisateur (un par groupe), ce qui vous permet d'alterner entre ces groupes durant le jeu – tout en continuant à utiliser vos réglages préférés.

DJ Gear

- **Vinyl RPM**—Permet de simuler le son produit quand vous tournez manuellement un disque vinyle pour trouver l'emplacement de début de la lecture.
- **Cutting**—Il s'agit d'un puissant effet de filtre qui permet de supprimer les aigus de façon rythmique (comme les DJ le font parfois).

- **TT Motor**—Simule l'effet que vous entendez quand vous arrêtez soudainement une platine: la vitesse de reproduction diminue, la hauteur dégringole et le son s'éteint.
- **Scratching**—Vous pouvez utiliser le contrôleur D Beam pour scratcher. Inutile de le décrire...
- **Tape Rewind**—Ajoute le son d'une cassette reboinée sans arrêter la lecture (la musique est jouée à l'envers et à grande vitesse).

Sound EFX

Vous disposez ici de divers "bruits" que vous pouvez ajouter à votre musique en déplaçant simplement la main au-dessus du D Beam. Plutôt que de vous les décrire, nous vous invitons à les essayer!



Si nécessaire, utilisez les cases **PAGE 1**~**PAGE 3** pour changer de page.

Instrum

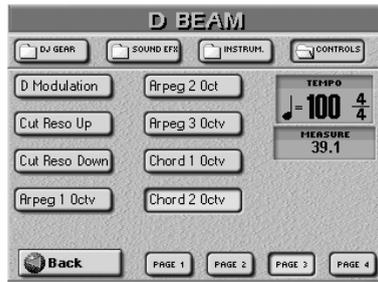
Le contrôleur D Beam joue ici des notes de musique. La hauteur et les accords de ces motifs dépendent des notes que vous jouez sur le clavier. Essayez les options disponibles. C'est la manière la plus rapide pour découvrir leur effet et leur fonctionnement.



Si nécessaire, utilisez les cases **PAGE 1** et **PAGE 2** pour changer de page.

Controls

Les options de cette page vous permettent de piloter une des fonctions du E-60:



Si nécessaire, utilisez les cases [PAGE 1]~[PAGE 4] pour changer de page.

Remarque: Si vous pensez utiliser le contrôleur D Beam tout en pilotant l'arrangeur, il vaut mieux activer sa fonction "Hold" (page 67).

- **Start/Stop Style**—Selon l'état de l'arrangeur (actif ou arrêté), un mouvement de la main dans le champ du D Beam l'arrête ou le lance. Un second mouvement le fait démarrer (ou l'arrête) de nouveau.
 - **Start/Stop Song**—Selon l'état de l'enregistreur (Recorder) (actif ou arrêté), un mouvement de la main dans le champ du D Beam l'arrête ou le lance. Un second mouvement le fait démarrer (ou l'arrête) de nouveau.
 - **Fade In**—"Fade In" est une fonction qui sert occasionnellement. Un "fade in" est une montée graduelle du volume des parties de l'arrangeur des parties clavier. Cet effet donne l'impression que vous jouez déjà bien avant que la musique ne devienne audible. Le volume est automatiquement réglé sur zéro et augmente ensuite progressivement jusqu'à la valeur définie avec la commande MASTER [VOLUME].
 - **Fade Out**—Les "fade out" sont très utilisés en musique pop et le E-60 vous permet de terminer un morceau comme l'original. Pour les réaliser, déplacez la main dans le champ du D Beam. Le volume diminue progressivement jusqu'à zéro.
 - **Auto Fill**—Active/coupe le bouton (et la fonction) [AUTO FILL IN].
 - **Fill Up**—Déclenche un fill-in qui mène ensuite à la variation suivante (ex: de MAIN "1" à "2"). Vous pouvez utiliser cette fonction jusqu'à trois fois pour atteindre le niveau le plus complexe ("Variation 4"). Si vous utilisez une fois de plus le D Beam, rien ne se passe. Il est impossible de redescendre au niveau le plus simple ("Variation 1").
 - **Fill Down**—Déclenche un fill-in qui mène ensuite à la variation précédente (ex: de MAIN "2" à "1"). Vous pouvez utiliser cette fonction jusqu'à trois fois pour atteindre le niveau le plus simple ("Variation 1"). Si vous utilisez une fois de plus le D Beam, rien ne se passe. Il est impossible de remonter au niveau le plus complexe ("Variation 4").
 - **ADrum On/Off**—Ce réglage permet de couper et d'activer la partie de batterie (ADrums) de l'arrangeur avec le contrôleur D Beam. Il existe aussi des options on/off combinées (voyez ci-dessous).
 - **ABass On/Off**—Ce réglage permet de couper et d'activer la partie de basse de l'arrangeur (ABass) avec le contrôleur D Beam.
 - **Accomp On/Off**—Ce réglage permet de couper et d'activer les parties d'accompagnement (ACC1~6) avec le contrôleur D Beam.
 - **ABs+ADr On/Off**—Ce réglage vous permet de couper et d'activer les parties ABass et ADrums avec le contrôleur D Beam.
 - **ABs Acc On/Off**—Ce réglage vous permet de couper et d'activer les parties ABass et ACC1~6 avec le contrôleur D Beam.
 - **ADr Acc On/Off**—Ce réglage vous permet de couper et d'activer les parties ADrums et ACC1~6 avec le contrôleur D Beam.
 - **Tempo Up**—Sélectionnez cette option pour augmenter le tempo de l'arrangeur ou du Recorder. En quittant le champ du D Beam, vous retrouvez la valeur de tempo précédente.
 - **Tempo Down**—Sélectionnez cette option pour diminuer le tempo de l'arrangeur ou du Recorder. En quittant le champ du D Beam, vous retrouvez la valeur de tempo précédente.
- Remarque:** Les options marquées d'un "o" s'appliquent aux parties clavier actives.
- **Arranger RIT Tempo**—Lance la fonction RIT de l'arrangeur (page 69).
 - **Arranger ACC Tempo**—Lance la fonction ACC de l'arrangeur (page 69).
 - **Reset/Start Tempo**—Cette fonction vous permet de faire démarrer l'arrangeur au premier temps du style musical sélectionné lorsque vous utilisez le contrôleur D Beam. Utilisez-la quand vous accompagnez un chanteur ou un soliste dont le timing est un peu approximatif et qui se trouve un ou deux temps plus loin que l'arrangeur.
 - **Break Mute**—Quand vous bougez la main, l'arrangeur est coupé pour le reste de la mesure en cours. Cette fonction est idéale pour le rock'n roll.
 - **Pitch Up^o**—En déplaçant la main au-dessus du D Beam, vous générez une valeur comprise entre "64" (aucun changement de hauteur) et "127" (augmentation de hauteur maximum). Dès que votre main est hors de portée du D Beam (quand vous la levez à plus de ±40cm au-dessus des "yeux" ou la déplacez sur le côté en sortant du champ), vous retrouvez la valeur "64" (aucun changement de hauteur). L'intervalle de changement de hauteur maximum est de 2 demi-tons.
 - **Pitch Down^o**—En déplaçant la main au-dessus du D Beam, vous générez une valeur comprise entre "64" (aucun changement de hauteur) et "0" (diminution de hauteur maximum). Dès que votre main sort du champ du D Beam, vous retrouvez la valeur "64" (aucun changement de hauteur).
 - **D Modulation^o**—Ce réglage permet de reproduire la fonction de modulation du levier Bender/Modulation avec le D Beam.
 - **Cut&Reso Up^o**—(Uniquement pour les parties Upper1 et ou 2) En bougeant la main au-dessus du D Beam, vous pouvez faire varier la valeur TVF Cutoff (voyez p. 105) de la partie Upper1/2. Le paramètre "Resonance" est réglé sur "+63" (maximum), tandis que la fréquence de coupure (Cutoff frequency) peut aller de "0" (pas de changement) à "+63" (augmentation maximum). Cela permet de créer des effets de filtre parfaits pour la musique Dance/Techno. Quand vous quittez le champ du D Beam, les paramètres Resonance et TVF Cutoff retrouvent leur valeur originale ("0"= pas de changement).

Remarque: Si TVF Cutoff est déjà réglé sur "+63", vous ne pouvez plus l'utiliser avec le contrôleur D Beam. Dans ce cas, l'option suivante est probablement plus utile. Notez que certains Tones utilisent la plus haute valeur TVF Cutoff par défaut; dans ce cas, il est impossible d'ajouter des harmoniques (de rendre le son plus brillant).

- **Cut&Reso Down**—(Uniquement pour les parties Upper1 et/ou 2) En bougeant la main au-dessus du D Beam, vous pouvez faire varier la valeur TVF Cutoff (voyez p. 105) de la partie Upper1/2. Le paramètre Resonance est réglé sur "+63" (maximum), tandis que la fréquence de coupure (Cutoff frequency) peut aller de "0" (pas de changement) à "-64" (réglage TVF Cutoff minimum). Quand vous quittez le champ du D Beam, les paramètres Resonance et TVF Cutoff retrouvent leur valeur originale ("0" = pas de changement).

Remarque: La fréquence de coupure du filtre (TVF Cutoff) ne peut pas être diminuée si TVF Cutoff est déjà réglé sur "-64".

- **Arpeggio Oct 1/2/3**—En bougeant la main dans le champ du D Beam, vous faites jouer à la partie Lower des arpèges basés sur les notes extraites du morceau actuel. Selon le réglage sélectionné ici, les notes sont arpégées sur 1, 2 ou 3 octaves.

Remarque: N'oubliez pas d'assigner un son adéquat à la partie LWR qui fait office de "partie D Beam".

- **Chord Oct 1/2/3**—Quand vous placez la main dans le champ du D Beam, la partie D Beam produit les notes extraites du morceau actuel. Vous pourriez vous servir de cette fonction pour ajouter des "volées" de cuivres ou de guitare syncopées à votre mélodie. La valeur de toucher utilisée pour ces notes est de "100". Le numéro (1, 2 ou 3) concerne l'octave de cet "accord ajouté": 1= Ab3~G4, 2= Ab4~G5 et 3= Ab5~G6. Quittez le champ du D Beam pour que la partie D Beam cesse de jouer l'accord.

Remarque: N'oubliez pas d'assigner un son adéquat à la partie LWR qui fait office de "partie D Beam".

- **Minus One**—En gardant la main dans la plage D Beam, vous coupez les parties qui peuvent être coupées avec le bouton **MINUS ONE** (page 38).

- **Rotary Slow/Fast**—Permet de choisir la vitesse lente ou rapide de l'effet Rotary. Cette fonction n'est disponible que si l'effet Rotary est assigné au Multi-FX.

- (4) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.



Utiliser des commutateurs au pied en option

Commutateur au pied HOLD

Cette fonction, aussi appelée "Sustain" ou "Damper", permet d'utiliser le commutateur au pied branché à la prise HOLD pour maintenir les notes jouées sur le clavier, un peu comme avec la pédale forte d'un piano acoustique. Bien que vous ne puissiez pas assigner d'autres fonctions à ce commutateur, vous pouvez décider *quand* une partie donnée doit réagir à ces messages.

La fonction HOLD FOOTSW, déterminant la façon dont la pédale Hold doit se comporter, est disponible pour les parties suivantes: UP1/2, LWR et MBS (si le clavier n'est pas partagé). Si le clavier est partagé, la fonction de maintien de la pédale Hold ne fonctionne que pour la partie située à l'extrême droite. Lorsque les parties UP1/2 sont superposées, l'effet Hold s'applique à toutes les parties Upper. (Cela s'applique au réglage "Auto").

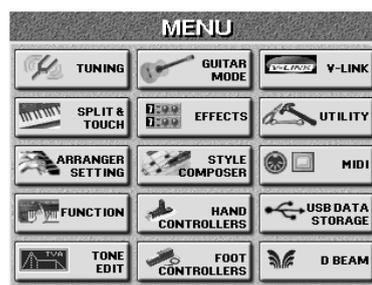
Vous pouvez aussi déterminer si la fonction Melody Intelligence (MELODY INTELL) doit réagir aux messages Hold.

Remarque: N'oubliez pas de brancher un commutateur au pied DP-2, DP-6 ou BOSS FS-5U en option à la prise HOLD.

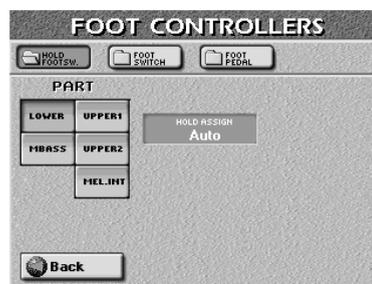
- (1) Appuyez sur le bouton **MENU**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **FOOT CONTROLLERS** puis sur la case **HOLD FOOTSW**.



- (3) Utilisez les cases PART pour choisir la partie clavier dont vous voulez modifier le réglage HOLD.

- (4) Actionnez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour sélectionner la fonction ("HOLD ASSIGN").
"Auto" signifie que la partie en question ne réagit aux messages Hold que si elle est assignée à la partie droite ou au clavier entier. "On" signifie que la partie en question réagit toujours aux messages Hold même si elle est assignée à la partie gauche du clavier. "Off" signifie que la partie ne réagit pas aux messages Hold.
- (5) Si nécessaire, appuyez sur une autre case PART pour changer le réglage HOLD ASSIGN d'une autre partie.
- (6) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.



Foot Switch

→ **REMARQUE IMPORTANTE:** Les réglages ci-dessous ne sont accessibles que si vous branchez un commutateur au pied DP-2, DP-6 ou BOSS FS-5U en option à la prise FOOTSWITCH/EXPRESSION. Si vous y branchez une pédale d'expression, voyez "Expression (Foot Pedal)" à la p. 56.

Vous pouvez brancher un second commutateur au pied (en plus de celui branché à la prise HOLD) pour effectuer une série d'opérations. Si vous n'avez pas modifié le réglage d'usine, ce commutateur permet de faire démarrer et d'arrêter l'arrangeur ("Start/Stop").

Vous pouvez notamment choisir les fonctions Soft (pédale douce) et Sostenuo ainsi qu'une des fonctions Hold. Le commutateur ne peut remplir qu'une fonction à la fois.

- (1) Appuyez sur le bouton **MENU**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **FOOT CONTROLLER** puis sur la case **FOOT SWITCH**.



- (3) Appuyez sur la case correspondant à la fonction que vous voulez assigner au commutateur. Si nécessaire, utilisez les cases **PAGE 1**~**PAGE 3** pour changer de page.
 - **Start/Stop**—Lance et arrête l'arrangeur. Même fonction que le bouton **START/STOP**.
 - **Play/Stop**—Lance et arrête le Recorder et le séquenceur à 16 pistes. Même fonction que le bouton **PLAY/STOP**.
 - **Intro**—Sélectionne l'intro du même niveau que la variation actuelle (1~4) quand l'arrangeur joue. Même fonction que le bouton **INTRO**.
 - **Ending**—Sélectionne la fin ("Ending") du même niveau que la variation actuelle (1~4) quand l'arrangeur joue.
 - **Variat 1~4**—Le commutateur au pied permet de passer au niveau de VARIATION choisi ici. Ce motif de style musical est utilisé à partir du premier temps de la mesure suivante.
 - **Bass Inversion**—Même fonction que le bouton **BASS INVERS** (page 61).
 - **Arr/M.Bass**—Règle le paramètre Arranger Chord sur "Off" (les reconnaissances d'accord et ABS sont coupées, voyez p. 66) et active simultanément le bouton KBD MODE **SPLIT** ainsi que la partie MBS – et vice versa.
 - **Piano/Standard**—Vous pouvez alterner entre les mode "Arranger Chord" *Standard* et *Piano Style*. Avec le premier, la zone de reconnaissance d'accords (page 67) est automatiquement réglée sur "LEFT" (gauche). En mode *Piano Style*, la zone de reconnaissance d'accords est automatiquement réglée sur WHOLE (clavier entier). De plus, le bouton KBD MODE **WHOLE** est allumé et la partie Upper 1 est activée si elle était coupée.
 - **Half Bar on Fill In**—Le commutateur au pied permet d'activer/de couper la fonction Half Bar. Certains morceaux pop en 4/4 contiennent des mesures de deux temps seulement. Généralement, une telle mesure est placée entre le premier et le deuxième couplet. La reproduction du style ne change pas immédiatement. Une pression sur le commutateur au pied ne change pas immédiatement la reproduction du style. La fonction "Half Bar" n'est activée que quand un fill-in ou une autre division MAIN démarre et ne joue que la moitié des temps du motif d'accompagnement choisi.
 - **Arranger Hold**—Active/coupe la fonction Arranger Hold. Voyez p. 67.
 - **Dynamic Arranger**—Active/coupe la fonction "Dynamic Arranger". Pour en savoir plus, voyez page 67.
 - **Rotary Slow/Fast**—Permet de choisir la vitesse lente ou rapide de l'effet Rotary. Cette fonction n'est disponible que si l'effet Rotary est assigné au Multi-FX.

- **Reset/Start**—Cette fonction vous permet de faire démarrer l'arrangeur au premier temps du motif du style musical sélectionné lorsque vous appuyez sur le commutateur au pied. Utilisez-la quand vous accompagnez un chanteur ou un soliste dont le timing est un peu approximatif et qui se trouve un ou deux temps plus loin que l'arrangeur.
- **Scale Upper**—Permet d'assigner la gamme sélectionnée (voyez p. 57) aux parties Upper.
- **Scale Lower**—Permet d'assigner la gamme sélectionnée (voyez p. 57) à la partie LWR.
- **Arr Chord Off**—Permet de couper la reconnaissance d'accords de l'arrangeur auquel cas seule la batterie/percussion du style musical reste audible (ou disponible). Voyez aussi (page 66).
- **User Prg Up, User Prg Down**—Sélectionne le programme utilisateur suivant ("Up") ou précédent ("Down").
- **Punch In/Out**—Le commutateur au pied peut activer et arrêter l'enregistrement Punch in/out effectué avec le séquenceur de l'E-60/E-50 (page 125).
- **Portamento**—Active/coupe le portamento (page 77).
- **Soft, Sostenuto, Hold**—Le commutateur choisi peut servir de pédale douce (Soft), sostenuto ou forte (Sustain/Hold). La fonction "Hold" (maintien) peut aussi être pilotée par un commutateur dédié (et optionnel) DP-2, DP-6 ou BOSS FS-5U branché à la prise HOLD.
- **Hold Lower**—Même fonction que le bouton LOWER HOLD (p. 78).
- **Minus One**—Le commutateur au pied sert à activer/couper la fonction "Minus-One". Pour savoir comment choisir l'option utilisée quand la fonction "Minus-On" est active, voyez page 38.
- **Keyboard Ex UP2/1**—Coupe la partie UP1 et active la partie UP2 – et vice versa.
Remarque: Si aucune des parties UP1 et UP2 n'est active lorsque vous appuyez sur le commutateur, l'une d'elles est alors activée.
- **Break Mute**—Cette fonction n'est accessible que par le commutateur au pied. Quand vous actionnez ce bouton, l'arrangeur est coupé pour le reste de la mesure en cours. Cette fonction est idéale pour le rock'n roll.
- **Arranger ACC Tempo**—Lance la fonction ACC de l'arrangeur (page 69).
- **Arranger RIT Tempo**—Lance la fonction RIT de l'arrangeur (page 69).

- (4) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.



Expression (Foot Pedal)

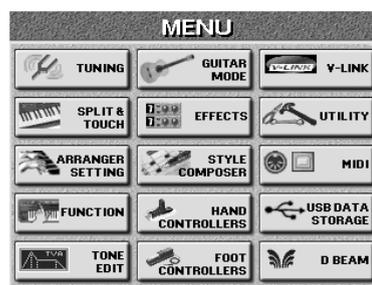
Vous pouvez brancher une pédale d'expression EV-5, EV-7 ou BOSS FV-300L disponible en option à la prise FOOTSWITCH/EXPRESSION pour piloter le volume de toutes les parties avec le pied. Vous pouvez inverser l'effet de la pédale d'expression et exclure certaines parties du pilotage par la pédale.

Remarque: Les réglages ci-dessous ne sont accessibles que si vous branchez une pédale d'expression à la prise FOOTSWITCH/EXPRESSION. Si vous y branchez un commutateur au pied, voyez "Foot Switch" à la p. 55.

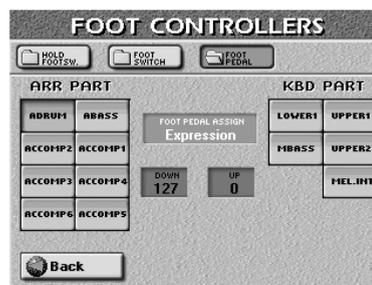
- (1) Appuyez sur le bouton **MENU**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **FOOT CONTROLLER** puis sur la case **FOOT PEDAL**.



- (3) Utilisez les cases ARR PART et KBD PART pour choisir la partie Arranger ou Keyboard dont vous voulez modifier le réglage.
- (4) Appuyez sur la case **FOOT PEDAL ASSIGN** et servez-vous de la molette **DATA/ENTRY** ou des boutons **DEC/INC** pour sélectionner "Expression". Sélectionnez "Off" si la partie en question ne doit pas réagir aux mouvements de la pédale d'expression.
- (5) Appuyez sur la case **UP** ou **DOWN** et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour régler la valeur.

Vous pouvez aussi appuyer sur la molette **[DATA/ENTRY]** pour afficher le pavé NUMERIC PAD à l'écran.



Entrez la valeur voulue puis appuyez sur la case **[ENTER]**. Si nécessaire, vous pouvez appuyer sur la case **[Delete]** pour corriger une éventuelle erreur avant d'appuyer sur **[ENTER]**.

[UP] et **[DOWN]** font allusion au volume en vigueur quand la pédale d'expression est enfoncée (**[UP]**, volume le plus élevé) ou relevée (**[DOWN]**, volume le plus faible).

- **UP/DOWN (0~127)**—Vous n'avez pas besoin de spécifier "0" pour la position DOWN. La sélection de toute autre valeur réduit le volume des parties sélectionnées jusqu'à la valeur "DOWN". De même, vous n'avez pas besoin de préciser "127" comme valeur maximum (pour "UP").

Remarque: Si vous choisissez "Expression", les valeurs DOWN et UP représentent des valeurs d'expression MIDI (CC11).

Il est parfaitement possible de régler la valeur DOWN sur "127" et la valeur UP sur "0" pour que la partie sélectionnée ne résonne que lorsque la pédale d'expression est relevée. Cela peut donner des effets intéressants: au lieu d'alterner entre UP1 et UP2 en changeant votre toucher (page 50), ce qui demande tout de même pas mal de précision, vous pouvez inverser la réponse de la partie UP2 à la pédale d'expression pour que la partie UP1 ne résonne pas quand la partie UP2 est audible et vice versa.

- (6) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.

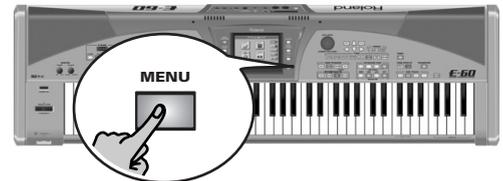


Scale Tuning

Scale Tune est une autre fonction bien pratique. Elle permet d'utiliser des gammes orientales, asiatiques et autres; son fonctionnement est fort semblable à celui d'un clavier oriental.

L'E-60/E-50 vous offre trois mémoires pour conserver vos réglages d'accord préférés. Il s'agit de trois mémoires globales qui s'appliquent à tous les programmes utilisateur.

- (1) Appuyez sur le bouton **[MENU]**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **[TUNING]** puis sur la case **[SCALE TUNING]**.



- (3) Appuyez sur une case **[MEMORY 1]~[MEMORY 3]** pour choisir une mémoire Scale Tune. Cela change la hauteur des notes suivantes ("–50" signifie que la note en question est accordée un quart de ton plus bas):

Memory 1	Memory 2	Memory 3
E (–50)	E (–50)	C# (–50)
B (–50)	A (–50)	F# (–50)

La hauteur des autres notes ne change pas. Les boutons d'écran correspondant aux notes dont la hauteur change sont "allumés".

Chaque note ne peut être choisie qu'une seule fois. La valeur spécifiée s'applique en effet à toutes les notes du même nom. Autrement dit, si vous changez l'accord de Do (C), cette valeur est ajoutée à ou soustraite de toutes les notes Do (C1, C2, C3 etc.).

Si vous retourniez maintenant à la page principale, vous verriez que l'E-60/E-50 indique que la fonction Scale Tune a été activée (On) ("Off", "On", "Mem 1~3"):



Ne retournons toutefois pas encore à la page principale.

■ Changement de hauteur d'autres notes

Pour changer la hauteur d'autres notes que celles déjà mises en évidence, il suffit d'appuyer sur les boutons d'écran voulus. Pour annuler le changement de hauteur d'une note dont le bouton d'écran est "allumé", il suffit d'appuyer une nouvelle fois sur ce bouton (pour qu'il s'éteigne).

Pour désactiver la fonction Scale Tune, appuyez sur tous les boutons d'écran "allumés".

■ Personnalisation des changements de hauteur

Initialement, quand vous appuyez sur un bouton d'écran, la hauteur de la note diminue de 50 cents (1/4 de ton ou "-50"). Il peut arriver que vous vouliez augmenter la hauteur d'une note ou sélectionner un autre accord:

- (4) Appuyez sur la case de valeur de la note/touche dont vous voulez changer la hauteur.



Cette case "s'allume". Comme nous l'avons vu, la hauteur de toutes les notes est d'abord réglée sur "-50" (diminuée d'un quart de ton). Vous pouvez cependant spécifier n'importe quelle valeur entre "-64" (un peu moins d'un quart de ton vers le bas) et "63" (un peu plus d'un quart de ton vers le haut).

- (5) Utilisez la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]** pour régler la hauteur. Vous pouvez donc appuyer sur la molette **[DATA/ENTRY]** et entrer la valeur avec le pavé numérique affiché à l'écran. Si vous avez choisi une case **[MEMORY]**, le message "EDIT" apparaît pour vous signaler que les réglages mémorisés ont été modifiés.

- (6) Répétez les étapes (4) et (5) pour les autres notes dont vous voulez changer la hauteur.

Remarque: Cette hauteur n'est utilisée que si le bouton d'écran correspondant s'allume. N'oubliez donc pas d'activer les boutons souhaités.

- (7) Appuyez sur la case **[UP PARTS]** et/ou **[LW PART]** pour choisir les parties clavier concernées par les réglages Scale Tune: Upper 1/2 et/ou Lower. Il est parfaitement possible d'activer les deux cases. Si aucune case n'est activée, toutes les parties de l'E-60/E-50 adoptent le réglage Scale Tune.
- (8) Appuyez sur la case **[STYLE PARTS]** si les parties jouées par l'arrangeur doivent respecter vos réglages Scale Tune.

■ Mémorisation de votre nouvelle gamme

Si vous pensez utiliser cette gamme à l'avenir, sauvegardez-la avec la fonction "WRITE":

- (9) Programmez la gamme que vous voulez mémoriser en activant ou coupant les notes souhaitées (voyez ci-dessus).
- (10) Appuyez sur la case **[WRITE]** dans le coin supérieur gauche de l'écran. L'écran se présente maintenant comme ceci:



- (11) Appuyez sur une case **[MEMORY 1]~[MEMORY 3]** pour sauvegarder vos réglages dans la mémoire Scale Tune correspondante.
- (12) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.

Métronome

L'E-60/E-50 est doté d'un métronome pouvant être utilisé dans diverses situations. Pour utiliser le métronome, procédez comme suit:

- (1) Appuyez sur le bouton **METRONOME** (pour l'allumer).

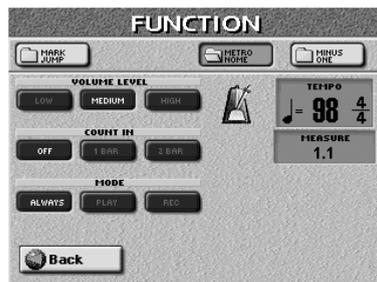


- (2) Lancez l'arrangeur ou la reproduction d'un morceau et vous entendrez le métronome.
- (3) Appuyez de nouveau sur le bouton **METRONOME** pour désactiver le métronome.

Réglages du métronome

L'E-60/E-50 vous permet aussi de déterminer quand et comment le métronome doit sonner.

- (1) Maintenez le bouton **METRONOME** enfoncé. L'écran se présente maintenant comme ceci:



Remarque: Quand ni l'arrangeur ni le Recorder/séquenceur 16 pistes ne fonctionnent, le bouton **METRONOME** clignote pour indiquer le tempo.

- (2) Réglez les paramètres disponibles comme vous le souhaitez:

■ VOLUME LEVEL

Appuyez sur la case **LOW**, **MEDIUM** ou **HIGH** pour choisir le niveau de base du métronome. Le réglage par défaut est "**MEDIUM**".

■ COUNT IN

Ce paramètre permet d'activer le décompte (et de le régler sur une mesure, "1 BAR", ou deux mesures, "2 BAR") ou de le couper. Quand il est activé, le métronome joue un décompte d'une ou deux mesures ("bars") avant que l'arrangeur ne commence à jouer.

Remarque: Le décompte est également disponible lorsque vous utilisez la fonction "Sync Start". Dans ce cas, l'arrangeur ne démarre qu'1 ou 2 mesures après le jeu d'un accord.

OFF: Le décompte est coupé.

1 BAR, 2 BAR: Quand vous lancez l'arrangeur, le métronome joue un décompte d'une ou deux mesures ("bars") avant que l'arrangeur ne commence à jouer.

Remarque: Le décompte peut être utilisé indépendamment du métronome. Il n'y a donc pas besoin d'activer le métronome pour entendre le décompte.

■ MODE

Vous pouvez aussi déterminer *quand* le métronome doit sonner.

ALWAYS: Le métronome reste audible quand la reproduction est arrêtée. Appuyez sur cette case pour entendre le métronome en permanence (du moins quand vous répétez un morceau).

PLAY: Appuyez sur cette case si le métronome ne doit être audible que durant la reproduction de l'arrangeur ou du Recorder.

REC: Appuyez sur cette case si le métronome ne doit être audible que durant l'enregistrement d'un morceau ou d'un style musical (voyez pages 122 et 151). Les signaux du métronome sont transmis aux sorties OUTPUT MAIN et PHONES.

- (3) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.



6. Fonctions Arrangeur/Style supplémentaires

Avant de vous en dire plus sur les styles musicaux, nous allons voir ce qui diffère les styles musicaux de l'arrangeur. L'arrangeur est une espèce de séquenceur qui reproduit les accompagnements que vous sélectionnez. Ces accompagnements sont toujours liés à un genre musical (ou "style") et sont donc appelés des "Styles". Les accompagnements de l'E-60/E-50 sont bien plus qu'un simple motif qui se répète jusqu'à ce que vous l'arrêtiez: ils sont constitués de plusieurs motifs (ou divisions).

Parties arrangeur

Chaque accompagnement (ou style musical) peut contenir jusqu'à huit parties:

ADR: Accompaniment drums. Cette partie se charge de la section rythmique. Elle pilote les sons de batterie et de percussion du kit de batterie assigné à la partie ADR.

ABS: Accompaniment bass. Cette partie joue la basse du style musical choisi.

ACC1~ACC6: Parties d'accompagnement mélodique. Selon le style musical choisi, certaines parties d'accompagnement seulement sont utilisées pour jouer du piano, de la guitare, de l'orgue etc. jusqu'à des accords de synthétiseur. Toutes les parties ACC ne jouent pas des accords.

Les parties ABS et ACC1~6 se basent sur les informations d'accords ou de notes que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords (page 66), c.-à-d. la zone de clavier assignée à l'arrangeur.

Fonctions de reproduction (Style Control)

Lancer un style musical

Vous pouvez les faire démarrer de diverses manières:

- (1) Appuyez sur EASY SETTING **[ARR]** (son témoin s'allume).
 - Appuyez sur le bouton **[START/STOP]** (il clignote) pour lancer directement l'arrangeur.



Remarque: Voyez "Song/Arranger Start Priority" à la p. 196 si l'arrangeur ne démarre pas.

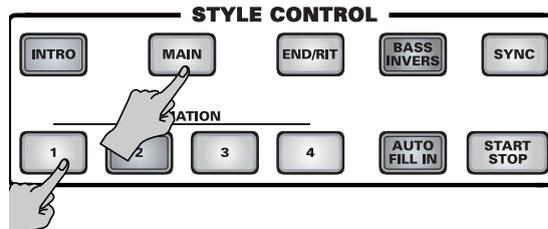
Si vous faites démarrer l'arrangeur sans jouer d'accord dans la zone de reconnaissance d'accords, vous n'entendez que la batterie du style choisi. Dans la plupart des cas, cependant, l'E-60/E-50 a déjà mémorisé un accord, ce qui vous permet d'entendre tout l'accompagnement.

—ou—

- Arrêtez la reproduction du style en cours (voyez ci-dessous), appuyez sur le bouton **[INTRO]** (pour l'allumer), un des boutons **VARIATION [1]~[4]** pour choisir le degré de "complexité" de l'introduction puis appuyez sur le bouton **[START/STOP]**.

La reproduction du style démarre avec une introduction musicale.

La longueur de l'introduction dépend du style musical choisi. A la fin de l'Intro, l'arrangeur passe au motif **[MAIN]** que vous avez sélectionné avec les boutons **VARIATION**.



Remarque: L'intro est "renouvelable": vous pouvez appuyer une fois de plus sur le bouton **[INTRO]** durant l'introduction. Si vous le faites sur le 4^{ème} temps de la première mesure de l'intro, par exemple, l'intro recommence au début de la seconde mesure.

—ou—

- Appuyez sur le bouton **[SYNC]** et jouez un accord (ou une seule note en mode INTELLIGENT, voyez p. 67). Dans ce cas, l'arrangeur commence dès que vous jouez une note ou un accord dans la zone de reconnaissance d'accords (voyez p. 66).

Remarque: Ne jouez pas d'accords durant l'introduction. A la différence des motifs MAIN, les motifs INTRO contiennent généralement des changements d'accords. La reconnaissance d'accords n'étant pas coupée durant l'introduction, le début du morceau peut sauter d'une tonalité à l'autre de façon peu naturelle. Vous pouvez toutefois couper la reconnaissance d'accords durant la reproduction (voyez "Intro & Ending Alteration" à la page 67).

Remarque: Vous pouvez également lancer/arrêter l'arrangeur avec le contrôleur D Beam (page 53).

Arrêter la reproduction de style

Il y a deux façons d'arrêter la reproduction de style:

- Appuyez sur **[START/STOP]** pour arrêter directement la reproduction.
- ou—
- Appuyez sur le bouton **[END/RIT]** (pour l'allumer) et sur un des boutons **VARIATION [1]~[4]** pour activer le motif final (Ending). Le motif final commence au début de la mesure suivante.

Remarque: Ne jouez pas d'accords durant le motif final (Ending). A la différence des motifs MAIN, les motifs ENDING contiennent généralement des changements d'accords. La reconnaissance d'accords n'étant pas coupée durant le motif final, la fin du morceau peut sauter d'une tonalité à l'autre de façon peu naturelle. Vous pouvez toutefois couper la reconnaissance d'accords durant la reproduction de la fin et de l'intro (voyez p. 67).

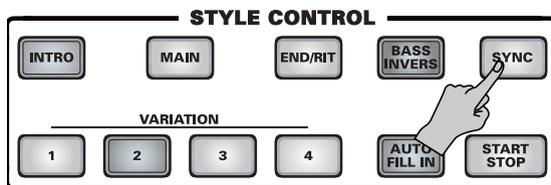
—ou—

- L'E-60/E-50 dispose aussi d'une option **SYNC STOP** (combinée avec "Sync Start"): appuyez deux fois sur le bouton **[SYNC]** (il se met à clignoter). Dans ce cas, l'arrangeur s'arrête de jouer dès que vous relâchez toutes les touches de la zone de reconnaissance d'accords du clavier. Cette fonction permet d'insérer un "arrêt" (c.-à-d. un silence d'un ou plusieurs temps).

Il est inutile de relancer la reproduction de style manuellement car le clignotement signifie que "Sync Start" est activée aussi. Il suffit d'actionner une ou plusieurs touches pour que l'arrangeur redémarre. (Appuyez de nouveau sur **[SYNC]** pour couper cette fonction.)

A propos de 'Sync Start & Stop'

Si vous n'avez jamais utilisé de clavier arrangeur auparavant, l'état du bouton **[SYNC]** est un des paramètres les plus importants à vérifier après la mise sous tension de l'instrument. S'il est activé, il suffit de jouer une note sur le clavier pour lancer l'arrangeur, ce qui n'est pas toujours souhaitable.



Une fois que vous connaîtrez mieux l'E-60/E-50, vous apprécierez cependant cette fonction.

SYNC START signifie que l'arrangeur commence dès que vous jouez une note ou un accord dans la zone de reconnaissance d'accords. (Si le bouton **EASY SETTING [ARR]** est allumé, cette zone est la moitié gauche du clavier. Voyez p. 66 pour en savoir plus.)

Sélectionner d'autres divisions du style

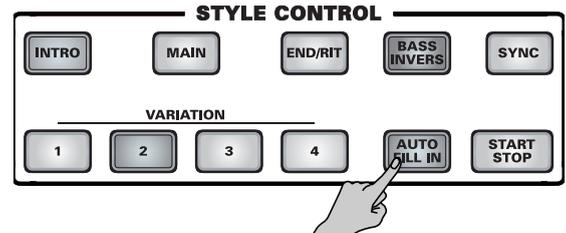
Vous pouvez "professionnaliser" votre accompagnement en variant les motifs.

Les styles musicaux de l'E-60/E-50 ont la structure suivante:

- MAIN VARIATION **[1]** Le plus simple de quatre motifs d'accompagnement de base. Ce motif est idéal pour le premier couplet d'un morceau.
- MAIN VARIATION **[2]** Motif un peu plus complexe. Il pourrait servir pour les 2ème et 3ème couplets.
- MAIN VARIATION **[3]** Ce motif est idéal pour le ou les premiers refrains.
- MAIN VARIATION **[4]** Motif le plus complexe pouvant servir pour les refrains finaux et/ou la transition.

Le bouton numérique que vous avez actionné clignote jusqu'à ce que le motif sélectionné soit utilisé (il reste alors allumé).

Vous pouvez utiliser des fill-ins (transitions) pour passer d'un motif MAIN VARIATION au suivant en activant le bouton **[AUTO FILL IN]** avant d'appuyer sur un autre bouton MAIN VARIATION **[1~4]** (ou sur le bouton éclairé).



Le fill-in joué entre le motif VARIATION actuel et le suivant varie en fonction du motif d'origine. Chaque transition d'un motif VARIATION à un autre (ex: de **[1]** à **[2]**) est différente des autres (de **[2]** à **[3]**, de **[3]** à **[4]** et de **[4]** à **[1]**).

Il y a trois fill-ins pour "monter" ("Up") et trois fill-ins pour "descendre" ("Dw") dans la hiérarchie des motifs.

Remarque: Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton **[INTRO]** au milieu du jeu. Dans ce cas, le bouton clignote jusqu'à la fin de la mesure en cours puis s'allume sur le premier temps de la mesure suivante pour indiquer que l'arrangeur joue le motif d'introduction.

Autres modes de sélection de motifs Arrangeur

Vous pouvez aussi changer de motif de style avec un commutateur au pied. Voici les fonctions de sélection de motif que vous pouvez assigner:

D Beam (E-60) Fill Up, Fill Down (page 53)

Foot Switch Intro, Ending, Variat 1~4, Half Bar on Fill In (page 55)

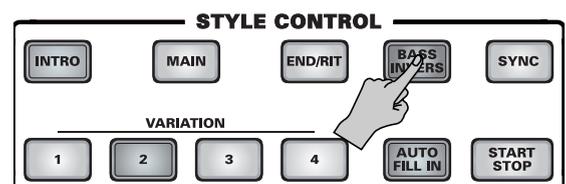
Bass Inversion

Le bouton **[BASS INVERS]** permet de changer la manière dont l'arrangeur interprète les accords que vous jouez.

Quand cette fonction est coupée, la partie A.BASS (ABS) joue la fondamentale des accords pilotant l'arrangeur tandis que les accords des parties ACCOMP 1~6 sont produites de façon à éviter les intervalles de demi-tons (pour les accords complexes) qui ne seraient pas très beaux.

Bass Inversion vous laisse plus de liberté artistique car vous spécifiez les notes jouées par la partie ABS. Activez Bass Inversion pour des morceaux reposant plus sur la basse que sur des motifs d'accord (exemple: C - C/B - C/B \flat , etc.).

- (1) Appuyez sur le bouton **[BASS INVERS]** (pour l'allumer) pour activer la fonction en question.



- (2) Actionnez-le de nouveau pour couper cette fonction.

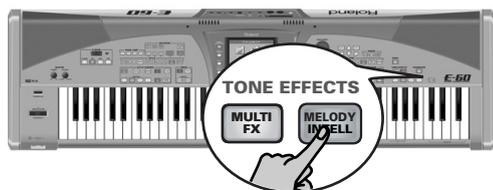
Remarque: Vous pouvez aussi assigner cette fonction à un commutateur au pied optionnel (page 55).

Melody Intelligence

L'arrangeur peut ajouter un accompagnement aux notes que vous jouez. Ces harmonies automatiques sont basées sur les accords que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords.

Cette mélodie est jouée par la partie MELODY INTELL. Vous avez le choix entre 18 types d'harmonie.

- (1) Appuyez sur le bouton **MELODY INTELL** (pour l'allumer).



Vous ajoutez ainsi une harmonie aux notes que vous jouez. N'oubliez donc pas d'activer la partie UP1 (page 47).

- (2) Pour sélectionner un autre type d'harmonie, maintenez le bouton **MELODY INTELL** enfoncé jusqu'à ce que la page suivante s'affiche :



- (3) Appuyez sur la case du type d'harmonie voulue (TYPE).

La sélection d'un Type d'harmonie signifie aussi que l'E-60/E-50 assigne automatiquement un son adapté à la partie MELODY INTELL (ex: trompette et saxo pour le type *Big Band*, etc.). Plus spécifiquement, les sons suivants sont ajoutés à la partie UP1 (qui joue aussi certaines notes de mélodie "intelligentes"):

Type	Son UP1	Son MEL INT
DUET	Trumpet	Brass 1
ORGAN	Chorus Or	Chorus Or
COMBO	Clarinet	Trombone
STRINGS	Strings	St Slow Str
CHOIR	St. Choir Aahs	St. Choir Aahs
BLOCK	Vibraphone w	Piano 1w
BIG BAND	Trumpet	St.Tenor Sax
COUNTRY	Jazz Gt.	JC Chorus Gt.
TRADITIONAL	The Grand X	—
BROADWAY	Celesta	Theater Org.

Type	Son UP1	Son MEL INT
GOSPEL	Trem. Organ	St.Choir Aahs
ROMANCE	Strings	Nylon StrGt
LATIN	The Grand X	—
COUNTRY GUITAR	Jazz Gt.	Nylon StrGt
COUNTRY BALLAD	The Grand X	—
WALTZ ORGAN	Theater Org.	Trem.Organ
OCTAVE TYPE 1	The Grand X	—
OCTAVE TYPE 2	The Grand X	—

Si un second son est disponible (cela dépend du TYPE choisi), l'écran se présente comme suit:



- (4) Si l'option voulue n'est pas affichée, utilisez les cases **PAGE 1**~**PAGE 3** pour choisir une autre page.

Remarque: Pour "Traditional", "Latin", "CntryBallad", "OctaveType1" et "OctaveType2", seule la partie UP1 est utilisée. Tous les autres types Melody Intelligence utilisent les parties UP1 et MELODY INTELL.

Le tableau ci-dessus montre bien qu'un changement de TYPE change également le son assigné à la partie UP1. La plupart des TYPES y ajoutent un second son (appelé "2ND TONE").

- (5) Appuyez sur la case **2ND TONE** bleue et utilisez la procédure standard de l'E-60/E-50 pour choisir le son des notes d'harmonie supplémentaires.

Remarque: Cette fonction n'est pas disponible pour les TYPES n'ayant pas de son MELODY INTELL ("—").

Remarque: Quand le bouton **MELODY INTELL** en face avant est coupé, le nom 2ND TONE apparaît sur fond gris (si disponible). Dans cet état, vous ne pouvez pas changer de son. Activez le bouton **MELODY INTELL** (et la fonction du même nom) si vous voulez changer le son 2ND TONE.

Vous pouvez affiner le pilotage Melody Intelligence en spécifiant la dynamique que doivent avoir les notes de la partie UP1 pour déclencher la partie MELODY INTELL. Cela vous permet de laisser le bouton **MELODY INTELL** activé en permanence tout en n'ajoutant des harmonies à votre solo que durant les refrains en appuyant plus fort sur les touches.

- (6) Utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour régler le seuil (Threshold) voulu. Vous pouvez donc appuyer sur la molette **DATA/ENTRY** et entrer la valeur avec le pavé numérique affiché à l'écran.

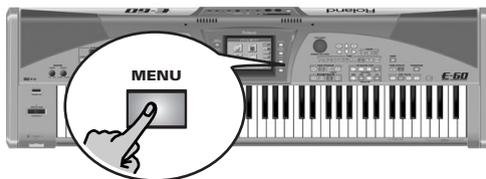
La valeur "Threshold" représente la valeur seuil (la plus faible, entre "1" et "127") de la partie UP1 pilotant la partie MELODY INTELL. Si vous n'avez pas besoin de cette commutation, sélectionnez "Off".

- (7) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.
- (8) Appuyez ensuite une fois de plus sur **[MELODY INTELL]** pour couper cette fonction.
Remarque: Vous pouvez mémoriser vos réglages MELODY INTELL dans un programme utilisateur et les rappeler ultérieurement. Voyez p. 88.

Lier la sélection de type MELODY INTELL aux styles (Style Melody Intell Link)

Par défaut, l'E-60/E-50 charge automatiquement le type MELODY INTELL adapté au style sélectionné. Si vous ne voulez pas de cette sélection automatique, coupez-la:

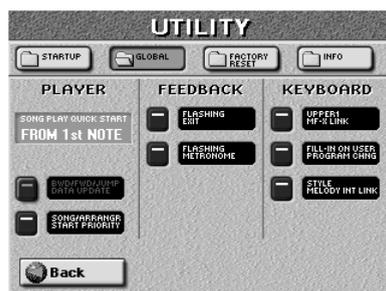
- (1) Appuyez sur le bouton **[MENU]**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **[UTILITY]** puis sur la case **[GLOBAL]**.



- (3) Appuyez sur la case **[STYLE MELODY INTELL LINK]** pour couper ce lien. Quand la fonction est activée, l'E-60/E-50 assigne un type MELODY INTELLIGENCE correspondant au style sélectionné.
- (4) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.

Utilisation de la fonction 'Style Cover'

La fonction COVER propose des "masques" pour changer l'orchestration du style musical choisi. Il suffit simplement de changer de mémoire pour faire jouer une valse viennoise à un groupe heavy metal, etc. Bien que l'arrangement (rythme, riffs) ne change pas, vous pouvez transfigurer la nature du style et le rendre méconnaissable.

- (1) Actionnez une ou deux fois le bouton **[COVER]** pour afficher la page ci-dessous.



- (2) Choisissez les parties dont vous voulez changer l'orchestration:
 - Appuyez sur la case **[ALL]** pour remplacer tous les instruments.
 - Appuyez sur la case **[DRUM]** pour ne changer que les instruments de batterie et de percussion.
 - Si tout vous convient sauf la basse, appuyez sur la case **[BASS]**.
- (3) Appuyez sur une des six cases pour choisir un autre préréglage.
Appuyez sur **[ORIGINAL]** (page 1) pour retrouver l'orchestration originale.
- (4) Si vous n'aimez aucun des préréglages proposés, choisissez une autre page de préréglages avec les cases **PAGE** **[←]** **[→]** à droite.
- (5) Si vous préférez la nouvelle version à l'originale, vous pouvez sauvegarder le style avec ses nouveaux réglages en mémoire interne, sur carte de mémoire ou sur disquette en appuyant sur la case **[SAVE]** (voyez p. 64).
Remarque: Les réglages COVER font partie des données que seul l'E-60/E-50, l'E-80 ou le G-70 comprend.
Remarque: Vous pouvez aussi modifier les réglages COVER (voyez p. 102).

■ Saved Version

La page STYLE COVER contient une case **[SAVED VERSION]** fonctionnant comme suit:

Il peut y avoir trois versions différentes de chaque style.

- [1] Le style original sans réglages COVER. Pour sélectionner cette version, appuyez sur la case **[ORIGINAL]** à la page 1.
- [2] Le même style qui utilise un des préréglages COVER. Vous pouvez sauvegarder cette version avec la case **[SAVE]**. Si vous sauvegardez cette version, le style utilise les réglages COVER chaque fois que vous le sélectionnez par la procédure normale (voyez p. 25) ou avec le Style Finder (voyez p. 73).
- [3] Un style sauvegardé avec la case **[SAVE]** que vous chargez puis modifiez avec un autre préréglage COVER (sans sauvegarder cette version).

Dans le cas [3], la case **[ORIGINAL]** de la page STYLE COVER rétablit temporairement la version originale sans données COVER. Pour retrouver la version [2] après avoir utilisé un nouveau préréglage COVER, appuyez sur la case **[SAVED VERSION]**.

Remarque: Sauvegarder un style avec un préréglage COVER affecte tous les programmes utilisateur faisant référence à ce style.

Freeze Data

Appuyez sur cette case pour "geler" vos changements d'orchestration et les transformer en messages MIDI compréhensibles pour le Style Composer (page 151). Le Style Composer ignore les changements non "gelés". Notez que le "gel" ("freezing") des données n'est nécessaire que si vous avez l'intention d'éditer un style avec le Style Composer ou pour éviter que vos réglages ne soient modifiés accidentellement.

Sauvegarder un style avec un masque COVER

Vous pouvez changer n'importe quel style de façon plus ou moins permanente en le sauvegardant avec un préréglage COVER (ou des réglages STYLE MAKEUP TOOLS, p. 102).

- (1) A la page STYLE COVER, sélectionnez un préréglage COVER (voyez ci-dessus).
- (2) Appuyez sur la case **[SAVE]**.



L'écran se présente comme suit:



Cette page permet de sauvegarder le style dans la mémoire interne, sur carte de mémoire ou sur disquette. Il est sauvegardé avec les réglages COVER sélectionnés.

- (3) Appuyez sur la case **[EXTERNAL MEMORY]**, **[FLOPPY]** ou **[INTERNAL MEMORY]** pour choisir la mémoire d'arrivée du style.
- (4) Entrez un nom pour le fichier. Voyez page 44.

Remarque: L'E-60/E-50 reconnaît les majuscules et les minuscules pour les noms de fichier. Choisissez l'option qui vous convient.

- (5) Appuyez sur la case **[EXECUTE]** pour sauvegarder les données.

Si la mémoire choisie contient déjà un style de ce nom, l'écran vous demande s'il peut être effacé.



- Appuyez sur la case **[YES]** pour écraser l'ancienne version.
- Appuyez sur la case **[NO]** pour retourner à la page SAVE STYLE et changer le nom puis appuyez de nouveau sur **[EXECUTE]**.

Les données sont copiées et le message "Operation Successful" confirme la fin de l'opération.

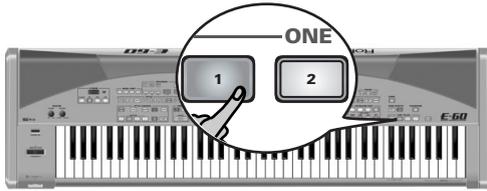
Remarque: Pour retrouver la version originale du style, sélectionnez-la ou appuyez sur la case **[ORIGINAL]** à la page STYLE COVER puis sauvegardez-le de nouveau en suivant la procédure décrite ci-dessus.

Remarque: Si vous sauvegardez un style d'usine sous un autre nom, vous ne pouvez plus sélectionner la nouvelle version avec les boutons STYLE (voyez p. 25). Ces styles personnalisés peuvent être assignés à une mémoire CUSTOM (voyez p. 70) ou chargés avec le Style Finder (voyez p. 73).

One Touch

La fonction "One Touch" risque de vite vous devenir indispensable car elle automatise pas mal de tâches. Les mémoires "One Touch" de l'E-60/E-50 sont en fait des programmes utilisateur "miniatures" qui vont au-delà de ce que vous connaissez sur d'autres instruments arrangeur.

- (1) Appuyez sur le bouton ONE TOUCH.



Vous disposez de quatre mémoires One Touch par style musical (pour les 136 styles d'usine et 80 mémoires CUSTOM).

- (2) Sélectionnez un style musical (page 25) et lancez l'arrangeur (voyez p. 60).
- (3) Jouez une mélodie sur l'accompagnement. Vous remarquerez que le son de la partie UP1 (ou de toute autre partie clavier) correspond au style et à l'ambiance du style sélectionné.
- (4) Choisissez un autre style musical et jouez de nouveau quelques notes solo: les parties clavier actives utilisent maintenant d'autres sons.
- (5) Appuyez sur un autre bouton ONE TOUCH.
- (6) Appuyez une fois de plus sur le même bouton si vous n'avez plus besoin des réglages One Touch. Comme vous le voyez, les mémoires One Touch s'appliquent à toutes les parties clavier.

Remarque: Si une mémoire "One Touch" est active quand vous utilisez un programme utilisateur, la fonction "One Touch" est coupée.

■ Si vous sélectionnez une mémoire "One Touch" alors qu'une autre est déjà active

L'E-60/E-50 sélectionne immédiatement les réglages de la nouvelle mémoire.

Ignorer certains réglages 'One Touch' (Hold)

L'E-60/E-50 dispose de plusieurs options "HOLD" vous permettant de filtrer certains réglages "One Touch".

- (1) Maintenez un bouton ONE TOUCH [1]~[4] enfoncé. L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur les cases correspondant aux réglages ne devant pas être chargés lorsque vous changez de mémoire "One Touch" ou de style musical. Lorsque vous changez un réglage, la case de la dernière mémoire "One Touch" sélectionnée est marquée d'un astérisque (*). Les boutons d'écran de la colonne HOLD dont les témoins sont allumés indiquent les réglages qui ne sont pas changés:

- TEMPO—Tempo préprogrammé du style choisi.
- KBD PART—Etat activé/coupé des parties clavier (UP1/2, LWR et MBS). L'état activé/coupé des parties clavier peut être conservé dans une mémoire One Touch.
- INTRO/ENDING—Le motif INTRO ou ENDING n'est plus activé quand vous sélectionnez des styles.
- MAIN VAR—Quand vous changez de style, l'E-60/E-50 ne charge plus le motif mémorisé MAIN VARIATION [1]~[4] mais continue à utiliser le dernier motif choisi.

Appuyez sur la case [ALL] pour activer toutes les options HOLD. Appuyez sur [NONE] pour couper toutes les options.

Remarque: La fonction "One Touch" est coupée chaque fois que vous sélectionnez un programme utilisateur.

- (3) Appuyez sur le bouton [EXIT] pour retourner à la page principale.



Programmer vos propres réglages 'One Touch' (WRITE)

L'E-60/E-50 vous permet de sauvegarder vos propres réglages ONE TOUCH pour le style sélectionné. Cela peut être pratique pour les styles CUSTOM (voyez page 70) pour lesquels il n'existe pas de "préréglages". Ces réglages "One Touch" personnalisés sont sauvegardés avec les styles.

- (1) Maintenez un bouton ONE TOUCH [1]~[4] enfoncé. L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case [WRITE] (elle s'allume).
- (3) Appuyez sur la case [1]~[4] devant accueillir vos réglages One Touch.

L'écran affiche alors le message suivant:



La mémoire "One Touch" choisie est automatiquement sélectionnée comme destination.

- (4) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.

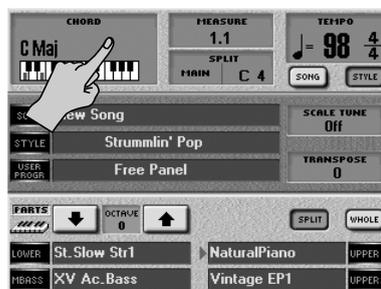
Paramètres Arrangeur plus pointus

Zone de reconnaissance d'accord (ZONE)

Vous pouvez dire à l'E-60/E-50 que vous voulez utiliser l'arrangeur en appuyant sur le bouton EASY SETTING **[ARR]**. Dans ce cas, la tonalité des motifs de style est déterminée par les accords que vous jouez dans la moitié gauche du clavier.

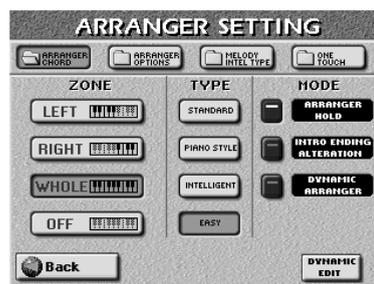
Vous pouvez toutefois demander à l'arrangeur de prendre les accords dans une autre partie du clavier. Bien que **LEFT** reste probablement le réglage le plus usité, vous pouvez également sélectionner **RIGHT** pour que l'arrangeur scanne la moitié droite du clavier. Choisissez **WHOLE** si l'arrangeur doit scanner le clavier entier. Si vous ne voulez pas que l'arrangeur "écoute" les accords que vous jouez, optez pour **OFF**. Dans ce cas, vous n'entendez que les parties de batterie du style musical. La plage des zones LEFT et RIGHT dépend du point de partage principal (voyez "Réglage du point de partage (Split)" à la page 46).

- (1) A la page d'écran principale, appuyez sur la case **[CHORD]**.



Vous pouvez aussi choisir cette page en appuyant sur le bouton **[MENU]** → **[ARRANGER SETTINGS]** → **[ARRANGER CHORD]**.

L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case ZONE **[LEFT]**, **[WHOLE]**, **[RIGHT]** ou **[OFF]** pour sélectionner la zone de reconnaissance d'accord.
- (3) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.
Remarque: Si vous appuyez sur le bouton EASY SETTING **[ARR]**, le réglage **[LEFT]** est sélectionné.
Remarque: "OFF" peut aussi être assigné à un commutateur au pied optionnel (voyez "Arr Chord Off" à la page 56).

Arrangeur Type (mode d'accord)

Autre choix d'importance, la façon dont vous voulez transmettre les informations de note à l'arrangeur.

- (4) Appuyez sur la case **STANDARD**, **PIANO STYLE** ou **INTELLIGENT**.

- **STANDARD**—C'est le mode normal de reconnaissance d'accord. L'accompagnement mélodique utilise les notes que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accord ("ZONE"). Si vous ne jouez qu'une seule note dans cette zone, l'accompagnement ne joue que cette note: il considère donc que vous avez délibérément choisi d'omettre la troisième et la cinquième note de votre "accord". Pour que le style musical produise un accord majeur, mineur ou de septième, il suffit de jouer trois notes. D'autres accords, plus complexes, demandent quatre notes.

- **PIANO STYLE**—Ce mode fonctionne de la façon suivante: l'arrangeur décode chaque accord joué – peu importe l'endroit où vous le jouez. Pour que l'arrangeur joue un autre accord, il faut que vous jouiez au moins les trois notes qui constituent un accord majeur ou mineur. Vous pouvez jouer plus de trois notes d'accord mais n'oubliez pas que deux notes ne suffiront pas pour que l'arrangeur change la tonalité.

Remarque: Vous pouvez aussi sélectionner PIANO STYLE en appuyant sur le bouton EASY SETTING **PIANO**.

- **INTELLIGENT**—Sélectionnez INTELLIGENT lorsque vous voulez que l'arrangeur fournisse les notes manquantes de vos accords. A la p. 209, vous trouverez un tableau indiquant les accords simplifiés et la façon de les jouer. C'est peut-être le mode que vous sélectionnez le plus souvent.

- **EASY**—C'est un autre système d'accords "intelligents" utilisé sur des instruments d'autres fabricants. Il fonctionne de la façon suivante:

Accords majeurs	Appuyez sur la touche correspondant à la fondamentale de l'accord.
Accords mineurs	Fondamentale + n'importe quelle touche noire à gauche de la fondamentale.
Accords de septième	Fondamentale + n'importe quelle touche blanche à gauche de la fondamentale.
Accords de septième mineure	Fondamentale + n'importe quelle touche noire à sa gauche + n'importe quelle touche blanche à sa gauche.

- (5) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.

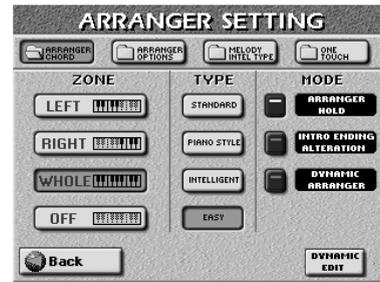
Remarque: Le choix que vous avez fait ici affecte également les options "Arpeggio Oct" et "Chord Oct" du contrôleur D Beam. Voyez page 54.

Arrangeur Hold

La fonction ARRANGER HOLD maintient les notes que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accord ("ZONE") jusqu'à ce que vous jouez d'autres notes. Par défaut, cette fonction est activée pour vous permettre de jouer un accord pour une mesure avant de relâcher toutes les touches de la zone de reconnaissance d'accords du clavier. Si le témoin d'écran **ARRANGER HOLD** est "éteint", l'accompagnement mélodique (basse et autres parties) s'arrête dès que

vous relâchez toutes les touches dans la zone de reconnaissance d'accord (vous n'entendez plus que la batterie).

- (1) Choisissez la page ARRANGER SETTING (voyez l'étape (1) de la section "Zone de reconnaissance d'accord (ZONE)" à la p. 66).



- (2) Appuyez sur le bouton d'écran **ARRANGER HOLD** pour couper (éteint) ou activer (allumé) la fonction.
- (3) Retournez à la page principale en appuyant sur **EXIT** ou passez à l'étape suivante.

Intro & Ending Alteration

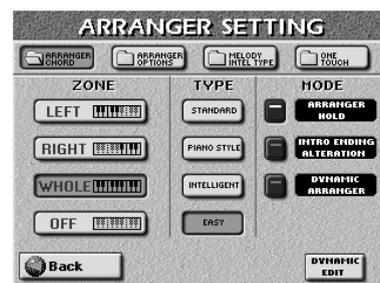
Si les motifs Intro et Ending ne vous plaisent pas quand vous commencez le morceau par un accord inhabituel ("Csus4", par exemple), coupez la fonction ALTERATION. Dans ce cas, l'accord "spécial" est mémorisé mais les motifs Intro et Ending utilisent la suite d'accords normale (ex: C, Am, F, G). Si ce bouton d'écran est activé, par contre, la suite d'accords des motifs d'intro (ou de fin) est adaptée en fonction du premier accord que vous jouez, ce qui peut produire des résultats curieux. Si ALTERATION est coupé, l'arrangeur ne passe à l'accord "spécial" qu'après le motif Intro/Ending.

- (1) Affichez la page ARRANGER CHORD (voyez l'étape (1) de la section "Zone de reconnaissance d'accord (ZONE)" à la p. 66).
- (2) Appuyez sur le bouton d'écran **INTRO ENDING ALTERATION** pour couper (éteint) ou activer (allumé) la fonction.
- (3) Retournez à la page principale en appuyant sur **EXIT** ou passez à l'étape suivante.

Dynamic Arranger

La fonction DYNAMIC ARRANGER vous permet de piloter le volume et le timbre des parties de l'arrangeur selon la force exercée sur les touches dans la zone de reconnaissance d'accord (sensibilité au toucher).

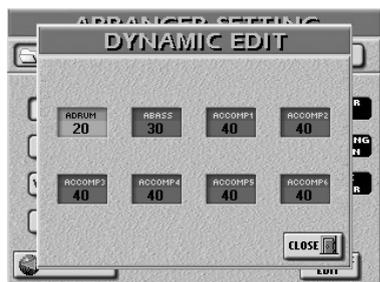
- (1) Affichez la page ARRANGER CHORD (voyez l'étape (1) de la section "Zone de reconnaissance d'accord (ZONE)" à la p. 66).



- (2) Appuyez sur le bouton d'écran **DYNAMIC ARRANGER** pour couper (éteint) ou activer (allumé) la sensibilité au toucher de l'arrangeur.

Cette fonction n'a de raison d'être que si vous spécifiez également la façon dont les parties de l'arrangeur doivent réagir à votre toucher.

- (3) Appuyez sur la case **DYNAMIC EDIT**.
L'écran se présente comme suit:



- (4) Appuyez sur la case de la partie Arrangeur dont vous souhaitez modifier la sensibilité au toucher. Il y a huit parties Arrangeur: A.DRUMS (la batterie), A.BASS (la basse) et ACCOMP 1~6 (les parties d'accompagnement mélodique).
- (5) Réglez la valeur voulue avec la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC**.
Vous pouvez entrer des valeurs de sensibilité positives ou négatives. Des valeurs positives signifient que le volume de la partie augmente lorsque vous plaquez les accords avec force dans la zone de reconnaissance d'accord tandis qu'avec des valeurs négatives, le volume diminue plus votre toucher est fort.
Vous pouvez utiliser des paires de parties ACCOMP avec des réglages positifs/négatifs extrêmes ("127" et "-127") pour alterner entre ces parties par de simples variations de toucher. Une partie n'est audible que lorsque vous frappez les touches doucement tandis que l'autre ne réagit qu'à un toucher fort.
Choisissez "0" pour les parties dont le volume ne doit pas être affecté par votre toucher.
- (6) Appuyez sur la case **CLOSE** pour retourner à la page "ARRANGER CHORD".
- (7) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.

Réglages concernant le tempo (Arranger Options)

L'E-60/E-50 propose deux paramètres vous permettant de "jouer" avec le tempo du style:

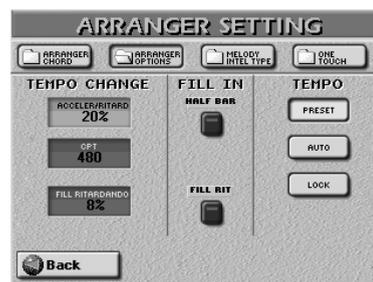
- (1) Appuyez sur le bouton **MENU**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **ARRANGER SETTING** puis sur la case **ARRANGER OPTIONS**.



Tempo du style

Résumons brièvement tout ce qui a déjà été dit sur le tempo:

- Chaque style musical dispose d'un tempo préprogrammé entrant en vigueur chaque fois que vous sélectionnez ce style ou faites appel à la fonction "One Touch" (page 65). La fonction "One Touch", cependant, vous permet de filtrer le réglage de tempo (en activant **TEMPO**, ce qui signifie que le tempo préprogrammé n'est pas automatiquement chargé).
- D'autre part, vous pouvez changer le tempo d'un style musical à tout moment. Voyez "Changer le tempo" à la p. 25. Vous pouvez mémoriser votre réglage dans un programme utilisateur et il sera appliqué chaque fois que vous sélectionnez ce programme utilisateur.
- Le tempo du style (et du morceau) est affiché sur la page principale.

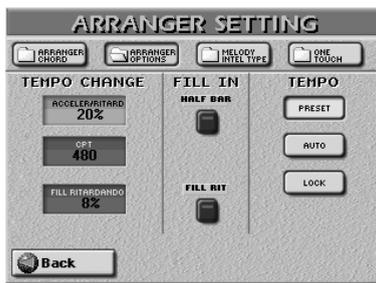
PRESET, **AUTO** et **LOCK** vous permettent de déterminer ce qui se passe lorsque vous sélectionnez un autre style:

	Si l'arrangeur est arrêté lors du changement de style	Si l'arrangeur fonctionne lors du changement de style
PRESET	Le tempo préprogrammé du style est chargé.	
AUTO	L'arrangeur charge le tempo préprogrammé du nouveau style.	Le nouveau style est reproduit avec le tempo du style précédent.
LOCK	Le tempo préprogrammé du nouveau style n'est pas chargé et le style adopte le tempo en vigueur.	

TEMPO CHANGE (RITARD et ACCELER)

Le paramètre ACCELER/RITARD vous permet d'accélérer ou de ralentir le tempo du style en fonction du réglage effectué ici. Pour utiliser ces fonctions, il faut les assigner au contrôleur D Beam ou à un commutateur au pied optionnel.

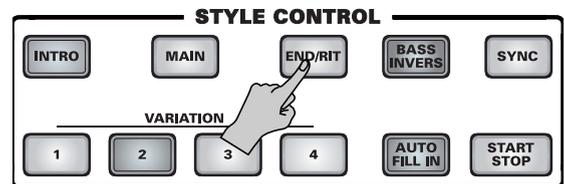
Il y a trois fonctions Ritardando: une pour tous les motifs de style, une pour les motifs Ending et une pour les fill-ins. Elles utilisent toutes les réglages TEMPO CHANGE de la page suivante.



- Appuyez sur la case du paramètre dont vous voulez changer la valeur.
Vous pouvez aussi sélectionner les cases de paramètre avec les boutons DATA ENTRY ◀▶.
- Réglez la valeur voulue avec la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC**.
 - **ACCELER/RITARD**—Permet de sélectionner le degré (le rapport) selon lequel le tempo change quand la fonction ACCELER ou RITARD est activée. Exemple: pour un tempo de ♩ = 100, la valeur "20%" signifie que le tempo monte à ♩ = 80 ou tombe à ♩ = 120.
- Appuyez sur la première case **ACCELER/RITARD** et servez-vous de la molette **DATA/ENTRY** ou des boutons **DEC/INC** pour sélectionner le taux d'augmentation ou de diminution.
 - **CPT (15~3825)**—Ce paramètre détermine la durée d'un Ritardando/Accelerando. Généralement, 480 CPT (une mesure) représente le choix le plus musical.

■ Utilisation des fonctions 'Ritardando/Accelerando'

- Pour des applications générales (n'importe quelle division de style), procédez comme suit:
 - Assignez la fonction RITARD et/ou ACCELER.
Contrôleur D Beam page 53
Commutateur au pied page 56
 - Appuyez sur le bouton **START/STOP** pour lancer la reproduction du style.
 - Déplacez la main au-dessus du contrôleur D Beam ou appuyez sur le commutateur au pied. En assignant chaque fonction à une commande, vous pouvez augmenter (ACC) et diminuer (RIT) le tempo.
- Pour les Ritardandi s'appliquant aux motifs Ending, procédez de la façon suivante:
 - Appuyez sur le bouton **START/STOP** pour lancer la reproduction du style.
 - Appuyez deux fois (double-cliquez) sur le bouton **END/RIT**.

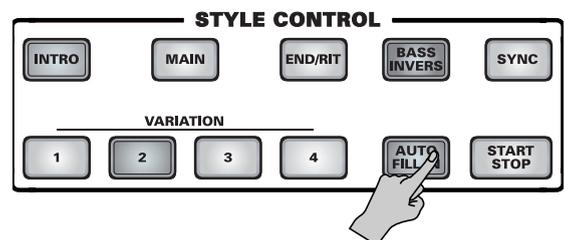


Vous sélectionnez ainsi un motif Ending et ralentissez le tempo en fonction des réglages ACCELER/RITARD et CPT. Quand le motif Ending est terminé (et l'arrangeur arrêté), le tempo est rétabli.

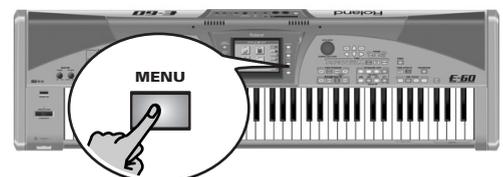
- Pour Fill Ritardando:

La fonction FILL RIT est idéale pour les ballades. Elle ralentit le fill-in suivant ("ritardando").

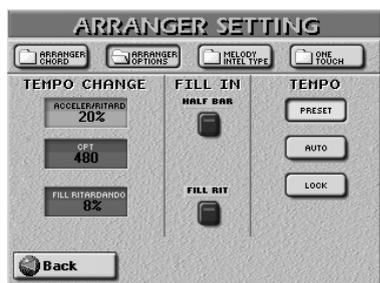
 - Activez le bouton **AUTO FILL-IN**.



- Appuyez sur le bouton **MENU**.



- Appuyez sur la case [ARRANGER SETTING] puis sur la case [ARRANGER OPTIONS].



- Lancez l'arrangeur et appuyez sur le bouton d'écran [FILL RIT] pour l'activer.
- Appuyez sur le bouton [MAIN] et un bouton VARIATION [1]~[4].
L'E-60/E-50 joue un fill-in. Le tempo ralentit durant le fill-in. A la fin du fill, le style retrouve son tempo original ("a tempo").
- Appuyez sur le bouton d'écran [HALF BAR] pour activer la fonction "Half Bar". Certains morceaux pop en 4/4 contiennent des mesures de deux temps seulement. Généralement, une telle mesure est placée entre le premier et le deuxième couplet. Vous en trouvez aussi à la fin du refrain ou de la transition. Une pression sur ce bouton d'écran ne change pas immédiatement la reproduction du style. La fonction Half Bar n'est activée que quand un fill-in démarre et ne joue que la moitié des temps du fill choisi.

- (7) Appuyez sur le bouton [EXIT] pour retourner à la page principale.

Travailler avec des styles 'externes'

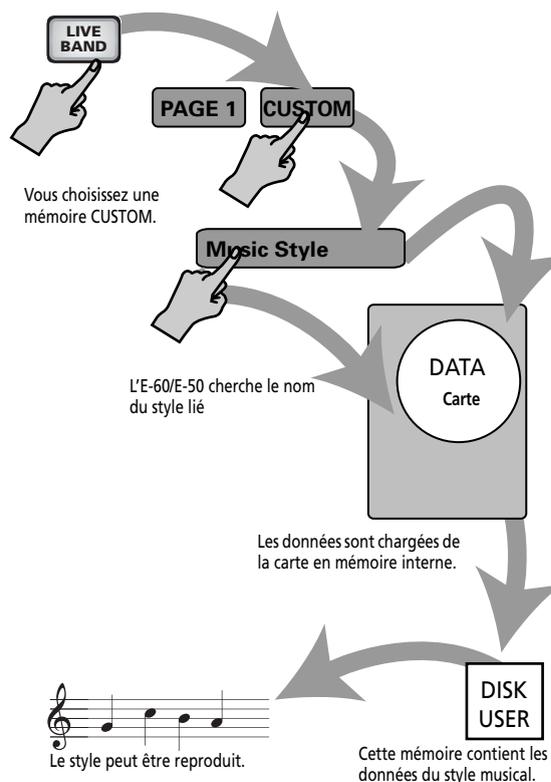
Utiliser les mémoires CUSTOM

L'E-60/E-50 propose 10 mémoires par famille (soit un total de 80 mémoires) faisant appel à des styles en mémoire interne ("INTERNAL MEMORY") ou sur carte de mémoire ("EXTERNAL MEMORY"). Ces mémoires se comportent comme les mémoires d'usine.

Cependant, dans le cas d'une carte de mémoire, il faut évidemment que la carte soit insérée dans la fente PCMCIA. La puissance logicielle de l'E-60/E-50 rend le recours aux styles CUSTOM aussi rapide que celui aux styles d'usine.

Le style musical lié à la mémoire CUSTOM choisie est automatiquement chargé et copié dans la mémoire **Disk User** (voyez aussi p. 72). Il s'agit d'une mémoire RAM dont le contenu est effacé quand vous mettez l'E-60/E-50 hors tension et écrasé lorsque vous sélectionnez une autre mémoire CUSTOM (ou utilisez la fonction "Disk User").

Voici en gros ce qui se passe lorsque vous sélectionnez une mémoire CUSTOM. (Bien que le dessin suggère un processus assez long, l'E-60/E-50 effectue ces opérations en une fraction de seconde.)



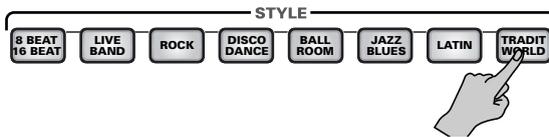
Après le déballage de l'E-60/E-50, les mémoires CUSTOM sont vides. Il faut donc programmer des liens aux styles voulus.

Programmer des assignations CUSTOM

L'E-60/E-50 est livré avec quelques exemples de styles en mémoire interne que vous pourriez utiliser pour les opérations suivantes. Une fois que vous commencerez vraiment à travailler avec l'E-60/E-50, vous copierez probablement des styles externes en mémoire interne et établirez des liens CUSTOM avec eux.

Remarque: La fonction "Copy" (voyez p. 75) permet de copier tous les styles sur la même carte (ou en mémoire interne).

- (1) Appuyez sur un bouton du pavé STYLE pour sélectionner une famille de styles musicaux.



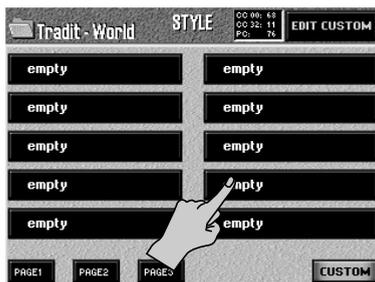
Le témoin de ce bouton s'allume et l'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **CUSTOM**.



- (3) Appuyez sur la case de la mémoire à laquelle vous voulez assigner un style.



- (4) Appuyez sur la case **EDIT CUSTOM**.



- (5) Appuyez sur la case **INTERNAL MEMORY** ou **EXTERNAL MEMORY**.

C'est indispensable pour préciser si le lien doit être établi avec un style en mémoire interne ou de la carte PCMCIA.

- (6) Appuyez sur la case contenant le nom du style devant être assigné à la mémoire CUSTOM choisie. Si nécessaire, utilisez les cases PAGE [PAGE] ou la molette [DATA/ENTRY]/les boutons [DEC]/[INC] pour sélectionner un autre groupe de 5 styles.

Remarque: Si vous ne trouvez pas le style voulu alors que vous savez qu'il existe dans mémoire sélectionnez, vérifiez la valeur "FOUND". Elle devrait être identique à l'entrée "GLOBAL". Vous pouvez aussi rechercher le style voulu avec le Finder. Voyez p. 73 pour en savoir plus.

Remarque: Vous pouvez parfaitement utiliser des styles "anciens" avec l'E-60/E-50. Ils sont automatiquement convertis au nouveau système de VARIATION [1]~[4].

- (7) Appuyez sur la case **GET IT**. L'E-60/E-50 retourne à la page "STYLE". Le nom du style sélectionné est affiché dans la case que vous avez sélectionnée avant d'appuyer sur le bouton **EDIT CUSTOM**.

Vous pouvez alors programmer d'autres assignations si vous le souhaitez.

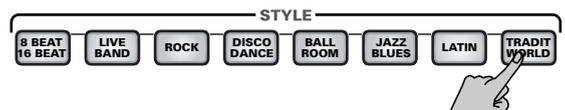
Remarque: Les assignations CUSTOM sont sauvegardées en mémoire interne mais ne font pas partie des programmes utilisateur. Vous ne pouvez donc programmer "que" 80 liens en tout (au lieu de 80 liens par programme utilisateur).

Remarque: Les réglages CUSTOM résident dans une mémoire globale dont le contenu est sauvegardé en même temps que toutes les données de set de programmes utilisateur. Suivez la procédure "Save User Program Set" à la p. 177 pour sauvegarder vos réglages.

■ Sélectionner des mémoires de styles CUSTOM

Les noms de style sont importants pour retrouver les styles. Si vous changez le nom d'un style musical lié à une des mémoires CUSTOM, l'E-60/E-50 ne le retrouvera plus. Inversement, si vous avez deux cartes de mémoire contenant chacune un style appelé "Reggae1", l'insertion de la mauvaise carte chargera le style "Reggae1" – mais ce ne sera pas le bon (et la plupart des autres mémoires CUSTOM risquent de ne pas pouvoir charger de style car les noms de leur style se trouvent sur l'autre carte).

- (1) Appuyez sur un bouton du pavé STYLE pour sélectionner une famille de styles musicaux.



Le témoin de ce bouton s'allume et l'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **CUSTOM**.



- (3) Appuyez sur la case du style voulu.



Si un message d'erreur ("File not found") apparaît, cela signifie que la carte n'a pas trouvé le fichier lié.

Remarque: Appuyez sur **EXIT** si vous renoncez à utiliser le style musical. L'E-60/E-50 continue alors à utiliser le dernier style qu'il a trouvé.

Disk User

Vous pouvez aussi charger un style musical directement dans la mémoire Disk User de l'E-60/E-50 et l'utiliser. Vous pouvez profiter de cette fonction si aucune des mémoires CUSTOM n'est liée au style musical dont vous avez besoin. Comme son nom l'indique vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour travailler avec des styles résidant sur disquette.

Remarque: Le style musical de cette mémoire n'est disponible que jusqu'à la mise hors tension de l'E-60/E-50 ou au chargement d'un autre style. Sachez aussi que la sélection d'une mémoire CUSTOM écrase le dernier style Disk User sélectionné.

- (1) Insérez la disquette ou la carte de mémoire contenant le style voulu dans le lecteur ou la fente.
- (2) A la page "STYLE" (voyez ci-dessus), appuyez sur la case **DISK USER**.



L'écran se présente comme suit:



- (3) Appuyez sur la case **EXTERNAL MEMORY**, **FLOPPY** ou **INTERNAL MEMORY** pour choisir la mémoire contenant le style voulu.

Remarque: Vous pouvez parfaitement utiliser des styles "anciens" avec l'E-60/E-50. Ils sont automatiquement convertis au nouveau système de VARIATION **1~4**.

- (4) Appuyez sur la case contenant le nom du style à charger.
- (5) Si le style voulu n'est pas affiché, servez-vous de **←** **→** pour choisir un autre groupe de 5 styles. Vous pouvez aussi utiliser la molette **DATA/ENTRY** et les boutons **DEC/INC** pour sélectionner d'autres pages de styles musicaux.
Remarque: L'E-60/E-50 dispose d'un puissant moteur de recherche permettant de trouver rapidement les styles musicaux souhaités sur carte ou en mémoire interne (page 73). Cette fonction n'est toutefois pas disponible pour les styles d'une disquette.
L'écran ne change pas quand vous sélectionnez un style. Cela vous permet de... charger un autre style.
- (6) Commencez à jouer avec le nouveau style.
La sélection du style DISK USER est sauvegardée dans un programme utilisateur (page 88). Le programme utilisateur en question fait référence au nom et à la mémoire. La prochaine fois que vous rappellerez un de ces programmes utilisateur, l'E-60/E-50 utilisera le style auquel il est fait référence.
Si ce style est introuvable, un message d'erreur apparaît et l'E-60/E-50 continue à utiliser l'ancien style.
- (7) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.
Le nom du style sélectionné est affiché dans la case **STYLE**.

Style Finder: recherche rapide de styles

L'E-60/E-50 vous permet d'avoir de très nombreux styles sous la main: en mémoire interne, sur carte de mémoire et sur disquette. Pour la mémoire interne et la carte de mémoire insérée dans la fente PCMCIA, vous disposez d'une puissante fonction Finder pour localiser rapidement le style voulu. Pour utiliser cette fonction:

- (1) Appuyez sur le bouton FINDER **STYLE**.



L'écran se présente comme suit:



"FOUND": entrées trouvées.
"GLOBAL": nombre total de styles dans cette zone de

- (2) Choisissez la zone de mémoire contenant le style musical voulu: **EXTERNAL MEMORY**, **FLOPPY** ou **INTERNAL MEMORY**.

A la sortie d'usine, l'E-60/E-50 contient plusieurs styles en mémoire interne.

L'écran affiche une liste de 5 styles dans la zone de mémoire sélectionnée (interne, carte de mémoire ou disquette).

- (3) Si l'écran affiche déjà le nom du style voulu, appuyez sur sa ligne. Dans notre exemple, "%Shuffle" a été choisi.
- (4) Pour afficher les 5 styles suivants, appuyez sur la case **PAGE** **→** dans le coin inférieur droit. Appuyez sur cette case autant de fois qu'il le faut (ou jusqu'à ce qu'elle ait disparu).

Pour retourner au groupe des 5 styles précédents, appuyez sur **←**. Vous pouvez aussi utiliser la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour changer de page.

Localisation rapide du style voulu

Il y a plusieurs méthodes pour trouver rapidement un style:

■ Tri des fichiers

Appuyez sur la case **COUNTRY**, **GENRE** ou **TEMPO** pour trier les fichiers de styles en fonction du pays, du type de musique (genre) ou de leur tempo. La colonne de droite affiche l'entrée sélectionnée (vous ne pouvez en afficher qu'une seule avec le nom de style).

Poursuivez avec l'étape (3) et choisissez un style.

Si vous aviez appuyé sur la case **FLOPPY**, ces options ne sont pas disponibles et l'écran se présente comme suit:



Les informations de ces colonnes sont fournies par un fichier spécial se trouvant en mémoire interne ou sur carte de mémoire appelé "Database".

Vous pouvez aussi fournir ces informations pour vos propres styles.

Remarque: Les styles musicaux chargés de la disquette et sauvegardés ensuite sur carte ou en mémoire interne ne sont pas automatiquement modifiés pour ajouter ces informations. Il faut que vous les entriez vous-même. Voyez "Rename" à la page 75.

■ Utiliser la fonction 'Index'

"Index" désigne le plus haut niveau de la hiérarchie de la base de données Song Finder. Toutes les recherches s'opèrent dans l'Index choisi (et donc pas nécessairement dans tous les fichiers de la mémoire interne ou de la carte).

- Après l'étape (2), appuyez sur la case **INDEX** dans le coin supérieur gauche.



- Appuyez sur la case correspondant à la catégorie de styles voulue ou (si vous ne connaissez pas la catégorie de ce style) appuyez sur **ALL**.
- Retournez ensuite à la page précédente en appuyant sur **BACK**.

L'écran retourne à la page affichée à l'étape (1) ci-dessus. Cette fois, cependant, l'écran n'affiche que les styles faisant partie de l'Index choisi.

Poursuivez avec l'étape (3) et choisissez un style.

Recherche de styles musicaux

La partie la plus impressionnante commence dès que vous appuyez sur la case **FINDER**.



Définissez votre recherche

- Appuyez sur la case **STYLE NAME** si vous voulez que l'E-60/E-50 recherche les noms de styles, puis entrez le nom voulu (ou une partie du nom).
- Appuyez sur la case **COUNTRY** si vous voulez rechercher les styles par pays, puis entrez un nom (ou une partie).
- Appuyez sur la case **GENRE** pour effectuer la recherche par genre spécifique (rock'n'roll, 16-beat, etc.), puis entrez les caractères voulus.
- Appuyez sur la case **TEMPO** puis entrez la valeur de tempo souhaitée.

Remarque: Entrez au moins 2 caractères ou 3 afin de ramener le champ de la recherche à une taille "gérable".

Faites une recherche dans la base de données

Spécifiez maintenant comment le Style Finder doit rechercher les fichiers:

- Appuyez sur la case **ALPHABETIC ORDER** pour rechercher toutes les entrées commençant par les caractères définis ("BEA", par exemple). Les fichiers répondant aux critères définis apparaissent en haut de la liste.
L'ordre dépend du bouton d'écran activé (**STYLE NAME**, **COUNTRY**, **GENRE** ou **TEMPO**).
- Appuyez sur la case **Search Only** pour que l'E-60/E-50 recherche les fichiers contenant les informations fournies. (Ce qui permet par exemple de trouver un fichier nommé "Raggabeat" si vous avez entré "BEA".)
- Voyez page 44 pour savoir comment entrer les caractères.
- La case **Delete** permet d'effacer le caractère indiqué par le curseur. Maintenez-la enfoncée pour effacer tous les caractères.
- Pour entrer les chiffres sans faire défiler tous les caractères, appuyez sur la case **NUM LOCK**. Après avoir entré les chiffres, désactivez cette case s'il vous faut d'autres caractères.
- Appuyez sur la case **FIND** pour lancer la recherche.

Remarque: Si aucun style n'est trouvé, le message suivant apparaît et aucun nom de fichier n'est affiché (dans ce cas, appuyez sur la case **STYLE NAME**, **COUNTRY**, **GENRE** ou **TEMPO** pour afficher de nouveau toutes les entrées):



- Appuyez sur la case du style voulu.
Si l'E-60/E-50 a trouvé un ou plusieurs fichiers, le nombre trouvé ("FOUND") est inférieur au nombre "GLOBAL".

Edition des informations du 'Style Finder'

Les informations du Finder reposent sur des critères de recherche qui doivent être ajoutés aux fichiers de styles. Par défaut, les fichiers de style ne les contiennent pas.

Options

Après une pression sur le bouton **FINDER** **STYLE**, l'écran se présente comme suit:



La case **OPTIONS** dans le coin inférieur gauche donne accès à une page d'écran où vous pouvez ajouter des informations ayant trait à la base de données. C'est également valable pour les styles qui contiennent déjà des entrées que vous souhaitez modifier.

- Choisissez d'abord le style dont vous voulez changer ou éditer la base de données en appuyant sur sa case.
- Appuyez sur la case **OPTIONS**.



- Effectuez alors une des opérations suivantes:

■ Rename

Cette fonction vous permet de changer (ou d'ajouter) les informations concernant le nom, le pays (STYLE NAME, COUNTRY), et/ou le GENRE du style sélectionné (le TEMPO est fixe mais peut être changé avec la fonction STYLE COMPOSER, p. 162).

- Appuyez sur la case **STYLE NAME**, **COUNTRY** ou **GENRE** et entrez les caractères voulus (voyez p. 44).

Remarque: Si vous sélectionnez un style sur disquette, vous ne pouvez modifier que le nom de style et de fichier (STYLE NAME et FILE NAME).

- Appuyez sur la case **EXECUTE**.

■ Delete

Cette fonction permet d'effacer le style de la mémoire interne, de la carte de mémoire ou de la disquette. Soyez particulièrement prudent avec cette fonction et **évit**ez de l'utiliser pour la mémoire interne. Une fois qu'un style est effacé, il est impossible de le récupérer.

- Appuyez sur la case **DELETE**. L'écran demande confirmation:



YES efface le fichier de style.

NO conserve le fichier intact et vous ramène à la page Style Finder initiale affichant la liste de styles.

Back conserve le fichier intact et vous ramène à la page STYLE LIST.

■ Copy

Cette fonction permet de copier le style sélectionné dans une autre zone de mémoire.

Remarque: Vous pouvez parfaitement utiliser des styles "anciens" avec l'E-60/E-50. Ils sont automatiquement convertis au nouveau système de VARIATION [1]~[4].

Bien que vous puissiez déjà sélectionner les fichiers que vous souhaitez copier, il est inutile de choisir un style avant d'appuyer sur la case **OPTIONS** de la page STYLE LIST. Sachez cependant, que la page COPY n'affiche que des styles musicaux correspondant aux critères de recherche utilisés pour le STYLE FINDER.

D'autre part, si vous ne voulez copier que certains styles sur carte de mémoire ou en mémoire interne, le FINDER est un outil de choix: il vous évite d'avoir à actionner trop souvent les cases PAGE [←] ou [→]. Vous pouvez aussi vous servir de la molette **DATA/ENTRY** ou des boutons **DEC/INC**.

- A la page "STYLE OPTIONS", appuyez sur la case **COPY**.



- Sélectionnez la source contenant le ou les styles à copier. Appuyez une ou deux fois sur la case **FROM** pour sélectionner la zone de mémoire.

INT MEMORY: Mémoire interne de l'E-60/E-50

FLOPPY DISK: Disquette insérée dans l'E-60/E-50. N'oubliez pas de l'insérer avant de sélectionner cette option.

EXT MEMORY: Carte de mémoire insérée dans la fente PCMCIA de l'E-60/E-50. N'oubliez pas de l'insérer avant de sélectionner cette option.

- Choisissez maintenant la destination de la copie du ou des styles sélectionnés: Appuyez une ou deux fois sur la case **TO** pour sélectionner la zone de mémoire.
- Si l'écran affiche déjà le nom du style à copier, appuyez sur sa ligne. Vous pouvez sélectionner plusieurs styles. Dans notre exemple, "%Shuffle" et "%Slow Rock 2" ont été sélectionnés.

Pour afficher les 5 fichiers suivants, appuyez sur la case **→** dans le coin inférieur droit ou utilisez la molette **DATA/ENTRY**.

Appuyez sur cette case autant de fois qu'il le faut (ou jusqu'à ce qu'elle ait disparu). Pour retourner au groupe des 5 styles précédents, appuyez sur **←** ou utilisez la molette **DATA/ENTRY**.

Pour copier tous les styles affichés (de toutes les pages disponibles) de la zone FROM à la zone TO, appuyez sur la case **ALL FILES**.

Remarque: Si le support d'arrivée (carte de mémoire ou disquette) n'est pas formaté, un message apparaît pour vous permettre de le formater avant d'y copier des styles.

- Si vous avez choisi "EXT MEMORY" ou "FLOPPY DISK" pour "TO", coupez la protection de la carte ou de la disquette et insérez-la dans la fente PCMCIA ou le lecteur. Pour couper la protection de la disquette contre l'écriture, fermez sa "petite fenêtre" (voyez p. 11). Voyez le mode d'emploi de la carte de mémoire pour savoir comment couper sa protection contre l'écriture.
- Appuyez sur la case **EXECUTE**. (Appuyez sur **Back** pour renoncer à l'opération ou pour sélectionner d'autres fichiers.)

Un message vous demande si vous êtes d'accord d'écraser tous les fichiers du support d'arrivée (TO) qui portent le même nom que les fichiers à copier.



- (6) Appuyez sur la case YES si vous voulez écraser tous les fichiers portant le même nom sur le support d'arrivée.
Appuyez sur la case NO si les fichiers du support source ("FROM") portant le même nom que des fichiers existants sur le support d'arrivée ("TO") ne doivent pas être copiés (dans ce cas, seuls les fichiers avec des noms uniques sont copiés).
Les données sont copiées et le message "Successful" confirme la fin de l'opération.
- (7) Appuyez sur le bouton EXIT pour retourner à la page principale.

7. Fonctions avancées des parties clavier

Accorder Upper2: Coarse Tune et Fine Tune

La partie UP2 peut être utilisée comme son solo ou de mélodie à part entière, ou pour enrichir le son de la partie UP1.

Pour superposer les parties UP1 et UP2, il faut les activer. Pour en savoir plus, voyez page 26.

Les paramètres suivants vous permettent de transposer (Coarse) ou désaccorder (Fine) la partie Upper2 par rapport à la partie Upper1.

COARSE vous permet de programmer un intervalle d'une quinte (7 demi-tons) pour UP2, ce qui est particulièrement efficace pour les sons de cuivres ou les accords puissants de guitare.

N'oubliez pas d'activer les parties UP1 et UP2 pour bénéficier des paramètres COARSE et FINE. Si seule la partie UP2 est active, vos solos risquent d'être faux.

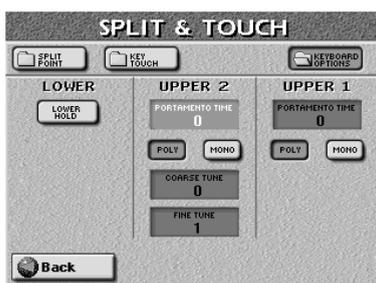
- (1) Appuyez sur le bouton **[MENU]**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **[SPLIT & TOUCH]** puis sur la case **[KEYBOARD OPTIONS]**.



- (3) Appuyez sur la case **[COARSE TUNE]** si vous voulez que la hauteur de la partie UP2 change par demi-tons. Cette case "s'allume".
- (4) Réglez la valeur voulue avec la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]**.

"-" signifie que la hauteur de UP2 est plus basse tandis que les valeurs sans signe "+" indiquent que la hauteur de UP2 est plus haute. Un réglage fréquent pour les superpositions UP1/UP2 est de "+12" pour UP2 pour qu'il soit une octave plus haut que Upper1 ou n'importe quelle partie clavier active. (Plage de réglage de ce paramètre: -24~24)

- (5) Appuyez sur la case **[FINE TUNE]** pour changer la hauteur de UP2 par centièmes de demi-ton (cents).
- (6) Réglez la valeur voulue avec la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]**. FINE TUNE peut être réglé sur une plage allant de "-99" (presque un demi-ton vers le bas) et "99" (presque un demi-ton vers le haut).
- (7) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.

Portamento pour UP1 et UP2

Voici deux fonctions qui viennent à point pour créer des solos impressionnants avec les parties UP1 et UP2.

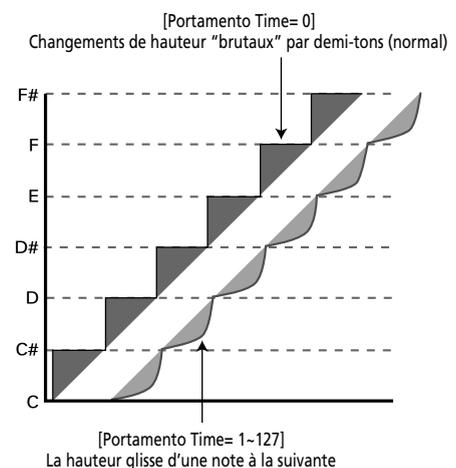
Portamento Time

- (1) Appuyez sur le bouton **[MENU]**.
L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **[SPLIT & TOUCH]** puis sur la case **[KEYBOARD OPTIONS]**.

"Portamento" signifie que la hauteur ne change pas par pas clairement définis: elle glisse d'une note à la suivante.



Au lieu de sauter par demi-tons, la hauteur glisse d'une note jusqu'à la suivante quand le temps de portamento est supérieur à "0". Plus la valeur est importante, plus le glissement est lent. Cet effet est particulièrement utile pour les sons de synthétiseur.

- (3) Appuyez sur la case **PORTAMENTO TIME** de la partie Upper1 (UP1) ou Upper2 (UP2) pour la sélectionner.
- (4) Réglez la valeur voulue avec la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC**.

Portamento Mode: Mono/Poly

L'E-60/E-50 vous permet aussi de régler les parties Upper1 et Upper2 en mode mono(phonique). Avec MONO, vous ne pouvez jouer qu'une seule note à la fois. Vous pouvez sélectionner ce mode pour jouer une partie de trompette ou d'un autre instrument à vent de façon plus naturelle. POLY, par contre, vous permet de jouer des accords avec la partie sélectionnée.

- (5) Appuyez sur la case **MONO** ou **POLY** de la partie Upper dont vous voulez changer le réglage.
- (6) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.

Lower Hold

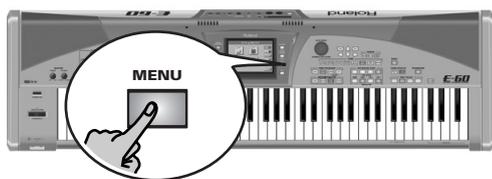
L'E-60/E-50 est un instrument qui vous permet de changer de nombreux réglages en temps réel. Comme vous pouvez piloter la partie LWR et l'arrangeur simultanément, la sélection d'un autre style musical vous demande généralement de lever la main gauche du clavier.

Si la fonction LOWER HOLD n'est pas active en mode ARR, la partie (LWR) cesse de résonner dès que vous relâchez toutes les touches de la moitié gauche du clavier.

Si vous appuyez sur la case **LOWER HOLD**, les notes de la partie Lower continuent à sonner jusqu'à ce que vous jouiez d'autres notes dans la moitié gauche du clavier.

Remarque: Les fonctions LOWER HOLD ne sont disponibles qu'en mode SPLIT.

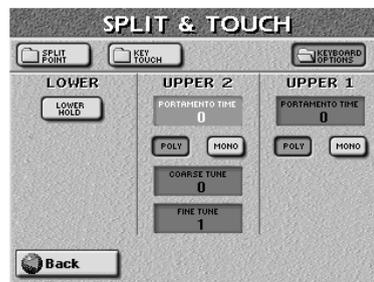
- (1) Appuyez sur le bouton **MENU**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **SPLIT&TOUCH** puis sur la case **KEYBOARD OPTIONS**.



- (3) Activez la partie LWR (son bouton PART ON/OFF doit être allumé).
- (4) Appuyez sur la case **LOWER HOLD** pour l'activer.
- (5) Jouez une brève note dans la moitié gauche du clavier et relâchez la touche.
Cette note est maintenue jusqu'à ce que vous jouiez une autre note ou un accord dans la moitié gauche du clavier.
Remarque: Ce paramètre peut aussi être activé/coupé avec un commutateur au pied optionnel (voyez p. 56).
- (6) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.



Tone Edit: éditer les parties clavier

L'E-60/E-50 permet d'éditer certains paramètres affectant la façon dont une partie clavier sonne en réglant la brillance, la vitesse de modulation (Vibrato Rate) etc.

Les paramètres décrits ici ne s'appliquent qu'aux parties clavier suivantes: Upper1, Upper2, Lower, M.Bass. Sélectionnez la partie que vous voulez éditer.

L'assignation d'un nouveau son à une partie clavier initialise les paramètres TONE EDIT.

Remarque: Tous les paramètres TONE EDIT sont des paramètres relatifs dont les valeurs sont ajoutées ou soustraites des valeurs de paramètres du son préprogrammé. C'est pourquoi vous pouvez choisir des valeurs positives ("plus") et négatives ("moins").

Remarque: Vous pouvez sauvegarder les réglages TONE EDIT dans un programme utilisateur.

- (1) Appuyez sur le bouton **[MENU]**.
L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **[TONE EDIT]**.



- (3) Appuyez sur la case de la partie clavier à éditer.

Remarque: Plutôt que d'effectuer les étapes (1)~(3), vous pouvez aussi maintenir le bouton TONE ASSIGN enfoncé.

- (4) Pour initialiser rapidement tous les paramètres, appuyez sur la case **[INIT ALL VALUES]**.
- (5) Pour n'initialiser que le paramètre sélectionné, appuyez sur la case **[INIT SINGLE VALUE]**.
- (6) Pour éditer un des paramètres affichés, appuyez sur sa case.
Elle est alors entourée d'un cadre.
- (7) Réglez la valeur voulue avec la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]**.

Voici les paramètres que vous pouvez éditer:

■ C1

La fonction de ce paramètre dépend du son que vous avez assigné à la partie sélectionnée. Il peut influencer les réglages de filtres et de résonance, alterner

entre les échantillons d'orgue avec la modulation Rotary lente et rapide (sons TONE **[ORGAN]**), etc.
Exemple: sélectionnez le son "B3 Sermon" à la page 1 de la banque **[ORGAN/ACCORD]** et utilisez cette fonction.

Remarque: Le paramètre C1 n'est disponible que pour les sons cochés dans le livret "Parameter Reference".

■ Modulation (Vibrato)

Le vibrato est un effet créé en modulant la hauteur. La modulation de hauteur ajoute un "tremblement" agréable aux notes que vous jouez. Utilisez les trois paramètres suivants si vous pensez que la partie en question a trop (ou trop peu) de vibrato.

Remarque: Certains sons contiennent un vibrato naturel (échantillonné) dont l'intensité et la vitesse ne peuvent pas être modifiées.

- **DELAY [-64~63]**—Ce paramètre règle le temps nécessaire pour que le vibrato commence. Des réglages positifs (+) allongent le retard tandis que des valeurs négatives le raccourcissent.
- **DEPTH [-64~63]**—Ce paramètre règle l'intensité de la modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) accentuent le tremblement tandis que des valeurs négatives (-) le réduisent.
- **RATE [-64~63]**—Ce paramètre règle la vitesse de modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) accélèrent la modulation de hauteur préprogrammée tandis que des valeurs négatives (-) la ralentissent.

■ TVF/TVA ENV (enveloppe)

Le volume d'un instrument change dans le temps, depuis le moment où la note commence à résonner jusqu'au moment où elle disparaît. Cette évolution peut être reprise sur un graphique affiché à l'écran. La forme de l'enveloppe est propre à chaque instrument et est un élément important dans la reconnaissance des sons. Les enveloppes de sons d'instruments peuvent changer en fonction du jeu du musicien. Ainsi, s'il joue de la trompette haut et fort, par exemple, l'attaque est rapide et le son brillant. Par contre, s'il en joue doucement et légèrement, l'attaque est plus douce. Pour ajuster l'attaque d'un son, vous pouvez modifier le paramètre ATTACK de l'enveloppe. Les paramètres d'enveloppe affectent le volume (ou l'amplitude, TVA) et le filtre (TVF). La fréquence de coupure augmente quand l'enveloppe monte et diminue quand l'enveloppe tombe.

- **ATTACK [-64~63]**—Ce paramètre détermine la manière dont le son débute. Des valeurs négatives accélèrent l'attaque et rendent le son plus agressif.
- **DECAY [-64~63]**—Ce paramètre détermine le temps qu'il faut au volume et à la fréquence de coupure du son pour passer du point le plus élevé de l'attaque au niveau Sustain (maintien).

Remarque: Les sons à percussion ont généralement un niveau Sustain de "0". Les sons de piano et de guitare appartiennent à cette catégorie. Le fait de maintenir les notes longtemps n'a pratiquement pas d'effet sur leur durée, même si vous choisissez une valeur élevée ici.

- **RELEASE [-64~63]**—Ce paramètre détermine le temps qu'il faut au son pour disparaître, une fois la note relâchée. La fréquence de coupure chute également en fonction de ce réglage.

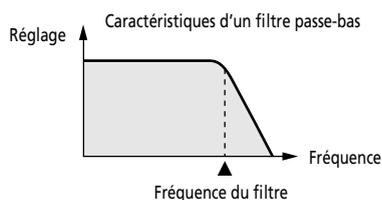
■ TVF (filtre)

En modifiant les réglages de filtre, vous pouvez contrôler le timbre (la tonalité) du son. L'E-60/E-50 se sert de *filtre passe-bas* (Low-Pass Filter: LPF) ne permettant qu'aux fréquences inférieures à la fréquence spécifiée de passer. La fréquence à partir de laquelle le filtre commence à "couper" les harmoniques est appelée fréquence de coupure ou "Cutoff Frequency". La fréquence de coupure peut changer dans le temps et ces changements sont déterminés par l'enveloppe.

- **RESO [-64~63]**—Il s'agit d'un paramètre inévitablement associé au synthétiseur. Lorsque la valeur Résonance augmente, les harmoniques situées près de la fréquence de coupure sont soulignées afin de produire un son au caractère marqué.

Remarque: Pour certains sons, des réglages RESO négatifs (-) peuvent ne pas produire de changement audible car Résonance est déjà réglé sur la valeur minimum.

- **CUTOFF [-64~63]**—Ce paramètre de filtre permet d'assombrir ou d'éclaircir le son choisi. Des réglages Cutoff positifs signifient que vous laissez passer plus d'harmoniques et que le son devient plus brillant. Plus cette valeur plonge dans le négatif, moins il y a d'harmoniques et plus le son devient doux (sombre).



Remarque: Pour certains sons, des réglages Cutoff positifs (+) ne produisent pas de changement audible car leur paramètre Cutoff est déjà pré-réglé sur la valeur maximale.

- (8) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.



8. Utiliser les fonctions & effets de mixage

Le MIXER porte bien son nom: il permet d'effectuer une balance entre les diverses parties clavier de votre E-60/E-50. Pour savoir comment "mixer" les parties de morceau et de style, voyez page 102.

A propos des effets de l'E-60/E-50

L'E-60/E-50 contient les processeurs d'effets suivants; ces derniers ne sont pas tous disponibles pour toutes les sections. Observez attentivement le tableau ci-dessous:

Section	Processeurs d'effets	Remarques
Effets clavier	Reverb, Chorus	Deux processeurs réglables (partagés aussi par les parties de morceau et de style).
	MXF	Uniquement pour les parties clavier.
Effets style/morceau	Reverb, Chorus	Partagés par ces deux sections ainsi que les parties clavier.

Nous parlons ici de "processeurs" car la majorité d'entre eux peut être utilisée de diverses manières (il suffit de choisir un "Type"). Le MFX est bien entendu le processeur le plus polyvalent, car il offre le choix entre 41 types, alors que les autres processeurs offrent 8 ou 9 possibilités.

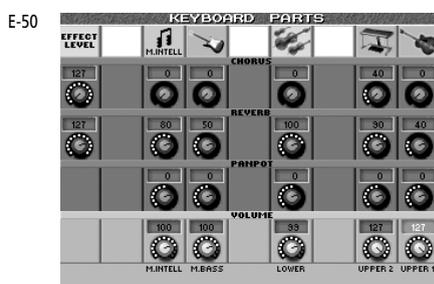
Mixer les parties clavier

Voici comment régler la balance et d'autres paramètres touchant au mixage des parties clavier.

- (1) Appuyez sur le bouton **MIXER**.



L'écran se présente comme suit:



Le message "MUTE" indique que la partie en question n'est actuellement pas disponible. Vous pouvez couper (Mute) une partie en appuyant sur l'icône de son instrument. Pour activer une partie coupée, appuyez de nouveau sur l'icône de son instrument (indiquée par un message MUTE).

- (2) Appuyez sur la commande d'écran du paramètre à régler.

Commençons par la rangée VOLUME qui est affichée en gris clair quand vous appuyez sur une des commandes disponibles.

- (3) Utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour régler la valeur.

Vous pouvez aussi appuyer sur la molette **DATA/ENTRY** pour afficher le pavé numérique et entrer la valeur (0~127) à l'écran.

La partie D BEAM (disponible sur l'E-60 uniquement) désigne les sons générés quand vous utilisez le contrôleur D Beam après avoir choisi le mode DJ GEAR, SOUND EFX ou INSTRUMENT (scratch, effets sonores, autres "bruits"). Pour en savoir plus, voyez page 52.

- (4) Une fois ces niveaux définis, vous pouvez régler la balance entre les parties clavier et le Recorder/Arrangeur avec la commande **BALANCE**.

Comme vous le savez sans doute, le "mixage" va bien au-delà du simple réglage de balance. Il implique aussi le positionnement des sons dans l'image stéréo et le réglage de la quantité d'effet appliquée. Allons-y...

- (5) Appuyez sur la commande PANPOT de la partie clavier à éditer.

La page ressemble à celle affichée à l'étape (2) mais la rangée "PANPOT" est contrastée:



- (6) Utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour régler la valeur.

"L63" correspond à l'extrémité gauche de l'image, "0" au centre et "R63" à l'extrémité droite.

- (7) Appuyez sur la commande REVERB de la partie clavier dont vous voulez modifier le niveau d'envoi.

- (8) Utilisez la molette **[DATA/ENTRY]**, les boutons **[DEC]/[INC]** ou le pavé numérique à l'écran (appuyez sur la molette **[DATA/ENTRY]**) pour régler le niveau de réverbération de la partie clavier sélectionnée. Vous pouvez éditer les paramètres d'effets à une page Effect (voyez ci-dessous).
Vous pouvez utiliser la commande EFFECT LEVEL **[REVERB]** (extrême gauche) pour régler le niveau de sortie du processeur Reverb. Si vous réglez ce paramètre sur "0", vous n'entendez plus l'effet en question. En revanche, si vous réglez le paramètre REVERB d'une partie clavier sur "0", seule la partie en question n'est plus traitée par l'effet alors que les autres parties clavier le sont toujours.
- (9) Appuyez sur la commande CHORUS de la partie clavier dont vous voulez modifier le niveau d'envoi.
- (10) Utilisez la molette **[DATA/ENTRY]**, les boutons **[DEC]/[INC]** ou le pavé numérique à l'écran (appuyez sur la molette **[DATA/ENTRY]**) pour régler le niveau de chorus de la partie sélectionnée.
Vous pouvez éditer les paramètres d'effets à une page Effect (voyez ci-dessous).
Vous pouvez utiliser la commande EFFECT LEVEL **[CHORUS]** (extrême gauche) pour régler le niveau de sortie du processeur Chorus. Si vous réglez ce paramètre sur "0", vous n'entendez plus l'effet en question. En revanche, si vous réglez le paramètre CHORUS d'une partie clavier sur "0", seule la partie en question n'est plus traitée par l'effet.

Remarque: Si la fonction "Solo" est activée durant la sauvegarde d'un programme utilisateur, toutes les pistes à l'exception de la piste isolée sont considérées coupées. Vous n'entendez donc que la piste isolée lors du chargement du programme utilisateur.

- Utilisez les commandes d'écran et la molette **[DATA/ENTRY]**, les boutons **[DEC]/[INC]** ou le pavé numérique affiché à l'écran (appuyez sur la molette **[DATA/ENTRY]**) pour régler le volume des parties du style. Voyez la section "Parties arrangeur" à la p. 60 pour une description des parties Style.
- Utilisez les cases **[ON/OFF]** pour couper les parties du style dont vous n'avez pas besoin. Vous pouvez sauvegarder ces réglages dans un programme utilisateur (voyez p. 88).
- Vous pouvez appuyer sur la case **[STYLE MAKEUP TOOLS]** pour afficher le mélangeur "MAKEUP TOOLS". Ses paramètres permettent un mixage plus fin du style (voyez p. 102).

Volume et statut des parties Style

Appuyez deux fois sur le bouton **[MIXER]** pour afficher la page suivante:



(Une nouvelle pression sur **[MIXER]** affiche la page "SONG MAKEUP TOOLS".)

- Lancez la reproduction de l'arrangeur (n'oubliez pas de choisir le motif voulu) puis appuyez sur la case **[SOLO]** de la partie du style que vous voulez écouter seule.
Vous ne pouvez isoler qu'une partie du style à la fois. Si vous appuyez sur une autre case **[SOLO]**, la partie correspondante est reproduite seule. Ce réglage ne peut pas être sauvegardé: il est uniquement destiné à vous aider à trouver la partie dont vous voulez changer le volume ou qu'il faut couper (voyez plus loin).

Editer les processeurs d'effets des parties clavier

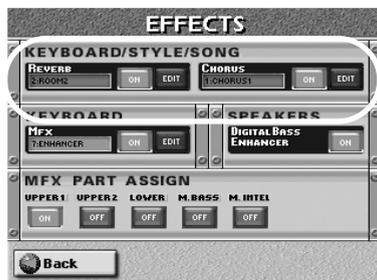
Une fois les paramètres précédents réglés, vous remarquerez peut-être que même des valeurs Reverb/Chorus adéquates pour les parties clavier ne produisent pas le résultat escompté.

Dans ce cas, modifiez les réglages Reverb et Chorus.

- (1) Appuyez sur le bouton **[MENU]**.
L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **[EFFECTS]**.



A cette page, vous pouvez activer/couper les processeurs REVERB et CHORUS en appuyant sur leur bouton d'écran **[OFF/ON]** à droite de leur affichage.

Si vous voulez un autre type de réverbération, appuyez sur l'affichage REVERB et utilisez la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]** pour le sélectionner. Pour changer certains aspects de cet effet...

Réverbération pour les parties clavier

N'oubliez pas que les changements effectués affectent aussi les parties de style et de morceau. Il n'y a qu'un processeur Reverb et un processeur Chorus pour toutes les parties de l'E-60/E-50.

- (1) Appuyez sur la case **KEYBOARD REVERB [EDIT]** pour accéder aux paramètres Reverb.
L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur le bouton d'écran **[ON]** (ou **[OFF]**) pour activer (bouton allumé) ou couper (bouton éteint) le processeur.

Vous pouvez aussi le faire à la page EFFECTS (voyez plus haut).

- (3) Appuyez sur la case du type d'effet que vous comptez utiliser.

Voici les options:

- ROOM1, ROOM2, ROOM3—Ces types simulent la réverbération d'une pièce. Plus le numéro est élevé (1, 2 ou 3), plus la pièce est "grande".
- HALL1, HALL2—Ces types simulent la réverbération d'une petite (1) ou d'une grande (2) salle de concert et suggèrent un environnement plus vaste que les types Room ci-dessus.
- PLATE—Simulation numérique d'une plaque métallique parfois utilisée pour créer des effets de réverbération. Bons résultats avec les sons de percussion.
- DELAY—Effet Delay (pas de réverb). Fonctionne un peu comme un écho et répète les sons.
- PAN DELAY—La version stéréo de l'effet Delay ci-dessus. Crée des répétitions qui alternent entre les canaux gauche et droit.

[REVERB LEVEL] permet de régler le niveau de sortie du processeur Reverb. Si vous réglez ce paramètre sur "0", vous n'entendez plus l'effet en question.

- (4) Appuyez sur **[Back]** pour retourner à la page d'écran affichant les "modules".

—ou—

Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.



Remarque: Sauvegardez vos réglages dans un programme utilisateur si vous voulez les conserver.

Chorus pour les parties clavier

Le chorus élargit la dimension spatiale du son et produit une impression stéréo. Vous avez le choix parmi 8 types de chorus.

- (1) Appuyez sur le bouton **[MENU]**.
L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **[EFFECTS]**.



À cette page, vous pouvez activer/couper le processeur CHORUS en appuyant sur le bouton d'écran **[OFF/ON]** à droite de son affichage.

Si vous voulez un autre type de chorus, appuyez sur l'affichage CHORUS et utilisez la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]** pour le sélectionner. Pour changer certains aspects de cet effet...

- (3) Appuyez sur la case **KEYBOARD CHORUS [EDIT]** pour accéder aux paramètres Chorus.
L'écran se présente comme suit:



- (4) Appuyez sur le bouton d'écran **[ON]** (ou **[OFF]**) pour activer (bouton allumé) ou couper (bouton éteint) le processeur.
Vous pouvez aussi le faire à la page EFFECTS (voyez plus haut).

- (5) Appuyez sur la case du type d'effet que vous comptez utiliser.
Voici les options:

- CHORUS1~CHORUS4—Ces effets chorus conventionnels confèrent une impression d'espace et de profondeur au son.

- FEEDBACK—Ce chorus génère un effet de type Flanger et produit un son doux.
- FLANGER—Cet effet sonne un peu comme un avion au décollage et à l'atterrissage.
- SHORT DELAY—Delay (effet d'écho) avec un bref retard.
- SHORT DLY FBK—Delay court avec de nombreuses répétitions.

- (6) Appuyez sur **[Back]** pour retourner à la page d'écran affichant les "modules".

—ou—

Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.



Remarque: Sauvegardez vos réglages dans un programme utilisateur si vous voulez les conserver.

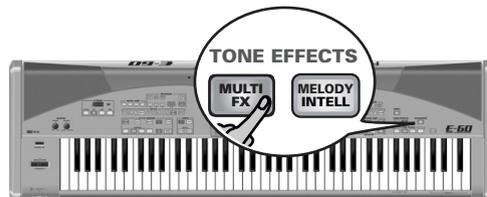
Utiliser le processeur multi-effet (Multi-FX)

Votre E-60/E-50 est doté d'un processeur multi-effet pouvant traiter n'importe quelle partie clavier.

- (1) Appuyez sur le bouton **PART ON/OFF [UP1]** (il doit s'allumer).



- (2) Sélectionnez le son "Distort Gt1" à la page 2 de la famille **[GUITAR/BASS]**.
- (3) Jouez quelques notes sur le clavier et activez/coupez le bouton **[MULTI-FX]** pour écouter la différence.



Le MFX est disponible pour toutes les parties clavier.

- (1) Appuyez sur le bouton **[MENU]**.
L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case [EFFECTS].



- (3) Appuyez sur la ou les cases MFX PART ASSIGN de la ou des parties clavier devant être traitée(s) par l'effet MFX sélectionné.

Remarque: Le processeur MFX est partagé par toutes les parties clavier.

- Appuyez sur le bouton [EXIT] pour retourner à la page principale.

Sélection et édition d'un type d'effet MFX

L'E-60/E-50 propose 41 types Multi-FX différents. Certains types combinent deux effets afin d'élargir encore la palette des effets. Voici comment choisir un autre type de Multi-FX:

- (1) Maintenez le bouton [MULTI-FX] enfoncé jusqu'à ce que l'écran se présente comme suit:



Vous pouvez aussi choisir cette page en appuyant sur le bouton [EFFECT] → la case [MFX] et la case [EDIT]. La méthode précédente est cependant nettement plus rapide.

- (2) Appuyez sur le bouton d'écran [ON] (ou [OFF]) pour activer (bouton allumé) ou couper (bouton éteint) le processeur. Vous pouvez aussi le faire à la page EFFECTS (voyez plus haut).
- (3) Appuyez sur la case située sous "MFX" où le nom du motif actuellement choisi est affiché.
- (4) Sélectionnez le type voulu avec la molette [DATA/ENTRY] ou les boutons [DEC]/[INC].

Remarque: La sélection de type de Multi-FX peut être liée à la sélection de son pour la partie Upper1. Voyez page 85.

Vous avez le choix entre les types suivants:

- | | | |
|-----------------|---------------------|------------------|
| 1. Thru | 15. St. Chorus | 29. OD→ Delay |
| 2. Stereo EQ | 16. St. Flanger | 30. DST→ Chorus |
| 3. Overdrive | 17. Step Flanger | 31. DST→ Flanger |
| 4. Distortion | 18. St. Delay | 32. DST→ Delay |
| 5. Phaser | 19. Mod. Delay | 33. EH→ Chorus |
| 6. Spectrum | 20. 3 Tap Delay | 34. EH→ Flanger |
| 7. Enhancer | 21. 4 Tap Delay | 35. EH→ Delay |
| 8. Auto Wah | 22. Time Delay | 36. Chorus→ DLY |
| 9. Rotary | 23. 2 Pitch Shifter | 37. Flanger→ DLY |
| 10. Compressor | 24. FBK Pitch | 38. CHO→ Flanger |
| 11. Limiter | 25. Reverb | 39. CHO/Delay |
| 12. Hexa-Chorus | 26. Gate Reverb | 40. Flanger/DLY |
| 13. Trem Chorus | 27. OD→ Chorus | 41. CHO/Flanger |
| 14. Space-D | 28. OD→ Flanger | |

Par souci de clarté, les paramètres disponibles sont décrits ailleurs. Voyez page 200. Voici comment éditer les paramètres.

- (5) Appuyez sur la case du paramètre que vous voulez modifier (le nombre de cases et leur fonction dépend du type sélectionné).

Si le paramètre voulu n'est pas affiché, appuyez sur les cases PAGE pour passer à une autre page. (Certains effets n'ont qu'une page de paramètres.)

- (6) Réglez la valeur voulue avec la molette [DATA/ENTRY] ou les boutons [DEC]/[INC].

[REVERB SEND] et [CHORUS SEND] (coin supérieur droit) permettent de définir l'intensité avec laquelle le signal de sortie du multi-effet doit être traité par le processeur Reverb et/ou Chorus. Si ce traitement n'est pas nécessaire, réglez ces deux paramètres sur "0".

- (7) Appuyez sur le bouton [EXIT] pour retourner à la page principale.

Lier la sélection de type Multi-FX à la partie Upper1 (Upper 1 M-FX Link)

Si vous le voulez, l'E-60/E-50 peut charger automatiquement le type de Multi-FX adapté au son que vous assignez à la partie UP1.

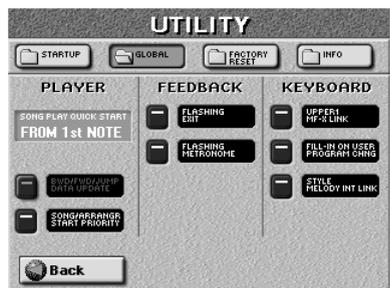
- (1) Appuyez sur le bouton [MENU].



L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **UTILITY** puis sur la case **GLOBAL**.



- (3) Appuyez sur la case **UPPER 1 M-FX LINK** pour activer/couper ce lien. Si le lien est activé, l'E-60/E-50 sélectionne un type MFX pour chaque son assigné à la partie UP1.
- (4) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.

Effets pour morceaux et styles

Les processeurs Reverb et Chorus sont partagés par l'arrangeur, l'enregistreur/séquenceur 16 pistes et les parties clavier.

Voici comment sélectionner différents effets pour le morceau ou le style sélectionné.

- (1) Appuyez sur le bouton **MENU**.
- (2) Appuyez sur la case **EFFECTS**.



A cette page, vous pouvez activer/couper le processeur REVERB et/ou CHORUS en appuyant sur leur bouton d'écran **OFF/ON** à droite de leur affichage. Si vous voulez changer de type d'effet, appuyez sur l'affichage REVERB ou CHORUS et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour le sélectionner. Pour changer certains aspects de cet effet...

- (3) Appuyez sur le bouton d'écran **EDIT** situé à côté de l'affichage "REVERB" ou "CHORUS".

Remarque importante

Les réglages d'effets décrits ci-dessous sont principalement conçus pour des changements en temps réel du style ou du morceau sélectionné. Ils ne sont pas sauvegardés (pas même dans un programme utilisateur). Quand vous changez de style ou de morceau, les changements effectués ici sont perdus. Vous pouvez toutefois les sauvegarder (en les "gravant" dans le

style ou le morceau) d'une pression sur le bouton **MAKEUP TOOLS** puis sur la case **SAVE** à la page qui apparaît alors (voyez p. 108).

→ N'oubliez pas que les changements effectués affectent aussi les parties clavier. Il n'y a qu'un processeur Reverb et un processeur Chorus pour toutes les parties de l'E-60/E-50.

Réverbération pour les parties de style/morceau



Appuyez sur la case du type d'effet que vous comptez utiliser. Voici les options:

- ROOM1, ROOM2, ROOM3—Ces types simulent la réverbération d'une pièce. Plus le numéro est élevé (1, 2 ou 3), plus la pièce est "grande".
- HALL1, HALL2—Ces types simulent la réverbération d'une petite (1) ou d'une grande (2) salle de concert et suggèrent un environnement plus vaste que les types Room ci-dessus.
- PLATE—Simulation numérique d'une plaque métallique parfois utilisée pour créer des effets de réverbération. Bons résultats avec les sons de percussion.
- DELAY—Effet Delay (pas de reverb). Fonctionne un peu comme un écho et répète les sons.
- PAN DELAY—La version stéréo de l'effet Delay ci-dessus. Crée des répétitions qui alternent entre les canaux gauche et droit.

Appuyez sur la case **REVERB LEVEL** et entrez la valeur voulue avec la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC**.

Ce paramètre permet de régler le niveau de sortie du processeur Reverb. Si vous réglez ce paramètre sur "0", vous n'entendez plus l'effet en question. En revanche, si vous réglez le paramètre REVERB à la page Mixer des styles sur "0", seul l'instrument choisi n'est plus traité par l'effet alors que les autres instruments le sont toujours.

Remarque: Voyez "Mixer les parties de morceau ou de style" à la p. 102 pour en savoir plus.

Appuyez sur **Back** pour retourner à la page d'écran affichant les "modules".

—ou—

Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.

Chorus pour les parties de style/morceau



Le chorus élargit la dimension spatiale du son et produit une impression stéréo. Vous pouvez aussi choisir d'autres types d'effets ici.

Appuyez sur la case du type d'effet que vous comptez utiliser.

- CHORUS1~CHORUS4—Ces effets chorus conventionnels confèrent une impression d'espace et de profondeur au son.
- FEEDBACK—Ce chorus génère un effet de type Flanger et produit un son doux.
- FLANGER—Cet effet sonne un peu comme un avion au décollage et à l'atterrissage.
- SHORT DELAY—Delay (effet d'écho) avec un bref retard.
- SHORT DLY FBK—Delay court avec de nombreuses répétitions.

Appuyez sur la case **CHORUS LEVEL** et entrez la valeur voulue avec la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC**.

Ce paramètre permet de régler le niveau de sortie du processeur Chorus. Si vous réglez ce paramètre sur "0", vous n'entendez plus l'effet en question. En revanche, si vous réglez le paramètre CHORUS à la page Mixer pour les styles sur "0", seul l'instrument choisi n'est plus traité par l'effet alors que les autres instruments le sont toujours.

Remarque: Voyez "Mixer les parties de morceau ou de style" à la p. 102 pour en savoir plus.

Appuyez sur la case **CHO►REV SEND** et entrez la valeur voulue avec la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC**.

Ce paramètre détermine la portion du signal de chorus envoyée au processeur Reverb. La valeur "127" permet de brancher le chorus et la réverb en série (chorus avant réverb). Si vous ne voulez pas traiter le signal de chorus avec la réverbération, réglez cette valeur sur "0".

Appuyez sur **Back** pour retourner à la page d'écran affichant les "modules".

—ou—

Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.

Fonction Digital Bass Enhancer

Si vous aimez des basses puissantes, vous pouvez activer la fonction "Digital Bass Enhancer" de l'E-60/E-50. Elle accentue le grave, ce qui est particulièrement appréciable pour la musique pop et dance.

- (1) Appuyez sur le bouton **MENU**.
- (2) Appuyez sur la case **EFFECTS**.



- (3) Appuyez sur le bouton d'écran "DIGITAL BASS ENHANCER **ON**".

Le bouton d'écran s'allume. Appuyez à nouveau sur ce bouton pour désactiver la fonction "Digital Bass Enhancer" quand vous n'en avez plus besoin. Ce réglage est mémorisé par l'E-60/E-50. Il ne peut pas être sauvegardé dans un programme utilisateur.

- (4) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.

Remarque: Il est possible que vous entendiez un léger bruit dans les haut-parleurs lors de la mise sous tension de l'E-60/E-50 dans un endroit très silencieux si la fonction "Digital Bass Enhancer" est réglée sur "On". Relativement faible, ce bruit ne s'entend plus quand on se met à jouer. De toute façon, il n'est pas transmis à des enceintes externes, ni au casque.

Remarque: Un léger clic pourrait survenir lorsque vous réglez la fonction "Digital Bass Enhancer" de "On" sur "Off", voire de "Off" sur "On". Ce n'est pas dû à un mauvais fonctionnement. Ce bruit n'est d'ailleurs pas transmis à des enceintes externes, ni au casque.

9. Travailler avec des programmes utilisateur

L'E-60/E-50 est doté de mémoires User Program (programmes utilisateur) permettant de conserver pratiquement tous les réglages que vous effectuez en face avant et aux diverses pages d'écran. Vous pouvez charger directement des ensembles de réglages de la mémoire interne ou d'une carte de mémoire.

Avant d'examiner ces programmes utilisateur à la loupe, il y a un point à souligner: tous les réglages liés au MIDI doivent être mémorisés dans un "MIDI Set" (page 193). Les réglages MIDI ne sont pas sauvegardés dans les programmes utilisateur.

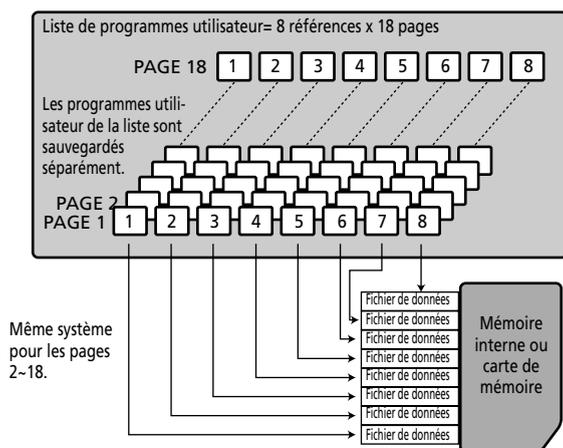
Remarque: Vous pouvez lier un MIDI Set à un programme utilisateur, de sorte que le programme utilisateur en question charge automatiquement les réglages MIDI nécessaires.

Structure de la mémoire de programmes utilisateur

À la différence d'instruments Roland antérieurs, l'E-60/E-50 n'a plus de zone fixe où il sauvegarde ses réglages de programmes utilisateur, ce qui permet de disposer en fait d'un nombre illimité de programmes. Les programmes utilisateurs peuvent résider en mémoire interne ou sur carte de mémoire. Vous pouvez les charger individuellement avec le User Program Finder.

Pour que cette masse d'informations soit gérable, l'E-60/E-50 regroupe les programmes utilisateur dans des listes dites "Set List" (d'où le bouton **[LIST]**).

La liste du set énumère les fichiers de programmes utilisateur du set, sauvegardés au même endroit que la liste elle-même.



Les "Set Lists" sont des références à des programmes utilisateur. Elles ne contiennent pas les données proprement dites. Les listes de sets de programmes utilisateur ont l'avantage d'accélérer considérablement les opérations: le chargement d'un set entier de programmes prend moins d'une seconde (alors que sur un instrument arrangeur Roland plus ancien il fallait nettement plus de temps).

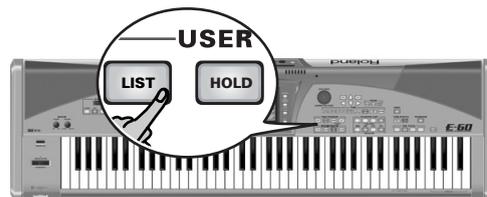
Cela vous permet de préparer un set de programmes utilisateur pour les mariages, un autre pour un événement commercial, un troisième pour des commémorations etc. pouvant faire appel ici et là aux données de programmes utilisateur communs. Si vous changez un programme utilisateur (ex: vous changez le son de la partie LW), ce changement est automatiquement adopté par toutes les listes faisant référence à ce programme utilisateur.

Sauvegarder vos réglages dans un programme utilisateur

Il est prudent de mémoriser vos réglages fréquemment, même si vous devez encore procéder à quelques ajustements.

Ces sauvegardes intermédiaires permettent notamment de revenir à un stade préalable si vous n'aimez pas vos dernières modifications.

- (1) Réglez les paramètres comme vous souhaitez les sauvegarder.
- (2) Appuyez sur le bouton USER PROGRAM **[LIST]**.



L'écran se présente comme suit:



- (3) Appuyez sur la case **[WRITE]** (elle s'allume).



- (4) Utilisez les cases **[P]** et **[>]** pour sélectionner la page (1~18) d'arrivée pour la sauvegarde.

- (5) Appuyez sur la case [1]~[8] pour choisir la destination de sauvegarde.
L'écran se présente comme suit:



La case supérieure indique le nom des réglages du programme utilisateur assigné à cette mémoire à l'origine (ici, "Rainbow"). Si vous ne voulez pas effacer cette mémoire, appuyez sur la case [CANCEL] et reprenez à l'étape (3) pour choisir une autre mémoire.

- (6) Entrez un nom pour votre nouveau programme utilisateur dans la case noire.
Initialement, la case noire affiche le nom des réglages que vous effacez. Si vous ne voulez pas utiliser ce nom, appuyez sur la case [Delete].

Voyez page 44 pour savoir comment entrer un nom. Cette opération n'est nécessaire que la première fois que vous sauvegardez de nouveaux réglages dans un programme utilisateur. Vous pouvez aussi nommer votre programme à un stade ultérieur et le sauvegarder à nouveau.

Choisissez donc un nom qui résume bien la visée du programme utilisateur. Le nom du morceau pour lequel vous avez effectué ces réglages est probablement la dénomination la plus claire.

Vous pouvez très bien préparer plusieurs programmes utilisateur pour un même morceau. Il est beaucoup plus rapide de faire appel à un programme utilisateur que d'appeler une des fonctions de l'E-60/E-50, modifier les réglages, etc., tout en jouant. Vous pourriez donc programmer un programme utilisateur pour la première partie d'un morceau, un autre pour le pont et un troisième pour la section finale. Cela vous permet de "jouer" avec les réglages d'effets des divers processeurs, par exemple.

- (7) Appuyez sur la case [EXECUTE].

Remarque importante

Les programmes utilisateur sont sauvegardés sur le support contenant aussi le fichier de la liste en cours d'utilisation. Le nom de la liste est affiché dans le coin supérieur gauche, à côté d'une icône de dossier. La zone où la liste du set est sauvegardée apparaît dans le coin droit.



Il est impossible de choisir une autre liste de set ici.

Si la mémoire d'arrivée (qui ne peut pas être choisie ici) contient déjà un programme utilisateur de ce nom, l'écran vous demande s'il peut être effacé.



- Appuyez sur la case [YES] pour écraser l'ancienne version. L'ancien programme utilisateur est remplacé par le nouveau. N'oubliez pas que cette nouvelle version peut être utilisée par n'importe quelle liste contenant une référence à ce fichier.
- Appuyez sur la case [NO] pour retourner à la page WRITE USER PROGRAM et changer le nom puis appuyez de nouveau sur [EXECUTE].
Remarque: Voyez "Load User Program Set" à la p. 176 pour savoir comment charger une autre liste de programmes utilisateur.

Les données sont sauvegardées et un message confirme la fin de l'opération.

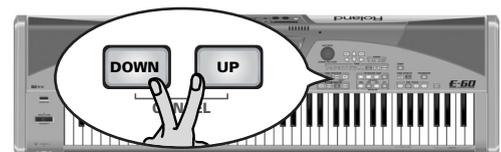
Sélection de programmes utilisateur

Cancel

Si vous voulez reproduire un morceau ou un style sans réglages personnalisés ou si vous voulez recommencer à zéro, sélectionnez le réglage "Cancel". Cela vous permet de quitter le mode User Program (et donc de ne plus travailler avec les réglages du dernier programme utilisateur éventuellement chargé).

Ces réglages peuvent être sélectionnés à tout moment, c.-à-d. même après avoir choisi un programme utilisateur "normal".

Appuyez simultanément sur USER PROGRAM [DOWN] et [UP].

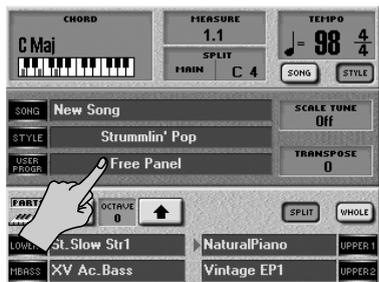


Remarque: A moins que vous n'avez spécifié un programme utilisateur pour la fonction Startup (page 95), vous pouvez aussi charger les réglages Cancel en coupant l'alimentation de l'E-60/E-50 puis en le remettant sous tension.

Sélection manuelle des programmes utilisateur

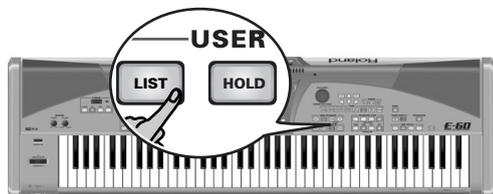
La sélection de programmes utilisateur ne ressemble pas à la sélection de styles ou de sons. Lisez donc attentivement ce qui suit:

- (1) Appuyez sur la case **USER PROGR** à la page principale.



Remarque: Si le programme actuellement affiché a été chargé avec le User Program Finder, l'E-60/E-50 affiche alors la page USER PROGRAM FINDER vous permettant de sélectionner un autre programme en mémoire interne ou sur carte. Pour sélectionner un programme utilisateur appartenant à la liste (Set List) active, procédez comme suit.

Appuyez sur le bouton USER PROGRAM **LIST**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Utilisez les cases **P** et **↔** pour sélectionner la page (1~18) contenant le programme voulu.
- (3) Appuyez sur la case **1~8** pour choisir la mémoire. —ou—

Appuyez sur la molette **DATA/ENTRY** et entrez la valeur avec le pavé numérique affiché à l'écran. Chaque programme utilisateur a un numéro fixe (à droite dans sa case) qui vous permet de le sélectionner directement.

Vous remarquerez parfois un **astérisque (*)**. C'est le cas quand vous changez un réglage de paramètre après avoir chargé un programme utilisateur: l'astérisque signale que les réglages actuels ne correspondent plus à ceux que vous avez chargés. Si vous préférez les nouveaux réglages aux anciens, sauvegardez-les. Voyez page 88.

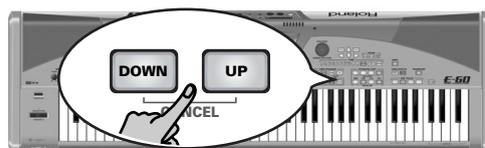
Remarque: En appuyant de nouveau sur la case de la mémoire dotée d'un astérisque, vous retrouvez les réglages originaux de ce programme (et annulez les changements effectués).

Sélection des programmes utilisateur avec

DOWN/**UP**

La méthode suivante est particulièrement utile si vous avez préparé plusieurs programmes utilisateur pour un morceau ou si la séquence de programmes utilisateur correspond exactement à la structure du morceau que vous allez jouer (c.-à-d. les réglages du premier morceau ou de la première partie du morceau dans la mémoire **1** à la page "1", les réglages du deuxième morceau/de la deuxième partie dans la mémoire **2** à la page 1, etc.).

Vous pouvez toujours utiliser les boutons **DOWN** ou **UP** pour choisir le programme utilisateur précédent ou suivant.



UP sélectionne le programme utilisateur suivant (par exemple, **8**/P1 si vous avez choisi E-60/P1 avant d'appuyer sur ce bouton).

DOWN Sélectionne le programme utilisateur précédent (**6**/P1, par exemple, si vous avez choisi E-60/P1 avant d'appuyer sur ce bouton).

Remarque: Si vous appuyez sur **UP** après avoir choisi **8**/P18, l'E-60/E-50 charge **1**/P1. De même, si vous appuyez sur **DOWN** après avoir choisi **1**/P1, l'E-60/E-50 charge **8**/P18, etc.

Remarque: Vous pouvez aussi choisir les programmes utilisateur avec un commutateur au pied en option branché à la prise FOOTSWITCH/EXPRESSION en face arrière. Voyez "User Prg Up, User Prg Down" à la p. 56.

Utiliser le User Program Finder

Votre E-60/E-50 permet aussi de charger directement un programme utilisateur de la mémoire interne ou d'une carte de mémoire; cette méthode est aussi rapide que le recours aux listes de programmes utilisateur. Comme nous l'avons dit plus haut, les réglages que vous sauvegardez sont mémorisés dans un fichier de programme utilisateur distinct, situé dans la même zone de mémoire que la liste active.

Il peut arriver que votre public vous demande un morceau particulier pour lequel vous avez préparé un programme utilisateur... se trouvant dans une autre liste. Plutôt que de charger une autre liste, vous pouvez utiliser le Finder pour trouver le programme utilisateur voulu.

Si nécessaire, un programme utilisateur chargé avec le Finder peut être assigné à la liste active avec la fonction WRITE. Le Finder peut aussi servir à créer des compilations en puisant dans plusieurs listes de programmes utilisateur.

- (1) Appuyez sur le bouton FINDER **USER PRG**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Choisissez la zone de mémoire contenant le programme utilisateur voulu: **EXTERNAL MEMORY**, **INTERNAL MEMORY** ou **FLOPPY**.

L'écran affiche une liste de 5 programmes utilisateur dans la mémoire sélectionnée (interne, carte de mémoire ou disquette).

Remarque: L'E-60/E-50 n'est pas compatible avec les programmes utilisateur des séries Roland E et KR.

- (3) Appuyez sur la case du programme utilisateur voulu.

Si le nom n'est pas affiché, servez-vous de **PAGE** \leftarrow \rightarrow pour changer de page et appuyez sur la case des réglages qui vous intéressent.

Cette page affiche les noms de tous les programmes utilisateur contenus dans le support de mémoire sélectionné.

Localisation rapide d'un programme utilisateur

Il y a plusieurs méthodes pour trouver rapidement un programme utilisateur:

■ Tri des fichiers

Appuyez sur une case pour trier les fichiers de programmes utilisateur.

USER PRG: Les fichiers sont rangés par ordre alphabétique, en fonction du nom de programme utilisateur.

STYLE LINK: Les fichiers sont rangés par ordre alphabétique, en fonction du nom de style (tous les programmes utilisateur sont liés à un style).

GENRE: Les fichiers sont rangés par ordre alphabétique, en fonction du genre (de musique).

SONG LINK: Les fichiers des programmes utilisateur ayant un lien actif avec un morceau sont rangés par ordre alphabétique, en fonction du nom de morceau.

La colonne de droite affiche l'entrée sélectionnée (vous ne pouvez en afficher qu'une seule avec le nom de programme utilisateur).

Poursuivez avec l'étape (3) et choisissez le programme utilisateur voulu.

■ Utiliser la fonction Index

"Index" désigne le plus haut niveau dans la hiérarchie de la base de données User Program Finder. Toutes les recherches s'opèrent dans l'Index choisi (et donc pas nécessairement dans tous les fichiers de la mémoire interne ou de la carte).

- Après l'étape (2), appuyez sur la case **INDEX** dans le coin supérieur gauche.



- Appuyez sur la case correspondant à la catégorie de programme utilisateur voulu ou (si vous ne connaissez pas sa catégorie) appuyez sur **ALL**.
- Retournez ensuite à la page précédente en appuyant sur **Back**.

L'écran retourne à la page affichée à l'étape (1) ci-dessus. Cependant, l'écran n'affiche plus que les programmes utilisateur faisant partie de l'Index choisi. Poursuivez avec l'étape (3) et choisissez le programme utilisateur voulu.

■ Localiser directement le programme utilisateur voulu...

- (4) Appuyez sur la case **FINDER**.



- (5) Choisissez le critère de votre recherche en appuyant sur le bouton d'écran **USER PRG**, **STYLE LINK**, **GENRE** ou **SONG LINK**.

- (6) Définissez la manière dont le Finder doit rechercher les fichiers:

- Appuyez sur la case **ALPHABETIC ORDER** pour rechercher toutes les entrées commençant par les caractères définis ("BEA", par exemple). Les noms répondant aux critères définis s'affichent en haut de l'écran.
- Appuyez sur la case **Search Only** pour que l'E-60/E-50 recherche les noms contenant les informations spécifiées. (Ce qui permet par exemple de trouver un fichier nommé "Raggabeat" si vous avez entré "BEA").

(7) Entrez uniquement le nombre de caractères que vous estimez nécessaire pour trouver le programme utilisateur voulu.

La série de caractères que vous entrez peut servir de deux façons différentes (voyez ci-dessous).

- Voyez page 44 pour savoir comment entrer un nom.
Remarque: Il n'y a pas de case [A/a] ici car le Finder ne fait pas de distinction entre les majuscules et les minuscules.
- Pour entrer les chiffres sans faire défiler tous les caractères, appuyez sur le bouton d'écran [NUM LOCK]. Après avoir entré les chiffres, désactivez cette case s'il vous faut d'autres caractères.

(8) Appuyez sur la case [FIND] pour lancer la recherche.

(9) Appuyez sur la case du programme utilisateur voulu et commencez à jouer.

Remarque: Si aucun programme utilisateur n'est trouvé, le message suivant apparaît et aucun nom de fichier n'est affiché (dans ce cas, appuyez sur la case [USER PRG], [STYLE LINK], [GENRE] ou [SONG LINK] pour afficher de nouveau tous les programmes utilisateur):



Si l'E-60/E-50 a trouvé un ou plusieurs fichiers, le nombre trouvé ("FOUND") est inférieur au nombre "GLOBAL".

Remarque: Voyez aussi "Editer le 'User Program Finder'" à la p. 96 pour savoir comment rendre cette fonction encore plus puissante.

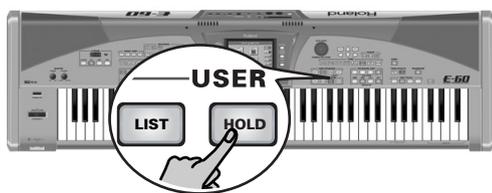
Chargement sélectif des programmes utilisateur (User Program Hold)

L'E-60/E-50 permet aussi de filtrer certains réglages de programmes utilisateur lorsque vous chargez de nouveaux programmes.

- (1) Si vous désirez un autre programme utilisateur (pour utiliser ses réglages), choisissez-le.
- (2) Appuyez sur le bouton [LIST] puis sur la case [HOLD SETTINGS].

—ou—

Maintenez le bouton [HOLD] enfoncé.



L'écran se présente comme suit:



(3) Appuyez sur les plages des paramètres que vous ne voulez pas charger.

- **Style**—Appuyez sur cette case si les réglages concernant l'arrangeur (style et division) doivent être ignorés.
- **Song**—Appuyez sur cette case si le morceau (voyez "Song Link" à la page 94) ne doit pas être chargé.
- **MIDI Set**—Appuyez sur cette case si le morceau (page 94) ne doit pas être chargé. Les canaux MIDI actuels, les réglages de filtre, etc. (page 187), ne changent donc pas.
- **Tempo**—Appuyez sur cette case si les réglages de tempo de chaque programme utilisateur doivent être ignorés.
- **Tone**—Appuyez sur cette case pour ignorer la sélection de sons pour les parties clavier lors du chargement d'un nouveau programme utilisateur.
- **Transpose**—Appuyez sur cette case pour ignorer les réglages de transposition (valeur et mode) des programmes utilisateur.
- **KBD Mode**—Appuyez sur cette case pour ignorer les réglages du mode clavier (Whole/Split) et Arrangeur Chord (Standard/Piano Style, Left/Right, etc.).
- **Bass Inversion**—Appuyez sur cette case pour ignorer le réglage du bouton [BASS INVERS].

Appuyez sur [ALL] pour activer tous les boutons d'écran et sur [NONE] pour les couper tous.

Si vous appuyez sur une de ces cases sans choisir de programme utilisateur par après, cela n'a aucun effet. Ce n'est qu'avec la sélection d'un autre programme utilisateur que le filtre de données activé se met à fonctionner.

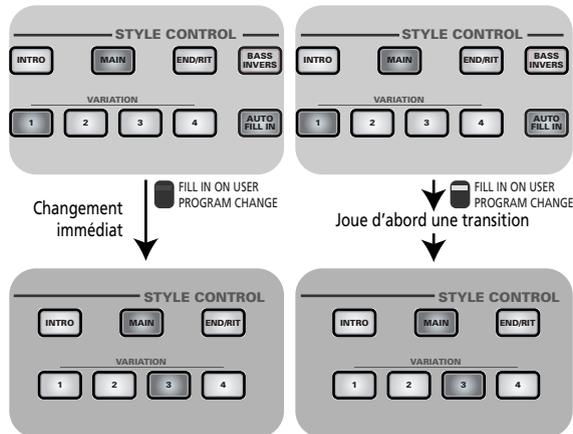
- (4) Appuyez sur le bouton [EXIT] pour retourner à la page principale.
- (5) Utilisez le bouton USER PROGRAM [HOLD] pour vous servir des filtres sélectionnés (bouton allumé) ou non (bouton éteint).

Contourner la fonction 'AUTO FILL' (Fill In On User Program Change)

Les programmes utilisateur contiennent aussi "l'adresse" de la division de style (du motif) à activer lorsque vous les sélectionnez. Cela entraîne souvent le passage du motif VARIATION [1] (que vous avez choisi manuellement) au motif VARIATION [3] (spécifié avec le programme utilisateur), par exemple.

Si le bouton **AUTO FILL IN** est allumé, le passage "automatique" d'un motif du style à un autre est précédé par un fill-in (voyez l'illustration de droite):

Réglage actuel en façade



Réglage sauvegardé dans le programme utilisateur

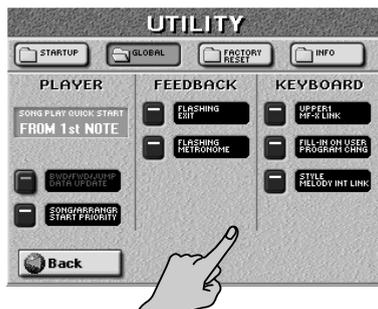
Si **AUTO FILL IN** n'est pas allumé, le saut à VARIATION **3** s'effectue dès que vous sélectionnez le programme utilisateur.

Comme il est très facile d'oublier le statut du bouton **AUTO FILL IN** en jouant, l'E-60/E-50 permet de spécifier que l'arrangeur ne doit jamais jouer de transition lors d'un changement de motif de style provoqué par le choix d'un programme utilisateur.

- (1) Appuyez sur le bouton **MENU**.
L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **UTILITY** puis sur la case **GLOBAL**.



- (3) Appuyez sur **FILL IN ON USER PROGRAM CHANGE** pour activer/couper cette fonction.

FILL IN ON... allumé Si le bouton **AUTO FILL IN** est allumé, toute sélection d'un programme utilisateur rappelant un autre motif de style lance d'abord un fill-in.

FILL IN ON... éteint La sélection d'un programme utilisateur rappelant un autre motif de style provoque un changement immédiat (sans fill-in) – même si le bouton **AUTO FILL IN** est allumé.

Ce réglage n'a aucune incidence sur des situations où le bouton **AUTO FILL IN** est éteint (auquel cas aucune transition n'est jouée).

- (4) Appuyez sur la case **Back** pour retourner au menu ou sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.



Fonctions automatiques des programmes

Song Link

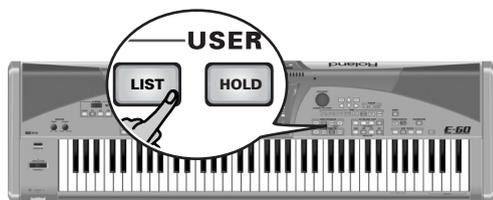
Cette fonction permet, en chargeant un programme utilisateur, de préparer aussi le morceau associé. Un tel morceau doit être disponible lorsque vous chargez le programme utilisateur pour que le système fonctionne. Il suffit ensuite d'appuyer sur le bouton **PLAY/STOP** pour lancer la reproduction du morceau.

L'E-60/E-50 ne mémorise que le nom du morceau. Si, quand vous rappelez un tel programme utilisateur, le morceau n'est pas disponible, l'écran affiche le message suivant :



Retirez la carte de mémoire (la mémoire interne étant toujours disponible) et insérez la carte requise puis choisissez de nouveau ce programme utilisateur. Si vous ne le faites pas, l'E-60/E-50 lance la reproduction du morceau chargé précédemment quand vous appuyez sur **PLAY/STOP**.

- (1) Appuyez sur le bouton USER PROGRAM **LIST**.



L'écran se présente comme suit :



- (2) Appuyez sur la case **SONG LINK**.



Si le programme utilisateur est déjà lié à un autre morceau dont vous n'avez plus besoin, appuyez sur la case **DELETE SONG LINK**. Cette opération n'est pas nécessaire pour établir un nouveau lien; elle sert seulement à supprimer un lien inutilisé.

- (3) Appuyez sur **MAKE NEW SONG LINK**.
L'écran se présente comme suit :



Remarque: Les morceaux contenant des données de paroles sont indiqués par l'icône "L". La note (♩) signifie que le fichier contient des données Play & Search.

Voyez "Recherche de fichiers avec le 'Song Finder'" à la p. 110.

- (4) Appuyez sur la case du morceau à lier au programme utilisateur actuellement sélectionné.
- (5) Appuyez sur la plage **GET IT** pour créer le lien avec le morceau dont le nom est affiché.
Vous retrouvez alors la page "User Program". La plage de sélection contient une petite mention "SONG". A la page principale, les programmes utilisateur liés à un morceau sont indiqués par un trombone.

Lier un MIDI Set à un programme utilisateur

Les MIDI Sets sont des "programmes utilisateur pour paramètres MIDI". Vous disposez de huit de ces mémoires (page 193).

Si vous utilisez souvent l'E-60/E-50 dans des environnements MIDI différents (en studio, sur scène, avec un groupe), vous pouvez gagner un temps précieux en préparant trois MIDI Sets et en les liant aux programmes utilisateur que vous utilisez d'habitude sur scène, en studio, etc. Dans d'autres cas, ce type de lien pourrait se révéler **dangereux** car il changerait la configuration des paramètres MIDI de l'E-60/E-50 à votre insu.

- (1) Appuyez sur le bouton USER PROGRAM **LIST**.
L'écran se présente comme suit :



- (2) Appuyez sur la case **MIDI LINK**.



- (3) Appuyez sur une case MIDI Set **1~8** pour choisir le MIDI Set voulu.
Pour rompre le lien avec ce MIDI Set, appuyez de nouveau sur sa case (tous les témoins d'écran doivent être éteints).
- (4) Appuyez sur **Back** pour retourner à la page de sélection des programmes utilisateur ou sur le bouton **EXIT** pour passer à la page principale.
La case de sélection de la page "USER PROGRAM SET LIST" contient une petite mention "MIDI". A la page principale, les programmes utilisateur liés à un MIDI Set sont indiqués par une icône de prise MIDI.

User Program Recall

A la mise sous tension de l'E-60/E-50, il passe automatiquement en mode "Cancel": aucun programme utilisateur n'est actif (page 89). Cependant, vous souhaitez peut-être être directement opérationnel. Dans ce cas, indiquez à l'E-60/E-50 le programme utilisateur à charger lors de la mise sous tension:

- (1) Appuyez sur le bouton **MENU**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **UTILITY** puis sur la case **STARTUP**.



- (3) Appuyez sur la case **USER PROGRAM** et utilisez la molette **DATA/ENTRY** pour sélectionner le programme utilisateur à charger quand l'E-60/E-50 est activé.
- (4) Activez la case **RECALL**.
"Eteignez" cette case si aucun programme utilisateur ne doit être chargé à la mise sous tension de l'E-60/E-50.
Si le programme utilisateur contient un lien à un morceau et/ou un lien MIDI, un trombone et/ou une prise MIDI sont affichés.
- (5) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.

Editer le 'User Program Finder'

Le "User Program Finder" permet de localiser rapidement des programmes utilisateur. Certaines informations sont automatiquement ajoutées aux programmes utilisateur que vous sauvegardez tandis que d'autres doivent être ajoutées manuellement.

Nous allons voir ici comment préparer ces infos.

- (1) Appuyez sur le bouton FINDER **USER PRG**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Choisissez la zone de mémoire contenant le programme utilisateur dont vous voulez modifier ou préciser les informations: **EXTERNAL MEMORY**, **INTERNAL MEMORY** ou **FLOPPY**.
L'écran affiche une liste de 5 programmes utilisateur dans la mémoire sélectionnée.
Les cases **USER PRG**, **STYLE LINK**, **GENRE** et **SONG LINK** vous permettent d'agencer les programmes utilisateur par ordre alphabétique.
- (3) Si l'écran affiche déjà le nom du programme utilisateur voulu, appuyez sur sa ligne.
- (4) Pour afficher les 5 programmes utilisateur suivants, pressez la case **→** dans le coin inférieur droit.
Appuyez sur cette case autant de fois qu'il le faut (ou jusqu'à ce qu'elle ait disparu). Vous pouvez aussi vous servir de la molette **DATA/ENTRY** ou des boutons **DEC/INC**.
Pour retourner au groupe des 5 programmes utilisateur précédents, appuyez sur **←**. Pour en savoir plus sur la localisation du programme utilisateur voulu, voyez page 90.

Editer les informations du 'User Program Finder'

Les informations du Finder reposent sur des critères de recherche qui doivent être ajoutés aux programmes utilisateur.

User Program Options

La case **OPTIONS** dans le coin inférieur gauche donne accès à une page d'écran où vous pouvez ajouter des informations ayant trait à la base de données. Cette procédure est également valable pour des programmes utilisateur contenant des entrées à modifier.

- (1) Choisissez d'abord le programme utilisateur dont vous voulez changer les informations en appuyant sur sa case.
- (2) Appuyez sur la case **OPTIONS**.



- (3) Effectuez alors une des opérations suivantes:

■ Renommer

Cette fonction vous permet de changer (ou d'ajouter) les informations USER PRG et GENRE du programme utilisateur sélectionné. (STYLE LINK et SONG LINK ne peuvent pas être modifiés de cette façon. Voyez page 94 pour savoir comment faire.)

Remarque: Avec une disquette, vous ne pouvez modifier que l'entrée "USER PRG".

- Appuyez sur la case **USER PRG** ou **GENRE** et entrez les caractères voulus.
- La case **A/a** permet d'alterner entre les majuscules et les minuscules.

Que se passe-t-il lorsque vous exécutez les changements?

Avant de passer à l'étape suivante, voyons les conséquences d'un changement de nom de programme utilisateur (USER PRG). Si vous vous rappelez l'illustration de la page 88, vous vous souvenez peut-être que chaque programme utilisateur constitue en fait un fichier distinct.

Vous pouvez rassembler 144 fichiers dans une liste de programmes utilisateur (Set List) dont les "membres" peuvent être rappelés par l'écran ou avec les boutons USER PROGRAM **DOWN/UP** en face avant. Lorsque

vous sélectionnez une mémoire [1]~[8] aux pages P1~18, l'E-60/E-50 charge les réglages du fichier en question. Voici donc ce qui peut se passer:

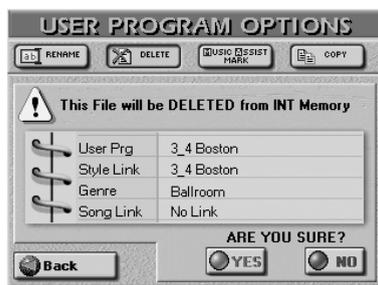
- Si vous renommez un programme utilisateur appartenant à liste active, cette liste est mise à jour (et trouvera donc toujours le programme utilisateur en dépit de son nouveau nom).
- Si, par contre, vous changez le nom d'un programme utilisateur appartenant à d'autres listes (non actives), ces listes ne retrouveront plus ce programme utilisateur. Lorsque vous choisissez cette mémoire (après avoir activé la liste), rien ne se passe car la référence est perdue.
- Si vous renommez un programme utilisateur qui est aussi repris par le Music Assistant (et porte donc la mention "MA", voyez plus loin), vous changez aussi le nom de la mémoire du Music Assistant.

- Appuyez sur la case **[EXECUTE]**.

■ Delete

Cette fonction permet d'effacer le programme utilisateur de la mémoire interne ou de la carte de mémoire. Soyez particulièrement prudent avec cette fonction.

- Appuyez sur la case **[DELETE]**. La suppression d'un programme utilisateur est irréversible et l'écran demande confirmation:



[YES] supprime le fichier du programme utilisateur.

[NO] conserve le fichier intact et vous ramène à la page User Program Finder initiale affichant la liste.

[Back] conserve le fichier intact et vous ramène à la page USER PROGRAM LIST.

Remarque: Si le programme utilisateur supprimé faisait partie d'une liste, la mémoire concernée est inactive.

Remarque: Si le programme utilisateur supprimé était une mémoire Music Assistant, cette entrée est supprimée. Par sécurité, un message est alors affiché.

■ Music Assistant Mark

Remarque: Cette fonction n'est pas disponible pour les programmes utilisateur résidant sur disquette ou carte de mémoire.

Cette option vous permet d'ajouter un "MA" au programme utilisateur sélectionné, ce qui signifie que ses réglages apparaissent dans la liste Music Assistant (voyez p. 33).

- Si nécessaire, copiez le programme utilisateur en mémoire interne.

- Appuyez sur la case **[MUSIC ASSIST MARK]**.



Utilisez les fonctions Finder pour localiser les programmes utilisateur devant figurer dans la liste Music Assistant puis appuyez sur leur case pour ajouter la mention "MA" (appuyez une fois de plus pour l'enlever).

Les mémoires Music Assistant sont virtuelles et n'existent que s'il y a un fichier de programme utilisateur auxquelles elles peuvent faire référence. Cela explique pourquoi la suppression d'un programme utilisateur supprime aussi l'entrée Music Assistant correspondante.

■ Copy

Cette fonction permet de copier le programme utilisateur sélectionné dans une autre zone de mémoire. Sélectionnez d'abord un programme utilisateur puis appuyez sur la case **[OPTIONS]** de la page USER PROGRAM LIST. N'oubliez pas que la page COPY n'affiche que des programmes utilisateur correspondant aux critères de recherche utilisés avec le USER PROGRAM FINDER.

D'autre part, si vous ne voulez copier que certains programmes utilisateur sur carte de mémoire ou en mémoire interne, le FINDER est un outil de choix: il vous évite d'avoir à actionner trop souvent les cases **[PAGE]** ou **[PAGE]**.

- A la page "USER PROGRAM OPTIONS", appuyez sur la case **[COPY]**.



- Sélectionnez la source contenant le ou les programmes utilisateur à copier. Appuyez sur le bouton d'écran **[FROM]** pour sélectionner la zone de mémoire (le support).

INT MEMORY: Mémoire interne de l'E-60/E-50.

EXT MEMORY: Carte de mémoire insérée dans la fente PCMCIA de l'E-60/E-50. N'oubliez pas de l'insérer avant de sélectionner cette option.

FLOPPY: Disquette insérée dans l'E-60/E-50.

- Choisissez maintenant la destination de la copie du ou des programmes utilisateur sélectionnés: Appuyez sur le bouton d'écran **[TO]** pour sélectionner la zone de mémoire (le support).
- Si l'écran affiche déjà le nom du programme utilisateur que vous voulez copier, appuyez sur sa ligne. Vous pouvez sélectionner plusieurs programmes utilisateur.

Pour afficher les 5 fichiers suivants, appuyez sur la case **[▶]** dans le coin inférieur droit. Vous pouvez aussi vous servir de la molette **[DATA/ENTRY]** ou des boutons **[DEC]/[INC]**.

Pour retourner au groupe des 5 programmes utilisateur précédents, appuyez sur **[◀]**.

Pour copier tous les programmes utilisateur affichés (sur toutes les pages disponibles), appuyez sur la case **[ALL FILES]**.

Remarque: Si le support d'arrivée (carte de mémoire ou disquette) n'est pas formaté, un message apparaît pour vous permettre de le formater avant d'y copier des programmes utilisateur.

- (4) Si vous avez choisi "EXT MEMORY" ou "FLOPPY DISK" pour "TO", coupez la protection de la carte ou de la disquette et insérez-la dans la fente PCMCIA ou le lecteur.

Voyez le mode d'emploi de la carte de mémoire pour savoir comment couper sa protection contre l'écriture.

Remarque: Certaines cartes n'ont pas de protection contre l'écriture.

- (5) Appuyez sur la case **[EXECUTE]**. (Appuyez sur **[Back]** pour renoncer à l'opération ou pour sélectionner d'autres fichiers.)

Un message vous demande si vous êtes d'accord d'écraser tous les fichiers du support d'arrivée (TO) qui portent le même nom que les fichiers à copier.



- (6) Appuyez sur la case **[YES]** si vous voulez écraser tous les fichiers portant le même nom sur le support d'arrivée. Appuyez sur la case **[NO]** si les fichiers du support source ("FROM") portant le même nom que des fichiers existants sur le support d'arrivée ("TO") ne doivent pas être copiés (dans ce cas, seuls les fichiers avec des noms uniques sont copiés).

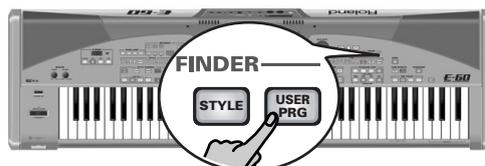
Les données sont copiées et le message "Function Complete" confirme la fin de l'opération.

- (7) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.

Editer un Index

Tous les programmes utilisateur en mémoire interne de l'E-60/E-50 sont déjà assignés à une de huit catégories. Vous pouvez changer ces affectations et même éditer les noms d'Index. En outre, vous pouvez copier une entrée Index (avec toutes ses assignations de programmes utilisateur) dans une autre entrée.

- (1) Appuyez sur le bouton **FINDER [USER PRG]**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Choisissez la zone de mémoire: **[EXTERNAL MEMORY]** ou **[INTERNAL MEMORY]**.
- (3) Appuyez sur la case **[INDEX]** dans le coin supérieur gauche. Si la case **[ALL]** est actuellement sélectionnée, l'écran se présente ainsi:



Les fonctions d'édition d'Index ne sont disponibles que pour les "vraies" catégories d'Index, aussi...

- (4) Appuyez sur la case de la catégorie d'Index à éditer.

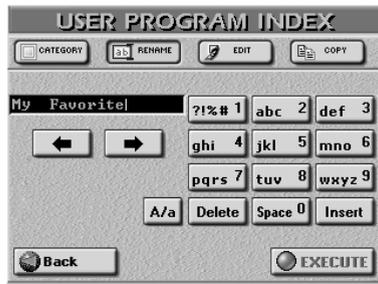


- (5) Choisissez une fonction d'édition en appuyant sur sa case:

■ Rename

Cette fonction permet de changer le nom de l'Index choisi.

- Appuyez sur la case **RENAME**.



- Entrez le nouveau nom (16 caractères). Voyez "Entrer des noms" à la p. 44.

Remarque: La case **A/a** permet d'alterner entre les majuscules et les minuscules.

- Appuyez sur la case **EXECUTE** pour confirmer le nouveau nom.

■ Edit

Cette fonction permet d'assigner les programmes utilisateur voulus à l'Index choisi (ou de supprimer des assignations de programmes utilisateur existantes).

- Après l'étape (4) ci-dessus, appuyez sur la case **EDIT**.



- Recherchez le fichier voulu avec les cases **FINDER**, **USER PRG**, **STYLE LINK**, **GENRE** et **SONG LINK**. Voyez page 90.
- Appuyez sur les cases de tous les programmes utilisateur que vous voulez assigner à la catégorie Index choisie. Les programmes utilisateur sélectionnés sont affichés sur fond clair. Pour supprimer un programme utilisateur dans la catégorie choisie, appuyez sur sa case pour la rendre foncée.
- Si nécessaire, servez-vous des cases **PAGE** **←** **→** pour passer à la liste d'une page précédente ou suivante.
- Appuyez sur **Back** pour confirmer vos changements et retourner à la page USER PROGRAM LIST. Appuyez sur **EXIT** pour retourner à la page principale et pour annuler vos changements (dans ce cas, les assignations que vous avez changées sont perdues).

Remarque: Après 50 modifications (assignations définies/annulées), l'E-60/E-50 exécute une confirmation automatique (comme si vous aviez appuyé sur la case **Back**).

■ Index Copy

Cette fonction permet de copier une catégorie Index (avec toutes les assignations de programmes utilisateur) dans une autre catégorie. Vous pouvez l'utiliser pour fusionner deux catégories et libérer ainsi une catégorie pour de nouvelles assignations.

Remarque: Il existe en tout huit catégories d'Index. Vous ne pouvez pas créer de catégorie supplémentaire.

- Après l'étape (4) ci-dessus, appuyez sur la case **COPY**.



- Dans la colonne de gauche (SOURCE), appuyez sur la case correspondant aux assignations à copier dans une autre catégorie d'Index. Vous pouvez aussi utiliser les cases **▲** **▼**.
- Dans la colonne de droite (DESTINATION), appuyez sur la case de la catégorie d'Index devant accueillir les assignations copiées. Vous pouvez aussi utiliser les cases **▲** **▼**.

- Précisez maintenant comment les assignations de programmes utilisateur doivent être copiées: Appuyez sur la case **REPLACE** pour effacer les assignations de l'Index DESTINATION en les remplaçant par les entrées de la case SOURCE choisie.

Appuyez sur **MERGE** si les assignations de programmes utilisateur de la catégorie SOURCE doivent être ajoutées aux assignations de l'Index DESTINATION (la catégorie DESTINATION contiendra plus d'assignations qu'auparavant).

Votre choix est confirmé brièvement à l'écran:

Remarque: Aucun fichier de programme utilisateur n'est copié durant cette opération.

- (6) Appuyez sur la case **Back** pour retourner à la page "USER PROGRAM LIST".

Remarque: Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale et annuler vos changements.

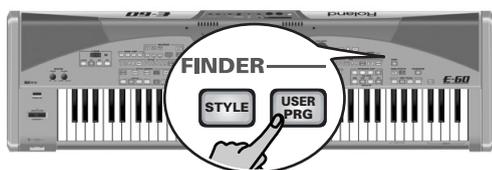
Fonctions Music Assistant

L'environnement Music Assistant propose plusieurs fonctions pour éditer des mémoires existantes et en créer de nouvelles.

Créer de nouvelles mémoires Music Assistant

Les mémoires Music Assistant reposent toujours sur un programme utilisateur. Elles ne contiennent que des références à des données résidant ailleurs.

- (1) Appuyez sur le bouton **FINDER** **[USER PRG]**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Sélectionnez la mémoire interne en appuyant sur **[INTERNAL MEMORY]**.
Les mémoires Music Assistant doivent résider dans la mémoire interne de l'E-60/E-50. Si nécessaire, copiez d'abord les programmes utilisateur d'une carte de mémoire dans la mémoire interne de l'E-60/E-50 (voyez p. 97).
- (3) Appuyez sur la case **[OPTIONS]** puis sur la case **[MUSIC ASSISTANT MARK]**.



- (4) Pour mettre rapidement la main sur le programme utilisateur voulu, utilisez le Finder (voyez p. 90).
- (5) Appuyez sur la case d'un programme utilisateur qui devrait apparaître dans la fenêtre MUSIC ASSISTANT.
La mention "MA" apparaît. Si vous avez appuyé sur la mauvaise case, appuyez de nouveau pour supprimer la mention "MA".
- (6) Si nécessaire, sélectionnez d'autres programmes utilisateur.
- (7) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.

Editer des mémoires Music Assistant

L'E-60/E-50 vous permet d'éditer certains aspects des mémoires Music Assistant.

- (1) Appuyez sur le bouton **[MUSIC ASSISTANT]**.



L'écran se présente maintenant comme ceci:



- (2) Sélectionnez la mémoire Music Assistant à éditer.
- (3) Poursuivez avec l'opération "Renommer des mémoires Music Assistant" ou "Effacer des mémoires Music Assistant".

Renommer des mémoires Music Assistant

- Appuyez sur la case **[OPTIONS]** puis sur la case **[RENAME]** si elle n'est pas "allumée".



Cette fonction vous permet de changer (ou d'ajouter) les informations NAME, ARTIST et GENRE de la mémoire Music Assistant sélectionnée. "ARTIST" fait référence à la personne qui a rendu le morceau célèbre et "GENRE" décrit la musique.

- Appuyez sur la case **[NAME]**, **[ARTIST]** ou **[GENRE]** et entrez les caractères voulus.
Voyez "Entrer des noms" à la p. 44. La case **[A/a]** permet d'alterner entre les majuscules et les minuscules. Le nom (NAME) que vous entrez ici ne concerne que la mémoire Music Assistant et n'a aucun effet sur le programme utilisateur sous-jacent dont le nom ne change pas.
- Appuyez sur la case **[EXECUTE]** pour confirmer le nouveau nom.

■ Effacer des mémoires Music Assistant

La fonction DELETE vous permet de d'effacer la mémoire Music Assistant sélectionnée. Une fois de plus, c'est un processus virtuel car le programme utilisateur sous-jacent ne disparaît pas. (En fait, cette opération retire simplement la mention "MA" du programme utilisateur).

- Sélectionnez la mémoire Music Assistant à supprimer.
- Appuyez sur la case **DELETE**. Cette étape est irréversible et l'écran demande confirmation:



YES supprime la mémoire Music Assistant

NO laisse la mémoire intacte et vous ramène à la page affichant la liste.

Back conserve le fichier intact et vous ramène à la page MUSIC ASSISTANT LIST.

Sauvegarder une mémoire Music Assistant

La fonction SAVE de la page MUSIC ASSISTANT LIST fait deux opérations simultanément:

- Elle rassemble les réglages de tous les paramètres constituant l'état actuel de l'E-60/E-50 et les sauvegarde.
- Cette fonction crée ainsi un nouveau programme utilisateur et lui donne le même nom ou modifie le programme utilisateur existant auquel la mémoire Music Assistant fait référence. (Cela dépend du nom que vous entrez.)

Bien que la page affichée ressemble fort à la page RENAME (voyez plus haut), elle a un but tout à fait différent.

Cette fonction peut rendre des services précieux: imaginons que vous choisissiez une mémoire Music Assistant puis changiez la partie UP2, le mixage et choisissiez un nouveau style musical. Si vous préférez la nouvelle version, vous serez content de la sauvegarder. D'où la fonction SAVE.

- (1) A la page "MUSIC ASSISTANT LIST", appuyez sur la case **SAVE**.



- (2) Appuyez sur la case **NAME**, **ARTIST** ou **GENRE** et entrez les caractères voulus. Voyez "Entrer des noms" à la p. 44. La case **A/a** permet d'alterner entre les majuscules et les minuscules.
- (3) Entrez un nom pour les autres entrées si vous le voulez.
- (4) Appuyez sur la case **EXECUTE** pour sauvegarder les réglages.

Si vous sauvegardez la mémoire Music Assistant sous un nouveau nom, l'opération est confirmée et l'E-60/E-50 affiche la page MUSIC ASSISTANT LIST. (Un nouveau programme utilisateur est créé en même temps que votre mémoire Music Assistant).

Si la base de données Music Assistant contient déjà une mémoire du nom affiché sous NAME, un message vous demande si vous voulez écraser l'ancienne mémoire.



YES signifie que la mémoire Music Assistant originale et le programme utilisateur sous-jacent sont écrasés et remplacés par les nouvelles versions.

NO laisse la mémoire intacte et vous ramène à la page SAVE où vous pouvez changer le nom. Poursuivez ensuite avec l'étape (2).

- (5) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.

10. Makeup Tools pour morceaux et styles

Mixer les parties de morceau ou de style

Bien qu'accessibles par le bouton **MIXER** (en appuyant deux ou trois fois dessus), les fonctions de mixage des styles et des morceaux font partie des fonctions **MAKEUP TOOLS**. Tout au long de ce chapitre, nous ne parlerons pas de pistes ou de parties mais d'instruments. Les paramètres décrits plus bas concernent effectivement des sons individuels (or certaines pistes utilisent plusieurs sons): si vous pensez que la "basse" est trop forte, diminuez son niveau. Le "piano" a besoin de plus de réverb? Ajoutez-en... Impossible de faire plus simple.

Remarque importante

Les paramètres décrits dans cette section sont principalement conçus pour effectuer des changements en temps réel dans un style ou un morceau. Ces changements ne sont pas sauvegardés. Quand vous changez de style ou de morceau, les changements effectués ici sont perdus. Vous pouvez toutefois les sauvegarder (en les "gravant" dans le style ou le morceau) d'une pression sur le bouton **MAKEUP TOOLS** puis sur la case **SAVE** à la page qui apparaît alors (voyez p. 108).

- (1) Appuyez deux ou trois fois sur le bouton **MIXER**.



L'écran se présente comme suit:



...ou:



Pour mixer les parties de style, appuyez sur la case **STYLE MAKEUP TOOLS** à la page "USER PROGRAM STYLE VOLUME".



(Ces deux pages diffèrent de la façon suivante: les réglages "USER PROGRAM..." peuvent être sauvegardés dans un programme utilisateur et constituent donc des modifications "temporaires" des données de style tandis que les réglages "STYLE MAKEUP TOOLS" peuvent être "gravés" dans le style.)

- (2) Si l'icône de l'instrument dont vous voulez changer le réglage n'apparaît pas, appuyez sur la case **PAGE** ou pour aller à la page précédente ou suivante.
- Le nombre de pages de mixage varie en fonction du nombre de sons utilisés par le morceau ou le style. Il peut n'y avoir qu'une seule page (comptant moins de neuf canaux).
- (3) Appuyez sur la ligne correspondant au paramètre à changer (CHORUS, REVERB, PANPOT, VOLUME). La rangée du paramètre sélectionné est affichée sur fond clair.
- (4) Utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC**/**INC** pour régler la valeur du paramètre.

Les paramètres disponibles produisent des changements relatifs ajoutés ou soustraits aux réglages du morceau ou du style. Cette page permet de régler les paramètres suivants:

■ Instrument activé/coupé (MUTE)

Appuyez sur l'icône d'instrument en haut de la bande de canal pour activer l'instrument (pas de mention MUTE) ou pour le couper (mention MUTE).

■ REVERB et CHORUS: Balance d'effet

Les paramètres CHORUS et REVERB permettent de définir l'intensité avec laquelle les instruments doivent être traités par le processeur Reverb et/ou Chorus. Vous pouvez régler les paramètres d'effets (type de Reverb et de Chorus, etc.) aux pages Common COMMON (voyez p. 107) et STYLE/SONG REVERB & CHORUS (voyez p. 86).

■ PANPOT: Position stéréo

Permet de changer la position stéréo de l'instrument utilisé.

■ VOLUME

Permet de régler le volume de l'instrument correspondant.

Remarque: Ne perdez pas de vue que ces changements affectent les instruments (sons/kit de batterie) – et non la piste entière dont ils font partie.

- (5) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.

Utiliser les outils Makeup Tools

Outre les fonctions *Cover pour morceaux et styles* (voyez pages 38 et 63) qui vous permettent de modifier la reproduction d'un morceau ou d'un style en sélectionnant des préréglages, l'E-60/E-50 propose aussi un mode vous permettant de personnaliser la reproduction du morceau ou style sélectionné. Les changements que vous effectuez ici doivent être sauvegardés si vous comptez les réutiliser.

Remarque importante

Les réglages MAKEUP TOOLS sont ignorés par le séquenceur 16 pistes ou le Style Composer de l'E-60/E-50 sauf si vous "gravez" ces réglages dans le morceau ou le style (voyez "Avant de sauvegarder vos réglages" à la page 107).

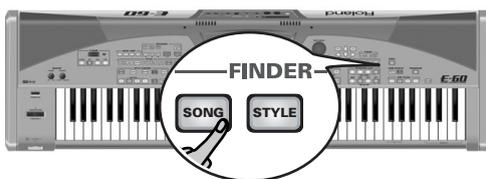
Avant de commencer...

Il y a deux groupes de fonctions MAKEUP: un pour les morceaux (fichiers SMF) et un autres pour les styles. Les ressemblances entre les deux groupes sont telles qu'une seule description indiquant les différences suffit.

Les deux groupes peuvent être sélectionnés avec le même bouton en face avant; nous vous conseillons donc de bien lire les informations en haut de la page d'écran ("SONG MAKEUP TOOLS" ou "STYLE MAKEUP TOOLS") avant d'effectuer le moindre changement.

■ Avant de changer les réglages MAKEUP TOOLS d'un morceau

- Appuyez sur le bouton **FINDER** **[SONG]**.



Vous pouvez aussi appuyer sur la case **[SONG]** de la page principale pour sélectionner des morceaux.



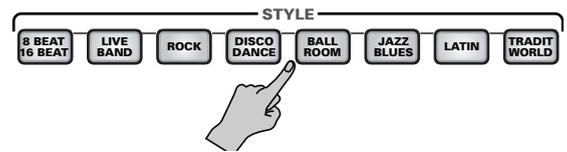
L'écran se présente comme suit:



- Sélectionnez la zone de mémoire contenant le morceau à changer. Appuyez sur **[INTERNAL MEMORY]**, **[FLOPPY]** ou **[EXTERNAL MEMORY]**. Si vous appuyez sur **[FLOPPY]** ou **[EXTERNAL MEMORY]**, insérez la disquette ou la carte de mémoire contenant le morceau voulu dans le lecteur ou la fente. Pour en savoir plus sur la sélection de morceau, voyez "Reproduction de morceaux (Standard MIDI)" à la p. 35.
- Choisissez le morceau en appuyant sur sa case:

■ Avant de changer les réglages MAKEUP TOOLS d'un style

- Appuyez sur un bouton du pavé **STYLE** pour sélectionner une famille de styles musicaux.



- Si nécessaire, utilisez les cases **[PAGE 1]**~**[PAGE 4]** pour changer de page.



Le nombre de pages dépend de la famille choisie.

- Appuyez sur la case du style voulu. Pour en savoir plus sur la sélection de styles, voyez pages 25 et 73.

Procédure générale

- (1) Appuyez une ou deux fois sur le bouton **MAKEUP TOOLS**.



Cela dépend des réglages que vous voulez changer: ceux du morceau ou ceux du style. L'écran se présente comme suit:



...OU:



Si la page ci-dessus n'est pas affichée, appuyez sur la case **PALETTE** dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Toutes les modifications effectuées à cette page et aux pages liées sont des données SysEx qui modifient les données de morceau existantes (sans les remplacer). Seul l'E-60/E-50 est en mesure de lire ces données. Les autres lecteurs de fichiers SMF (et le séquenceur 16 pistes) ignorent ces nouvelles données SysEx. Il n'y a, à l'heure actuelle, aucune autre instrument capable de lire le format de style MSE que l'E-60/E-50 utilise.

- (2) Utilisez les cases **←** **→** dans le coin inférieur droit pour choisir l'instrument à éditer.
 Si vous choisissez un kit de batterie, l'écran se présente comme suit:



(Voyez page page 106 pour en savoir plus sur les cases **PERC MUTE** et **DRUM MUTE**.)

La case **OCTAVE** disparaît (car transposer la partie de batterie par octave n'a aucun sens).

- (3) Appuyez sur la case **JUMP TO 1st NOTE** pour passer à l'endroit où est utilisé l'instrument à régler. La reproduction démarre automatiquement à cet endroit.

Si vous entendez à peine le son/kit de batterie, appuyez sur le bouton d'écran **SOLO** (son témoin doit "s'allumer") puis servez-vous de **JUMP TO 1st NOTE** pour passer à la première note de cet instrument. Appuyez de nouveau sur **SOLO** pour couper cette fonction.

- (4) Coupez l'instrument sélectionné avec la case **MUTE**.

La partie correspondante n'est plus reproduite. (Petit rappel: ce réglage ne s'applique qu'à l'instrument et donc pas nécessairement à toute la piste.)

Remarque: Dans le cas d'une batterie, vous pouvez couper deux groupes d'instruments séparément.

- (5) Appuyez sur la case du nom long du son (à côté de l'icône de l'instrument) et utilisez les boutons **TONE** pour choisir un autre son ou kit de batterie.



- (6) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page **SONG MAKEUP TOOLS** (ou **STYLE MAKEUP TOOLS**) **PALETTE**.
- (7) Appuyez sur la case d'un autre paramètre à éditer et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour choisir la valeur. Vous pouvez aussi appuyer sur la molette **DATA/ENTRY** et entrer la valeur avec le pavé numérique affiché à l'écran.



La plupart des valeurs de paramètres peuvent être positives ou négatives, donc n'oubliez pas d'utiliser la case **+/-**.

- (8) Appuyez sur **[UNDO CHANGES]** pour retrouver la valeur mémorisée de tous les paramètres de cette page.
- (9) Pour sauvegarder vos changements à ce stade, appuyez sur la case **[SAVE]** et voyez page 108. Vous pouvez aussi appuyer sur une autre case pour changer d'autres paramètres encore avant de sauvegarder votre morceau ou style modifié.

PALETTE

En appuyant sur la case **[PALETTE]** à n'importe quelle page MAKEUP TOOLS, vous passez à la page suivante où vous pouvez régler les paramètres les plus fondamentaux des instruments utilisés par le morceau ou le style.



Appuyez sur la case d'un paramètre à éditer et utilisez la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]** pour choisir la valeur. Vous pouvez aussi appuyer sur la molette **[DATA/ENTRY]** et entrer la valeur avec le pavé numérique affiché à l'écran.

- **VOLUME**—Volume de l'instrument sélectionné. Des valeurs négatives diminuent le volume et des valeurs positives l'augmentent.
- **PANPOT**—Servez-vous de ce paramètre pour régler la position de l'instrument sélectionné dans l'image stéréo.
Remarque: Pour les kits de batterie, ce réglage touche tous les instruments de batterie/de percussion. Il existe aussi un paramètre réglable pour certains instruments de batterie. Voyez page 106.
- **REVERB**—Ce paramètre détermine le niveau d'envoi à la réverbération (Reverb Send Level). Le "niveau d'envoi" correspond à la quantité de signal transmis au processeur Reverb – et donc l'intensité du traitement de l'instrument.
- **CHORUS**—Ce paramètre détermine le niveau d'envoi au chorus (Chorus Send). Le "niveau d'envoi" correspond à la quantité de signal transmise au processeur Chorus – et donc l'intensité du traitement de l'instrument.
Remarque: Les quatre paramètres décrits jusqu'à présent peuvent aussi être réglés à la page de mixage SONG/STYLE MAKEUP TOOLS (voyez p. 102).
- **VELOCITY**—Ce paramètre permet de modifier la plage de toucher de l'instrument en question. "0" signifie que les valeurs mémorisées restent intactes, les réglages négatifs réduisent toutes les valeurs de toucher avec la même intensité (en conservant les différences entre les notes) et les réglages positifs décalent toutes les valeurs de toucher dans le sens positif.
- **OCTAVE**—(Uniquement pour les sons) Utilisez ce paramètre pour transposer l'instrument sélectionné vers le haut ou vers le bas de 4 octaves maximum.

SOUND EDIT pour sons

En appuyant sur la case **[SOUND EDIT]** à n'importe quelle page MAKEUP TOOLS, vous passez à la page suivante où vous pouvez effectuer approfondir l'édition du son (voyez "SOUND EDIT pour les kits de batterie" à la p. 106 si vous avez choisi un kit de batterie).



Appuyez sur la case d'un paramètre à éditer et utilisez la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]** pour choisir la valeur. Vous pouvez aussi appuyer sur la molette **[DATA/ENTRY]** et entrer la valeur avec le pavé numérique affiché à l'écran.

- **CUTOFF**—Ce paramètre de filtre permet d'assombrir ou d'éclaircir le son choisi. Des réglages Cutoff positifs signifient que vous laissez passer plus d'harmoniques et que le son devient plus brillant. Plus cette valeur plonge dans le négatif, moins il y a d'harmoniques et plus le son devient doux (sombre). Vous trouverez un schéma page 80.
Remarque: Pour certains sons, des réglages Cutoff positifs (+) ne produisent pas de changement audible car leur paramètre Cutoff est déjà préréglé sur la valeur maximale.
- **RESO**—Il s'agit d'un paramètre inévitablement associé au synthétiseur. Lorsque la valeur Résonance augmente, les harmoniques situées près de la fréquence de coupure sont soulignées afin de produire un son au caractère marqué.
Remarque: Pour certains sons, des réglages RESO négatifs (-) peuvent ne pas produire de changement audible car Résonance est déjà réglé sur la valeur minimum.

Les paramètres suivants permettent de régler "l'enveloppe" du son. Voyez page 79 pour en savoir plus.

- **ATTACK**—Ce paramètre détermine la manière dont le son débute. Des valeurs négatives accélèrent l'attaque et rendent le son plus agressif.
- **DECAY**—Ce paramètre détermine le temps qu'il faut au volume et à la fréquence de coupure du son pour passer du point le plus élevé de l'attaque au niveau Sustain (maintien).
Remarque: Les sons à percussion ont généralement un niveau Sustain de "0". Les sons de piano et de guitare appartiennent à cette catégorie. Le fait de maintenir les notes longtemps n'a pratiquement pas d'effet sur leur durée, même si vous choisissez une valeur élevée ici.
- **RELEASE**—Ce paramètre détermine le temps qu'il faut au son pour disparaître, une fois la note relâchée. La fréquence de coupure chute également en fonction de ce réglage.

Utilisez les trois paramètres suivants si vous pensez que l'instrument en question a trop (ou trop peu) de vibrato.

Remarque: Certains sons contiennent un vibrato naturel (échantillonné) dont l'intensité et la vitesse ne peuvent pas être modifiées.

- **VB RATE**—Ce paramètre règle la vitesse de modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) accélèrent la modulation de hauteur préprogrammée tandis que des valeurs négatives (-) la ralentissent.
- **VB DEPTH**—Ce paramètre règle l'intensité de la modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) accentuent le tremblement tandis que des valeurs négatives (-) le réduisent.
- **VB DELAY**—Ce paramètre règle le temps nécessaire pour que le vibrato commence. Des réglages positifs (+) allongent le retard tandis que des valeurs négatives le raccourcissent.

Si nécessaire, appuyez sur la case **[SAVE]** pour sauvegarder vos réglages (page 108).

SOUND EDIT pour les kits de batterie

Si l'icône de l'instrument à gauche du nom du son affiche une batterie, la page sélectionnée avec **[SOUND EDIT]** a l'aspect suivant. Ici, vous pouvez éditer tout le kit de batterie.



Appuyez sur la case d'un paramètre à éditer et utilisez la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]** pour choisir la valeur. Vous pouvez aussi appuyer sur la molette **[DATA/ENTRY]** et entrer la valeur avec le pavé numérique affiché à l'écran.

- **CUTOFF**—Permet d'éclaircir (valeurs positives) ou d'assombrir (valeur négatives) le son du kit de batterie (tous les instruments). Plus cette valeur plonge dans le négatif, moins il y a d'harmoniques et plus le son devient doux (sombre).
- **RESO**—Permet d'ajouter un caractère "synthétique" à votre kit de batterie (choisissez une valeur positive) ou de le rendre plus naturel.
- Utilisez la case **[DRUM MUTE]** pour supprimer (ou ajouter) les sons de batterie.
- Utilisez la case **[PERC MUTE]** pour supprimer (ou ajouter) les sons de percussion.

Si nécessaire, appuyez sur la case **[SAVE]** pour sauvegarder vos réglages (page 108).

DRUM INSTR EDIT

Si l'icône de l'instrument à gauche du nom du son affiche une batterie, vous pouvez aussi appuyer sur la case **[DRUM INSTR EDIT]**. Vous passez à la page suivante, qui permet d'effectuer des changements plus fins pour certains instruments du kit de batterie choisi:



Cette page vous permet effectivement de reconfigurer votre kit de batterie (mais vous ne pouvez pas sélectionner des sons d'un autre kit).

Remarque: Les noms des sons de batterie/percussion dépendent du kit de batterie choisi. Toutefois, la nature de ces sons est habituellement similaire.

- Utilisez **PAGE** **[←/→]** pour sélectionner l'instrument de batterie que vous voulez remplacer par un autre (regardez l'icône affichée à gauche de cette case).
- Actionnez la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]** pour sélectionner un autre son. Les premiers sons que vous pouvez sélectionner pour un instrument donné sont généralement des variations de la caisse claire, de la grosse caisse etc. Mais en tournant assez longtemps la molette **[DATA/ENTRY]**, vous pouvez aussi sélectionner n'importe quel autre son (même un son mélodique). Appuyez sur la case d'un paramètre à éditer et utilisez la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]** pour choisir la valeur.
- **VOLUME**—Ce paramètre permet de régler le volume de l'instrument de batterie choisi.
- **PANPOT**—Ce paramètre permet de définir l'emplacement de l'instrument de batterie choisi dans l'image stéréo. "0" indique "pas de changement", les valeurs négatives décalent l'instrument vers gauche et les valeurs positives vers la droite.
- **REVERB & CHORUS**—Utilisez ces paramètres pour régler le niveau d'envoi à la réverbération ou au chorus de l'instrument de batterie sélectionné. Vous pouvez éditer les effets proprement dits à la page COMMON (voyez ci-dessous).
- **VELOCITY**—Ce paramètre permet de modifier la plage de toucher de l'instrument de batterie en question. "0" signifie que les valeurs mémorisées restent intactes, les réglages négatifs réduisent toutes les valeurs de toucher avec la même intensité (en conservant les variations) et les réglages positifs augmentent toutes les valeurs de toucher.

- **PITCH**—Ce paramètre permet d'accorder l'instrument de batterie choisi vers le haut ou vers le bas. "0" signifie que la hauteur ne change pas.

Si nécessaire, appuyez sur la case **[SAVE]** pour sauvegarder vos réglages (page 108).

COMMON

Après une pression sur la case **[COMMON]**, l'écran se présente comme suit: Les paramètres de cette page affectent le morceau entier ou le style. Ils ne dépendent donc pas du choix d'un son ou d'un kit de batterie.



Appuyez sur la case d'un paramètre à éditer et utilisez la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]** pour choisir la valeur.

- **REVERB TYPE**—Ce paramètre permet de définir le type de réverbération recherché. Vous avez le choix parmi les types de réverbération suivants:

Room1,	Ces types simulent la réverbération d'une pièce. Plus le numéro est élevé (1, 2 ou 3), plus la pièce est "grande".
Room2,	
Room3	
Hall1,	Ces types simulent la réverbération d'une petite (1) ou d'une grande (2) salle de concert et suggèrent un environnement plus vaste que les types Room ci-dessus.
Hall2	
Plate	Cet algorithme simule l'acoustique d'une salle de concert.
Delay	Effet Delay (pas de réverb). Fonctionne un peu comme un écho et répète les sons.
Pan Delay	La version stéréo de l'effet Delay ci-dessus. Crée des répétitions qui alternent entre les canaux gauche et droit.

Le réglage "**Original**" signifie que le morceau utilise ses propres réglages de réverbération (programmés). Le réglage "**User Prog**" (pour styles) signifie que le style utilise les réglages de réverbération du programme utilisateur actif.

- **CHORUS TYPE**—Le chorus élargit la dimension spatiale du son et produit une impression stéréo. Vous avez le choix parmi 8 types de chorus.

Chorus 1~4	Ces effets chorus conventionnels confèrent une impression d'espace et de profondeur au son.
Feedback	Ce chorus génère un effet de type Flanger et produit un son doux.
Flanger	Cet effet sonne un peu comme un avion au décollage et à l'atterrissage.
Short Delay	Cet effet de delay à part entière peut être utilisé à la place d'un chorus ou d'un flanger. Comme vous le verrez, vous pouvez programmer toute une série de paramètres.
Short DLY FBK	Delay court avec de nombreuses répétitions.

Le réglage "**Original**" signifie que le morceau utilise ses propres réglages de chorus (programmés). Le réglage "**User Prog**" (pour styles) signifie que le style utilise les réglages de chorus du programme utilisateur actif.

- **REVERB LEVEL & CHORUS LEVEL**—Ces paramètres vous permettent de modifier le niveau de sortie du processeur Reverb (ou Chorus).
- **SONG VOLUME (ou STYLE VOLUME)**—Ce paramètre vous permet de régler le volume global du morceau (ou du style) sélectionné si vous pensez qu'il est trop fort/faible par rapport aux autres morceaux (ou styles).
- **TEMPO**—Permet de changer le tempo du morceau ou du style (♩ = 20~250).
- **TRANSPOSE (uniquement pour morceaux)**—Permet de transposer toutes les parties de morceau (sauf la batterie) de maximum 12 demi-tons (1 octave) vers le haut ou vers le bas. Cette valeur est mémorisée dans les données du morceau et est utilisée chaque fois que vous reproduisez ce morceau.

Avant de sauvegarder vos réglages

Avant de sauvegarder un morceau ou style de votre cru dans la mémoire interne, sur carte ou sur disquette, vous pouvez (si vous le souhaitez) "geler" vos changements et les transformer ainsi en données de morceau ou de style "normales". (Les réglages MAKEUP TOOLS sont des données SysEx que seul l'E-60/E-50 comprend.)

Cela peut être pratique pour deux raisons:

- Pour pouvoir éditer la version "finale" de votre morceau ou style avec le séquenceur 16-pistes, le Style Converter ou le Style Composer. Ces fonctions ignorent les données SysEx "cosmétiques" que vous ajoutez avec MAKEUP TOOLS.
- Pour reproduire la nouvelle version du morceau sur un autre séquenceur ou sur ordinateur. Les styles peuvent être lus par l'E-60/E-50, l'E-80 et le G-70. Pour geler ces changements, appuyez sur la case **[FREEZE DATA]** à n'importe quelle page décrite jusqu'ici:



L'écran affiche "Operation Complete" après la conversion des données. **Attention:** il est impossible d'annuler cette opération.

Remarque: Cette opération n'est pas nécessaire pour des fichiers que vous n'utilisez qu'avec l'E-60/E-50.

Sauvegarder le morceau ou style modifié

Les changements sauvegardés avec la procédure suivante affectent directement le morceau ou le style sélectionné. Ils ne font pas partie des réglages sauvegardés dans un programme utilisateur.

- (1) Si vous êtes content de vos changements et que vous voulez les garder, appuyez sur la case **SAVE**. L'écran se présente comme suit:



...OU:



- (2) Si nécessaire, changez le nom du morceau ou du style.
Cela n'est nécessaire que si vous souhaitez préserver la version originale (et uniquement si vous voulez sauvegarder la même version dans la même zone de mémoire). Les changements que vous venez d'effectuer ne peuvent être lus que par l'E-60/E-50 et ne sont donc d'aucune utilité à d'autres séquenceurs ou lecteurs SMF.
- (3) Choisissez la zone de mémoire où vous voulez sauvegarder le style ou le morceau:
EXTERNAL MEMORY, **FLOPPY** ou **INTERNAL MEMORY**.
- (4) Appuyez sur la case **STYLE NAME** ou **SONG NAME**.
- (5) Entrez un nom (page 44).
- (6) Appuyez ensuite sur les cases suivantes (si nécessaire) et entrez les informations suivantes.
SONG ARTIST, GENRE, FILE NAME
STYLE COUNTRY, GENRE

- (7) Appuyez sur la case **EXECUTE**.

Si vous avez choisi le lecteur contenant la version originale avec le même nom, le message suivant s'affiche:



- Appuyez sur **YES** pour écraser l'ancienne version. Appuyez sur **NO** si vous ne voulez pas écraser ce morceau ou style; vous retournez à la page précédente. Entrez ensuite un autre nom (ou choisissez un support différent).

Si le morceau ou le style n'existe pas encore dans la zone de mémoire choisie, les données sont sauvegardées et le message suivant s'affiche:



11. Raffiner la reproduction de morceau

Voyons maintenant une série de fonctions supplémentaires, disponibles pour la reproduction de morceau. Voyez page 128 pour en savoir plus sur l'enregistrement et l'édition des morceaux du séquenceur.

Programmer des repères MARK & JUMP

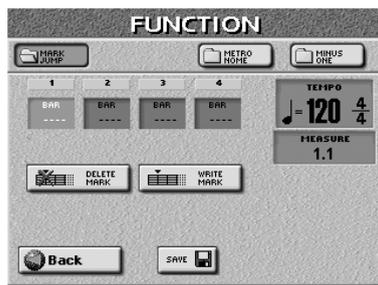
Les morceaux de la mémoire interne ont quatre positions déjà mémorisées et accessibles d'une pression sur MARK & JUMP [1]~[4] (page 36). Lorsque vous sélectionnez un morceau qui contient de telles positions (ou "repères"), les témoins MARK & JUMP clignotent. Pour les morceaux non pourvus de ces repères, les témoins restent éteints.

Vous pouvez éditer et programmer ces positions MARK JUMP de la façon suivante:

- (1) Maintenez un bouton MARK JUMP [1]~[4] enfoncé.



Appuyez sur le bouton que vous voulez. L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case correspondant au bouton MARK JUMP pour lequel vous voulez programmer une autre position (1~4).

Cette opération peut être effectuée durant la reproduction ou à l'arrêt.

- (3) Effectuez une des opérations suivantes:

- Lancez le morceau et appuyez sur la case [WRITE MARK]. Le numéro de la mesure apparaît dans la case qui s'allume. –ou–

- Arrêtez la reproduction. Appuyez sur la molette [DATA/ENTRY] et utilisez le pavé numérique à l'écran pour entrer le numéro de la mesure voulue. Appuyez sur la case [Delete] du pavé numérique pour effacer le dernier numéro entré.

Exemple: vous voulez entrer "14" mais vous avez appuyé deux fois sur la case [4] ("144"), appuyez sur [Delete] pour supprimer le second "4".

Vous pouvez aussi vous servir de la molette [DATA/ENTRY] ou des boutons [DEC]/[INC]. Dès que vous entrez une nouvelle valeur, un message [EDIT] apparaît à côté du numéro de mémoire.

- Appuyez sur la case [CLOSE] pour retourner à la page précédente.
- Appuyez sur la case [WRITE MARK] pour confirmer votre réglage. Le message [EDIT] disparaît. Répétez les étapes (2)~(3) pour programmer de nouvelles positions pour les autres boutons MARK JUMP.

- (4) Appuyez sur la case [DELETE MARK] pour effacer l'indication de mesure du bouton MARK JUMP en question.

Les boutons MARK & JUMP pour lesquels vous avez programmé une position s'allument.

Une pression sur un bouton MARK JUMP pour lequel aucune position n'a été programmée (et dont le témoin est éteint) n'a aucun effet.

Vous voulez gagner du temps? Voici la méthode express pour programmer les positions MARK JUMP:

- Choisissez le morceau pour lequel vous voulez définir des positions MARK.
- Affichez la page MARK & JUMP (voyez ci-dessus).
- Appuyez sur [TOP] pour retourner au début du morceau puis sur [PLAY/STOP] pour lancer la reproduction.
- Appuyez sur la case [1] pour la sélectionner.
- Appuyez sur la case [WRITE MARK] où vous voulez définir le premier repère. Cette position est mémorisée.
- Appuyez sur la case [WRITE MARK] où vous voulez définir le deuxième repère.
- Répétez les deux étapes précédentes pour les mémoires [3] et [4].
- Poursuivez avec l'étape (5).

Les positions MARK JUMP sont des informations supplémentaires pour les fichiers de morceaux qu'il faut sauvegarder.

- (5) Appuyez sur la case [SAVE].



- (6) Appuyez sur la case [INTERNAL MEMORY], [FLOPPY] ou [EXTERNAL MEMORY] pour choisir la destination de sauvegarde.

Si vous choisissez FLOPPY ou EXTERNAL MEMORY, n'oubliez pas d'insérer la disquette ou la carte.

- (7) Si nécessaire, changez le nom du morceau. Cela n'est nécessaire que si vous souhaitez préserver la version originale. Les informations MARK JUMP ne peuvent être lues que par l'E-60/E-50, un E-80 ou un G-70 et sont donc inutiles pour d'autres séquenceurs

ou lecteurs SMF: ils les ignorent tout simplement. Vous pouvez donc parfaitement sauvegarder le morceau sous son nom original. En outre, vous pouvez sauvegarder le morceau sur une autre zone de mémoire (carte ou disquette).

Pour savoir comment changer le nom, voyez page 44.

- (8) Appuyez sur la case **EXECUTE**.

Si vous avez choisi la zone de mémoire contenant la version originale, le message suivant s'affiche :



- Appuyez sur **YES** pour écraser l'ancienne version. Appuyez sur **NO** si vous ne voulez pas écraser ce morceau; vous retournez à la page principale. Entrez ensuite un autre nom (ou choisissez un support différent).

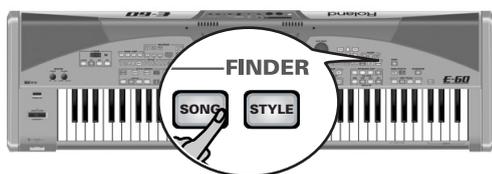
Si le morceau n'existe pas dans la zone de mémoire choisie, les données sont sauvegardées.

- (9) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.

Utiliser le 'Song Finder'

Le Song Finder permet de localiser rapidement les morceaux à reproduire. Cette fonction est bien plus puissante avec la mémoire interne ou des cartes de mémoires qu'avec des disquettes.

- (1) Appuyez sur le bouton **FINDER** **SONG**.



Appuyez sur la case **SONG** à la page principale.



L'écran se présente comme suit :



Les morceaux contenant des données de paroles sont indiqués par l'icône "LV". La note (♩) signifie que le fichier contient des données Play & Search.

- (2) Choisissez la mémoire contenant le morceau voulu: **EXTERNAL MEMORY**, **FLOPPY** ou **INTERNAL MEMORY**.

L'écran affiche une liste de 5 morceaux dans la mémoire sélectionnée.

- Si vous appuyez sur **INTERNAL MEMORY** ou **EXTERNAL MEMORY**...

...l'écran se présente comme suit :



"FOUND": entrées trouvées.

"GLOBAL": nombre total de morceaux dans cette zone de

Les cases **SONG NAME**, **ARTIST**, **GENRE** et **FILE NAME** permettent de trier les morceaux par ordre alphabétique.

Ce tri alphabétique dépend de la catégorie choisie.

- (3) Si l'écran affiche déjà le nom du morceau que vous voulez utiliser, appuyez sur sa ligne.

- (4) Pour afficher les 5 morceaux suivants, appuyez sur la case **▶** dans le coin inférieur droit. Appuyez sur cette case autant de fois qu'il le faut (ou jusqu'à ce qu'elle ait disparu).

Pour retourner au groupe des 5 morceaux précédents, appuyez sur **◀**.

(Vous pouvez aussi vous servir de la molette **DATA/ENTRY** ou des boutons **DEC/INC** pour changer de page).

Recherche de fichiers avec le 'Song Finder'

Cette fonction n'est pas disponible pour les disquettes.

a) Sélectionner une catégorie (Index)

"Index" désigne le plus haut niveau dans la hiérarchie de la base de données Song Finder. Toutes les recherches s'opèrent dans l'Index choisi (et donc pas nécessairement dans tous les fichiers de la mémoire interne ou de la carte).

- Appuyez sur la case **INDEX** dans le coin supérieur gauche.



- Appuyez sur la case correspondant à la catégorie de morceau voulue ou (si vous ne connaissez pas la catégorie de ce morceau) appuyez sur **ALL**.

Remarque: Les autres options de cette page (RENAME, EDIT et COPY) ne sont disponibles que pour des catégories spécifiques.

- Appuyez sur "[Back]". L'écran retourne à la page affichée à l'étape (1) ci-dessus, mais il n'affiche plus que les morceaux appartenant à l'Index choisi.

b) Sélectionnez le Finder

La partie la plus impressionnante commence dès que vous appuyez sur la case [FINDER].



c) Faites une recherche dans la base de données

Spécifiez maintenant comment le Song Finder doit rechercher les fichiers:

- Appuyez sur la case [ALPHABETIC ORDER] pour rechercher toutes les entrées commençant par les caractères définis ("BEA", par exemple). Les fichiers répondant aux critères définis apparaissent en haut de la liste. L'ordre dépend du bouton d'écran activé ([SONG NAME], [ARTIST], [GENRE] ou [FILE NAME]).
- Appuyez sur la case [SEARCH ONLY] pour que l'E-60/E-50 recherche les fichiers contenant les informations définies dans la colonne sélectionnée. (Ce qui permet par exemple de trouver un fichier nommé "Raggabeat" si vous avez entré "BEA".)
Remarque: Voyez p. 35 pour savoir comment utiliser la fonction "Play & Search".

d) Définissez votre recherche

- Appuyez sur la case [SONG NAME] si vous voulez que l'E-60/E-50 recherche les noms de morceaux, puis entrez le nom voulu (ou une partie du nom).
- Appuyez sur la case [ARTIST] pour effectuer la recherche par nom d'artiste, puis entrez le nom voulu (ou une partie du nom).
- Appuyez sur la case [GENRE] pour effectuer la recherche par genre spécifique (rock'n'roll, 16-beat, etc.), puis entrez les caractères voulus.
- Appuyez sur la case [FILE NAME] si vous connaissez le nom (généralement compliqué) du fichier de morceau puis entrez les caractères voulus.

Entrer des caractères

Entrez uniquement le nombre de caractères que vous pensez nécessaire pour trouver le morceau voulu. La série de caractères que vous entrez peut servir de deux façons différentes (voyez ci-dessous).

- Utilisez les cases [←] et [→] pour choisir la position voulue pour y entrer un nouveau caractère.
- Utilisez le pavé alphanumérique pour entrer les caractères. Ce pavé fonctionne exactement comme celui d'un téléphone mobile: vous devrez peut-être appuyer plusieurs fois sur une case pour obtenir le caractère ou le numéro voulu.
Remarque: Il n'y a pas ici de case [A/a] car le Finder ne fait pas de distinction entre les majuscules et les minuscules.

- La case [Delete] permet d'effacer le caractère indiqué par le curseur. Maintenez-la enfoncée pour effacer tous les caractères.
- Appuyez sur [Space] pour insérer un espace (ou le numéro "0").
- Si vous avez oublié un caractère, servez-vous de [←] ou [→] pour choisir la position d'insertion du caractère manquant. Appuyez ensuite sur [Insert] puis sur le caractère à insérer.
- Pour entrer des chiffres sans faire défiler tous les caractères, appuyez sur la case [NUM LOCK] (le témoin s'éclaire). Après avoir entré les chiffres, désactivez cette case s'il vous faut d'autres caractères.
- Appuyez sur la case [FIND] pour lancer la recherche. Si le message suivant s'affiche, l'E-60/E-50 n'a trouvé aucun fichier répondant aux critères de recherche:



Dans ce cas, tous les noms de fichiers sont affichés (l'entrée "xx of yy" indique deux fois le même nombre de fichiers).

Si l'E-60/E-50 a trouvé un ou plusieurs fichiers, le nombre trouvé ("xx") est inférieur au nombre "yy".

- Appuyez sur la case du morceau voulu pour le sélectionner.

Editer les informations Song Finder

Les informations du Finder reposent sur des critères de recherche qui doivent être ajoutés aux fichiers Standard MIDI. Les fichiers Standard MIDI (SMF) normaux ne les contiennent pas.

Remarque: Certaines des informations suivantes ne peuvent pas être entrées (ou lues) pour des fichiers résidant sur disquette.

Song Options

Après une pression sur le bouton FINDER [SONG], l'écran se présente comme suit:



La case [OPTIONS] dans le coin inférieur gauche donne accès à une page d'écran où vous pouvez ajouter des informations ayant trait à la base de données. C'est également valable pour des morceaux qui contiennent déjà des données de ce type.

- Choisissez d'abord le morceau dont vous voulez changer les informations en appuyant sur sa case.

- (2) Appuyez sur la case **[OPTIONS]**.



- (3) Effectuez alors une des opérations suivantes:

■ Rename

Cette fonction vous permet de changer (ou de fournir) les informations pour le morceau sélectionné.

- Appuyez sur la case **[SONG NAME]**, **[ARTIST]**, **[GENRE]** ou **[FILE NAME]** et entrez les caractères voulus.

Vous pouvez aussi renommer les quatre rubriques.

- La case **[A/a]** permet d'alterner entre les majuscules et les minuscules.

Remarque: Si vous sélectionnez un morceau sur disquette, vous ne pouvez modifier que le nom de morceau et de fichier (SONG NAME et FILE NAME).

- Appuyez sur la case **[EXECUTE]**. Le message "Operation Successful" clôture l'opération.

■ Delete

Cette fonction permet d'effacer le morceau de la mémoire interne, de la carte de mémoire ou de la disquette. Soyez particulièrement prudent avec cette fonction. Une fois qu'un morceau est effacé, il est impossible de le récupérer.

- Appuyez sur la case **[DELETE]**. L'effacement d'un morceau étant irréversible, l'écran affiche une demande de confirmation:



[YES] efface le fichier de morceau.

[NO] conserve le fichier intact et vous ramène à la page Song Finder initiale affichant la liste de morceaux.

[Back] conserve le fichier intact et vous ramène à la page SONG LIST.

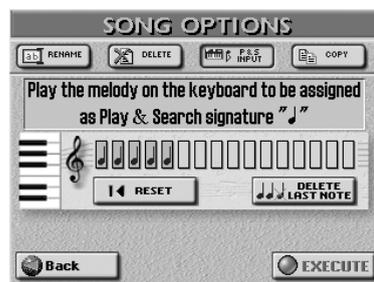
Remarque: Si vous effacez un morceau assigné à une Play List, un message d'erreur ("File not found") apparaîtra lors de la reproduction de cette Play List et la reproduction s'arrêtera. Soyez donc vigilant.

■ P&S Input

Vous pouvez aussi ajouter une phrase musicale à vos morceaux si vous comptez utiliser la fonction "Play & Search". Voyez page 35 pour savoir comment vous servir de cette fonction dans un contexte de jeu. Voici comment programmer la phrase:

Remarque: Ces informations ne peuvent pas être entrées pour des fichiers résidant sur disquette. Copiez donc votre morceau en mémoire interne ou sur carte de mémoire (voyez p. 112).

- (1) A la page "SONG OPTIONS", appuyez sur la case **[P&S INPUT]**.



- (2) Jouez les notes du thème principal (celui que vous avez le plus de chances de jouer quand vous recherchez ce morceau avec "Play & Search"). La tonalité et le rythme n'ont guère d'importance (par contre, les intervalles doivent être corrects!) Les cases de notes affichent une noire pour chaque note jouée. Cinq "cases de notes" indiquent donc que vous avez joué cinq notes.

- (3) Si vous avez commis une erreur, corrigez-la ainsi: Appuyez sur la case **[DELETE LAST NOTE]** pour ne corriger que la dernière note entrée.

Appuyez sur **[RESET]** pour effacer toutes les notes déjà jouées. Rejouez les notes.

- (4) Appuyez sur la case **[EXECUTE]** pour sauvegarder ces informations (le fichier du morceau sélectionné) en mémoire interne ou sur la carte de mémoire.

Les morceaux contenant des informations "Play & Search" sont indiqués par un symbole de note (♩) à gauche de leur nom.

■ Copy

Cette fonction permet de copier le morceau sélectionné dans une autre zone de mémoire.

Sélectionnez d'abord un morceau puis appuyez sur la case **[OPTIONS]** de la page SONG LIST. N'oubliez pas que la page COPY n'affiche que des morceaux correspondant aux critères de recherche utilisés avec le SONG FINDER.

D'autre part, si vous ne voulez copier que certains morceaux sur carte de mémoire ou en mémoire interne, le FINDER est un outil de choix: il vous évite d'avoir à actionner trop souvent les cases PAGE **[↔]** ou **[→]**.

- A la page "SONG OPTIONS", appuyez sur la case **[COPY]**.



- Sélectionnez la source contenant le ou les morceau(x) à copier. Appuyez plusieurs fois sur le bouton d'écran **[FROM]** pour sélectionner la zone de mémoire.
INT MEMORY: Mémoire interne de l'E-60/E-50.
FLOPPY DISK: Disquette insérée dans l'E-60/E-50.
EXT MEMORY: Carte de mémoire insérée dans la fente PCMCIA de l'E-60/E-50.

- Choisissez maintenant la destination de la copie du ou des morceau(x) sélectionnés: Appuyez une ou deux fois sur la case **[TO]** pour sélectionner la zone de mémoire.
- Si l'écran affiche déjà le nom du morceau que vous voulez copier, appuyez sur sa ligne. Vous pouvez sélectionner plusieurs morceaux.
Pour afficher les 5 fichiers suivants, appuyez sur la case **[▶]** dans le coin inférieur droit. Vous pouvez aussi vous servir de la molette **[DATA/ENTRY]** ou des boutons **[DEC]/[INC]**.

Appuyez sur cette case autant de fois qu'il le faut (ou jusqu'à ce qu'elle ait disparu). Pour retourner à un précédent groupe de 5 morceaux, appuyez sur **[◀]**.

Pour copier tous les morceaux affichés (sur toutes les pages disponibles), appuyez sur la case **[ALL FILES]**.

Remarque: Si le support d'arrivée (carte de mémoire ou disquette) n'est pas formaté, un message apparaît pour vous permettre de le formater avant d'y copier des morceaux.

- (5) Si vous avez choisi "EXT MEMORY" ou "FLOPPY DISK" pour "TO", coupez la protection de la carte ou de la disquette et insérez-la dans la fente PCMCIA ou le lecteur.

Pour couper la protection de la disquette contre l'écriture, fermez sa "petite fenêtre" (voyez p. 11). Voyez le mode d'emploi de la carte de mémoire pour savoir comment couper sa protection contre l'écriture.

Remarque: Certaines cartes n'ont pas de protection contre l'écriture.

- (6) Appuyez sur la case **[EXECUTE]**. (Appuyez sur **[Back]** pour renoncer à l'opération ou pour sélectionner d'autres fichiers.)

Un message vous demande si vous êtes d'accord d'écraser tous les fichiers du support d'arrivée (TO) qui portent le même nom que les fichiers à copier.



- (7) Appuyez sur la case **[YES]** si vous voulez écraser tous les fichiers portant le même nom sur le support d'arrivée.
Appuyez sur la case **[NO]** si les fichiers du support source ("FROM") portant le même nom que des fichiers existants sur le support d'arrivée ("TO") ne doivent pas être copiés (dans ce cas, seuls les fichiers avec des noms uniques sont copiés).
Les données sont copiées et le message "Operation Successful" confirme la fin de l'opération.
- (8) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.

Editer un Index

Vous pouvez changer les assignations de morceaux à une catégorie et changer les noms d'Index. En outre, vous pouvez copier une entrée Index (avec toutes ses assignations de morceau) dans une autre entrée.

- (1) Appuyez sur le bouton FINDER **[SONG]**.



Appuyez sur la case **[SONG]** à la page principale.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Choisissez la zone de mémoire: **[EXTERNAL MEMORY]** ou **[INTERNAL MEMORY]**.
- (3) Appuyez sur la case **[INDEX]** dans le coin supérieur gauche.

Si la case **[ALL]** est actuellement sélectionnée, l'écran se présente ainsi :



Les fonctions d'édition d'Index ne sont disponibles que pour les "vraies" catégories d'Index, aussi...

(4) Appuyez sur la case de la catégorie d'Index à éditer.



(5) Choisissez la fonction d'édition voulue en appuyant sur sa case :

■ Rename

Cette fonction permet de changer le nom de l'Index choisi.

• Appuyez sur la case **[RENAME]**.



• Entrez le nouveau nom (12 caractères). Voyez "Entrer des caractères" à la p. 111.

Remarque: La case **[A/a]** permet d'alterner entre les majuscules et les minuscules.

• Appuyez sur la case **[EXECUTE]** pour confirmer le nouveau nom.

■ Edit

Cette fonction permet d'assigner les morceaux voulus à l'Index choisi (ou de supprimer des assignations de morceaux).

• Après l'étape (4) ci-dessus, appuyez sur la case **[EDIT]**.



• Recherchez le fichier voulu avec les cases **[FINDER]**, **[SONG NAME]**, **[ARTIST]**, **[GENRE]** et **[FILE NAME]**. Voyez page 110.

• Appuyez sur les cases de tous les morceaux que vous voulez assigner à la catégorie Index choisie.

Les morceaux sélectionnés sont affichés sur fond clair. Pour supprimer un morceau dans la catégorie choisie, appuyez sur sa case pour qu'elle devienne foncée.

• Si nécessaire, servez-vous des cases **[PAGE]** pour passer à la liste d'une page précédente ou suivante.

Remarque: Lorsque vous changez de page, les nouvelles assignations (ou les suppressions) sont automatiquement intégrées et le contenu de la catégorie sélectionnée est mis à jour.

• Appuyez sur **[Back]** pour retourner à la page "SONG LIST". Appuyez sur **[EXIT]** pour retourner à la page principale.

■ Index Copy

Cette fonction permet de copier une catégorie d'Index (avec toutes les assignations de morceau) dans une autre catégorie. Vous pouvez l'utiliser pour fusionner deux catégories et libérer ainsi une catégorie pour de nouvelles assignations.

Remarque: Il existe en tout huit catégories d'Index. Vous ne pouvez pas créer de catégorie supplémentaire.

• Après l'étape (4) ci-dessus, appuyez sur la case **[COPY]**.



• Dans la colonne de gauche (SOURCE), appuyez sur la case correspondant aux assignations à copier dans une autre catégorie d'Index. Vous pouvez aussi utiliser les cases **[▲]** **[▼]**.

• Dans la colonne de droite (DESTINATION), appuyez sur la case de la catégorie d'Index devant accueillir les assignations copiées. Vous pouvez aussi utiliser les cases **[▲]** **[▼]**.

• Précisez maintenant la façon dont les assignations de morceaux doivent être copiées :

Appuyez sur la case **[REPLACE]** pour effacer les assignations de l'Index DESTINATION en les remplaçant par les entrées de la case SOURCE choisie.

Appuyez sur **[MERGE]** si les assignations de morceaux de la catégorie SOURCE doivent être ajoutées aux assignations de l'Index DESTINATION (la catégorie DESTINATION contiendra plus d'assignations qu'auparavant).

Remarque: Aucun fichier de morceau n'est copié durant cette opération.

(6) Appuyez sur la case **[Back]** pour retourner à la page "SONG LIST".

Remarque: Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.

Fonction 'Play List'

La fonction "Play List" permet de programmer des listes de morceaux à reproduire sur scène. Ces listes ont l'avantage d'éviter la sélection de fichier entre deux morceaux.

Programmer des listes de morceaux

- Si nécessaire, insérez la carte de mémoire contenant les morceaux voulus dans la fente.
- La fonction "Play List" n'est disponible que pour les morceaux se trouvant sur carte de mémoire (une à la fois) et en mémoire interne. Vous devez donc peut-être copier tous les morceaux voulus dans cette zone de mémoire avant de poursuivre. Pour en savoir plus, voyez page 180.

- (1) Appuyez sur le bouton **[PLAY LIST]**.



L'écran prend l'aspect suivant:



Les noms font référence à des listes de morceaux déjà disponibles dans la zone de mémoire choisie.

- (2) Choisissez la zone de mémoire voulue: **[EXTERNAL MEMORY]** ou **[INTERNAL MEMORY]**.

Remarque: C'est votre dernière chance de sélectionner la zone de mémoire. Sachez que tous les morceaux que vous souhaitez assigner à une liste doivent se trouver dans la zone de mémoire sélectionnée (les Play Lists n'ont accès qu'à la mémoire où elles sont sauvegardées).

- (3) Appuyez sur la case **[MAKE NEW]** dans le coin supérieur droit. Vous venez de créer une nouvelle Play List qui est encore vide et a donc cet aspect:



Les listes sont constituées de "pas" (max. 99) auxquels vous pouvez assigner un morceau.

- (4) Appuyez sur la case **[SONG LIST]** (ou sur la molette **[DATA/ENTRY]**) pour passer à la page SONG LIST. L'écran prend l'aspect suivant:



- (5) Recherchez le morceau à assigner au pas 01.
- S'il est déjà affiché, passez à l'étape (6) ci-dessous.
 - S'il n'apparaît pas à l'écran, servez-vous des cases **[PAGE]** dans le coin inférieur droit de l'écran pour changer de page. Vous pouvez aussi vous servir de la molette **[DATA/ENTRY]** ou des boutons **[DEC]/[INC]**.
 - Vous pouvez également utiliser les cases suivantes pour restreindre votre recherche si vous êtes dépassé par le nombre de morceaux (et de pages à afficher): **[INDEX]**, **[SONG NAME]**, **[ARTIST]**, **[GENRE]**, **[FILE NAME]** et **[FINDER]**. Voyez page 110.
- (6) Choisissez le morceau à assigner en appuyant sur sa case.
- (7) Appuyez sur la case **[GET IT]**. Vous revenez ainsi à la page suivante. Le morceau est assigné au pas 01 et le pas 02 devient le dernier pas de votre liste ("----End----"):



La case **[----End----]** est sélectionnée automatiquement; vous pouvez donc lui assigner directement un morceau.

- (8) Répétez les étapes (4)~(7) ci-dessus pour assigner un morceau à ce pas.
- (9) Quand votre liste est prête, appuyez sur la case **[SAVE]**.



- (10) Entrez un nom (de 18 caractères maximum). Voyez p. 44 pour savoir comment entrer un nom.

(11) Appuyez sur la case **[EXECUTE]** pour sauvegarder la liste dans la zone de mémoire indiquée.

Remarque: Vous ne sauvegardez en l'occurrence que la liste (une série de références à des fichiers de morceaux). Les morceaux eux-mêmes ne sont pas sauvegardés (c'est inutile puisqu'ils n'ont pas été modifiés). Si vous effacez un morceau (voyez p. 112) assigné à une Play List, la reproduction s'arrête à ce pas vide et le message "File not found" apparaît.

L'écran affiche un message de confirmation avant de retourner à la page PLAY LIST.



(12) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.

Cette page se présente maintenant comme ceci:



Pour savoir comment exploiter votre liste, voyez "Utilisation des listes de morceaux" à la p. 117. Pour retourner à la Play List, appuyez sur la case PLAY LIST dans le coin supérieur gauche ou maintenez le bouton **[PLAY LIST]** enfoncé.

Editer les listes de morceaux

Si, durant la programmation ou l'utilisation d'une liste, vous remarquez qu'un morceau manque ou qu'un morceau est de trop, éditez votre liste ("Play List"). Les étapes (1)~(3) ci-dessous ne sont nécessaires que si vous comptez éditer une liste autre que celle que vous venez de programmer.

- (1) Maintenez le bouton **RECORDER [PLAY LIST]** enfoncé pour afficher la page PLAY LIST:
- (2) Appuyez sur la case de la liste à éditer.

Selon le nombre de listes déjà présentes dans la mémoire sélectionnée, vous pouvez être amené à vous servir de la barre de défilement (ou de la molette **[DATA/ENTRY]** ou des boutons **[DEC]/[INC]**).



(3) Appuyez sur la case **[EDIT]** ou la molette **[DATA/ENTRY]**.



(4) Voici comment éditer votre liste:

■ Insérer des pas

Pour ajouter un pas et lui assigner un morceau, choisissez le pas qui doit venir après le pas à insérer et appuyez sur la case **[INSERT STEP]**. (Exemple: pour insérer un pas avant le pas 04, appuyez sur la case **[04]**.)

Vous revenez ainsi à la page ci-dessous:



(5) Recherchez le morceau à assigner au pas inséré.

- S'il est déjà affiché, passez à l'étape (6) ci-dessous.
 - S'il n'apparaît pas à l'écran, servez-vous des cases **[PAGE]** dans le coin inférieur droit de l'écran pour changer de page.
 - Vous pouvez également utiliser les cases suivantes pour restreindre votre recherche si vous êtes dépassé par le nombre de morceaux (et de pages à afficher): **[INDEX]**, **[Song NAME]**, **[ARTIST]**, **[GENRE]**, **[FILE NAME]** et **[FINDER]**. Voyez page 110.
- (6) Choisissez le morceau à assigner en appuyant sur sa case.
- (7) Appuyez sur la case **[GET IT]**.

■ Editer un pas

Vous pouvez aussi remplacer une référence erronée par une nouvelle référence à un morceau. Appuyez sur le pas à changer, puis appuyez sur **[SONG LIST]** et continuez avec l'étape (5).

■ Effacer des pas

A la page PLAY LIST EDIT (voyez à gauche), choisissez le pas à effacer et appuyez sur la case **[REMOVE STEP]**.

Tous les pas suivants sont décalés d'un pas vers le haut. Exemple: si vous effacez le pas 04 d'une liste qui en contient 10, le pas 05 devient le pas 04, le 06 devient le 05, etc.

- (8) Appuyez sur la case **[SAVE]** pour sauvegarder la liste éditée.



Si la nouvelle Play List a le même nom qu'une autre liste, le message suivant apparaît:



Appuyez sur la case **[YES]** pour remplacer l'ancienne version par la nouvelle. Appuyez sur **[NO]** pour renommer la nouvelle liste avant de la sauvegarder.

Remarque: Appuyez sur la case **[Back]** pour retourner à la page EDIT.

Remarque: Lorsque vous appuyez sur le bouton **[EXIT]**, le message suivant s'affiche:



Appuyez sur **[YES]** pour retourner à la page principale et annuler les changements effectués jusque là. Appuyez sur **[NO]** pour retourner à la page EDIT (sans effacer vos changements).

■ Clear ALL

La page PLAY LIST EDIT propose une case **[CLEAR ALL]** que vous pouvez utiliser pour effacer *tous* les pas de la liste actuellement sélectionnée. Cela signifie que seul le nom de la liste est conservé. Vous devez/pouvez donc reprogrammer la liste.

Utilisation des listes de morceaux

Voici comment utiliser les listes de morceaux sur scène:

- Si nécessaire, insérez la carte de mémoire contenant la liste (et les morceaux) dans la fente.

- (1) Appuyez sur le bouton **[PLAY LIST]**.



Vous pouvez le relâcher dès que l'écran se présente comme suit:



- (2) Utilisez la barre de défilement, la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]** pour faire défiler les Play Lists (si nécessaire).
- (3) Appuyez sur la case correspondant à la liste de morceaux voulue.
- (4) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.



Le témoin du bouton **[PLAY LIST]** s'allume pour signaler que la fonction "Play List" est active.

- (5) Appuyez sur le bouton **[PLAY/STOP ▶/■]** pour lancer la reproduction de votre liste.



A la fin du premier morceau, le suivant est automatiquement sélectionné si le bouton RECORDER [NEXT SONG] est allumé. (Si vous interrompez la reproduction au milieu du morceau, le pas suivant est sélectionné lorsque vous la relancez.)

Si le bouton [NEXT SONG] n'est pas allumé, la reproduction s'arrête à la fin du pas actuel, le pas suivant est chargé mais il faut en lancer la reproduction avec le bouton [PLAY/STOP ▶/■]. (Ici, quand vous relancez la reproduction après l'avoir arrêtée au milieu du morceau, elle redémarre à l'endroit où vous l'aviez interrompue.)

Les deux cases (◀◀▶▶) affichées à la page principale pendant la reproduction de la liste vous permettent de naviguer dans votre liste. Le nouvel affichage indique le nom de la liste sélectionnée.



La case ◀◀ sélectionne le pas précédent et la case ▶▶ le pas suivant. Si vous vous en servez pendant la reproduction, le morceau précédent/suivant est reproduit dès que le morceau actuel est terminé.

Remarque: Les boutons MARK JUMP sont aussi disponibles pendant la reproduction des listes de morceaux; utilisez-les à volonté (voyez p. 36).

(6) Appuyez de nouveau sur [PLAY/STOP ▶/■] pour passer au pas suivant.

(7) Pour couper la fonction "Play List", appuyez sur le bouton [PLAY LIST] (son témoin s'éteint).

La sélection d'un autre morceau avec le Song Finder ou d'un programme utilisateur lié à un morceau désactive momentanément la fonction "Play List". Cette interruption est signalée par le clignotement du témoin [PLAY LIST]. Lorsque le morceau "externe" est terminé, le témoin du bouton [PLAY LIST] reste allumé pour signaler que la fonction "Play List" est de nouveau active.

Remarque: Si la reproduction de la "Play List" est arrêtée à un pas pour lequel NEXT SONG n'est pas activé et si vous sélectionnez un programme utilisateur lié à un morceau, la fonction "Play List" est coupée. Une pression sur [PLAY/STOP ▶/■] lance la reproduction du morceau chargé par le programme utilisateur.

Gérer les listes de morceaux

Vous pouvez renommer et effacer des listes de morceaux.

- Si nécessaire, insérez la carte de mémoire contenant la liste à renommer ou effacer dans la fente.

(1) Appuyez sur le bouton [PLAY LIST].

L'écran prend l'aspect suivant:



- (2) Utilisez la barre de défilement ou la molette [DATA/ENTRY] pour faire défiler les listes disponibles (si nécessaire).
- (3) Appuyez sur la case correspondant à la liste voulue.

Renommer une liste de morceaux

Pour renommer la liste de morceaux choisie, appuyez sur la case [RENAME].



Entrez les caractères voulus (page 44) et appuyez sur la case [EXECUTE]. L'écran affiche une brève confirmation avant de retourner à la page Play List.

[Back] conserve la liste intacte et vous ramène à la page PLAY LIST où vous pouvez éventuellement choisir une autre liste à effacer.

Remarque: Il n'est pas nécessaire de sauvegarder une liste de morceaux après l'avoir renommée.

Effacer une liste de morceaux

Voyez les étapes (1)~(3) ci-dessus puis appuyez sur la case [DELETE]. Comme une telle opération peut ruiner votre travail, l'écran vous demande confirmation:



Vous avez ici le choix entre trois options. Une liste de morceaux effacée ne peut plus être récupérée.

[YES] efface le fichier de la liste (mais pas les fichiers Standard MIDI auxquels elle fait référence).

[NO] laisse la liste intacte et vous ramène à la page affichant la PLAY LIST.

Remarque: Même si vous effacez la liste choisie, cela n'efface "que" la liste même. Les morceaux assignés à la liste ne sont pas effacés et peuvent donc être utilisés seuls ou affectés à de nouvelles/d'autres listes.

12. Editer les paroles (Lyrics)

Votre E-60/E-50 propose une série de fonctions qui permettent d'ajouter des paroles (Lyrics) à un fichier Standard MIDI qui n'en contient pas. Vous pouvez aussi éditer les données Lyrics de fichiers Standard MIDI au format Tune 1000 (et d'autres formats de paroles).

Cette fonction peut par exemple tomber à pic si vous avez du mal à vous souvenir des paroles d'un morceau: il suffit d'intégrer les paroles au fichier du morceau.

L'E-60/E-50 vous permet uniquement de lier ("synchroniser") les données Lyrics aux données musicales du fichier Standard MIDI chargé. Les données de texte doivent être entrées sur un PC tournant sous Windows (ou sur un Mac et sauvegardées en format .TXT pour Windows). Les caractères reconnus sont indiqués à droite.

! " # \$ % & ' () * + , - . 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; = ? A B C D E F G H I J K L M N O P
Q R S T U V W X Y Z [] ^ _ ` a b c d e f g h i j k l m n o p q r s
t u v w x y z { | } ~ € ¤ , f „ „ † ‡ ^ % š < € ¤ ž □ □ ' ' " " • -- ~ ™ š >
œ □ ž Ÿ i ç £ ¤ ¥ | § " © ª « ® ¯ ° ± ² ³ ´ µ · , ° » ¼ ½ ¾ ÷
À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ð Ñ Ò Ó Ô Õ
Ö × Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï ð ñ ò ó ô õ ö ÷ ø ù ú û ý þ ÿ

Ajout de paroles à un morceau

La procédure suivante vous montre pas à pas comment ajouter des données Lyrics à un fichier Standard MIDI:

- Préparez le fichier texte contenant les paroles à associer à un morceau donné.
Utilisez un logiciel de traitement de texte sur votre ordinateur et entrez un retour après chaque ligne ou mot que vous voulez synchroniser de façon indépendante. La fonction de synchronisation (voyez ci-dessous) fonctionne toujours avec des lignes de texte entières (jusqu'au retour suivant en d'autres termes). Une ligne ne peut en aucun cas dépasser 28 caractères.
- Exportez le fichier en format .TXT et sauvegardez-le sur une disquette ou une carte de mémoire que l'E-60/E-50 peut lire ou transférez-le dans l'E-60/E-50 par USB (voyez p. 184).
- Sur l'E-60/E-50, chargez le morceau auquel vous voulez ajouter des paroles.
Pour en savoir plus sur la sélection de morceau, voyez "Reproduction de morceaux (Standard MIDI)" à la p. 35.
- Appuyez sur le bouton **LYRICS&SCORE**.



L'écran se présente comme suit:



- Appuyez sur la case **OPTIONS** puis sur la case **TXT IMPORT**.

L'écran se présente comme suit:



La reproduction du morceau doit être à l'arrêt pour que vous puissiez importer un fichier texte pour les paroles ou éditer des données de paroles. Si vous oubliez d'arrêter la reproduction (en appuyant sur **RECORDER [PLAY/STOP ▶/■]**), un message d'erreur "Can't execute. Song is running" apparaît.

Nous allons maintenant importer le fichier texte créé:

- Sélectionnez la zone de mémoire contenant le fichier texte que vous voulez associer au fichier Standard MIDI dans la mémoire RAM de l'E-60/E-50. Appuyez sur **INTERNAL MEMORY**, **FLOPPY** ou **EXTERNAL MEMORY**.
Si vous appuyez sur **FLOPPY** ou **EXTERNAL MEMORY**, insérez la disquette ou la carte de mémoire contenant le morceau voulu dans le lecteur ou la fente.
- Appuyez sur la ligne contenant le nom du fichier texte à charger.
Si le nom du fichier voulu n'apparaît pas, utilisez la barre de défilement, la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour sélectionner un autre groupe de 8 fichiers. (Si le fichier voulu reste introuvable, peut-être ne se termine-t-il pas par ".TXT" ou ne s'agit-il pas d'un fichier texte/ASCII.)

- (8) Appuyez sur la case **[EXECUTE]** pour charger le fichier texte voulu.



Le message signifie que les paroles du morceau précédent sont effacées. Si vous êtes d'accord, appuyez sur la case **[YES]**. Sinon, appuyez sur **[NO]** pour retourner à la page **TXT IMPORT** où les paroles du morceau précédent sont affichées.

Vous voici paré pour le travail de synchronisation:



(Vous pouvez aussi afficher cette page avec la case **[LYRICS SYNCHRO]**.)

Cette page d'écran devrait contenir la première ligne du texte importé. Cette fonction permet aussi de corriger la synchronisation de données Lyrics contenues dans le morceau que vous avez chargé.

Voici ce que nous allons faire: chaque ligne du texte importé peut être associée à une noire du morceau. Effectuez ces associations durant la reproduction du morceau. Pour synchroniser les lignes de texte, il suffit d'appuyer sur le bouton **TEMPO [TAP]** sur les temps où vous voulez qu'elles figurent lors de la reproduction normale du fichier Standard MIDI. Chaque pression du bouton **[TAP]** associe la ligne de texte sous les flèches (▶ ◀) à la noire située à l'endroit où vous enfoncez le bouton. La ligne précédente défile automatiquement au-dessus de la section (▶ ◀), tandis que la ligne suivante apparaît sous les flèches.

- (9) Appuyez sur **[TOP]** pour retourner au début du morceau ou servez-vous de **[BWD]** ou **[FWD]** pour sauter à la mesure située un peu avant l'endroit où la première ligne de texte doit apparaître.

Remarque: Si le morceau contient déjà des paroles, elles suivent les mesures (indiquées dans le coin supérieur droit) lorsque vous appuyez sur **[BWD]** ou **[FWD]**.

- (10) Appuyez sur **RECORDER [REC]** (son témoin s'allume).



Appuyez sur **[FWD]** pour changer de mesure sans que le texte ne suive.

- (11) Appuyez sur le bouton **[PLAY/STOP]**.



La reproduction (et l'enregistrement synchronisé des paroles) commence; le bouton **[REC]** est allumé.

- (12) Appuyez sur le bouton **[TAP]** sur le temps où la première ligne de texte doit apparaître.



- (13) Répétez cette opération à la position de la noire où la deuxième ligne de texte doit apparaître.



- (14) Appuyez sur **[TAP]** sur tous les temps qui doivent se voir associer du texte.

Quand il n'y a pas de paroles à synchroniser (durant la transition ou le solo, par exemple), vous pouvez appuyer sur **[FWD]** pour sauter rapidement aux mesures suivantes.

- (15) Appuyez sur le bouton **[PLAY/STOP]** lorsque toutes les paroles sont synchronisées.

- (16) Si vous avez commis une erreur en cours de route, vous pouvez retourner à cette mesure avec **[BWD]** et recommencer à partir de cet endroit-là.

Cela vous oblige cependant à resynchroniser tout le texte depuis cette position jusqu'à la fin du morceau.

- (17) Appuyez sur le bouton **[DISK & MEDIA]**.



L'écran se présente comme suit:



- Appuyez sur la case **SAVE** puis sur la case **SONG**.



Cette page permet de sauvegarder le morceau dans la mémoire interne, sur carte de mémoire ou sur disquette. Il est sauvegardé avec les données de paroles synchronisées.

- Appuyez la case **EXTERNAL MEMORY**, **FLOPPY** ou **INTERNAL MEMORY** pour choisir la zone de mémoire où le morceau sera sauvegardé.
- Pour sauvegarder le morceau sous un autre nom, appuyez sur **SONG NAME** et entrez le nouveau nom. Faites de même avec le nom de fichier (**FILE NAME**).
 Voyez page 111. Si nécessaire, vous pouvez aussi ajouter des informations ARTIST et GENRE pour la fonction SONG FINDER.

Remarque: L'E-60/E-50 reconnaît les majuscules et les minuscules pour les noms de fichier. Choisissez l'option qui vous convient.

Remarque: ARTIST et GENRE ne sont pas disponibles pour les fichiers que vous sauvegardez sur disquette.

- Appuyez sur la case **EXECUTE** pour sauvegarder le morceau.
 Si la zone de mémoire choisie contient déjà un morceau de ce nom, l'écran vous demande s'il peut être effacé.
 - Appuyez sur la case **YES** pour écraser l'ancienne version. L'ancien morceau est remplacé par le nouveau.
 - Appuyez sur la case **NO** pour retourner à la page SAVE SONG et changer le nom puis appuyez de nouveau sur **EXECUTE**.
 Le message "Operation Successful" confirme la fin de l'opération.

- Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.
 Vous pouvez aussi utiliser la procédure décrite ici pour resynchroniser les paroles contenues dans un morceau si vous avez l'impression que la synchro n'est pas parfaite. Voyez l'étape (4) et les suivantes page 119.

Exporter des données de paroles en tant que fichier texte

Voici comment exporter, sous forme de données texte, les paroles contenues dans un fichier Standard MIDI. Cela peut s'avérer utile pour l'édition ou l'impression des paroles avec votre ordinateur.

Remarque: Cette fonction n'est disponible que si le fichier Standard MIDI contient des données Lyrics.

- Chargez le morceau dont vous voulez exporter les paroles sous forme de fichier texte.
 Pour en savoir plus sur la sélection de morceau, voyez "Reproduction de morceaux (Standard MIDI)" à la p. 35.
- Appuyez sur le bouton **LYRICS&SCORE**.



Si l'écran est vide, le morceau ne contient pas de données Lyrics. Il est alors évidemment impossible de les exporter.

- Appuyez sur la case **OPTIONS** puis sur la case **TXT EXPORT**.
 L'écran se présente comme suit:

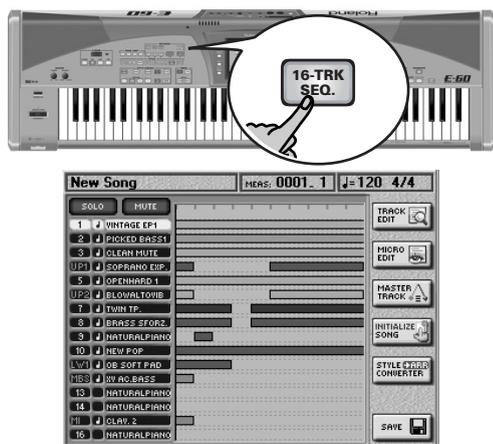


- Donnez un nom au fichier texte.
 Ce n'est nécessaire que si le nom suggéré (celui du morceau) ne vous convient pas.
 Voyez page 44 pour savoir comment entrer un nom différent.
- Appuyez la case **EXTERNAL MEMORY**, **FLOPPY** ou **INTERNAL MEMORY** pour choisir la zone de mémoire où le fichier texte doit être sauvegardé.
- Appuyez sur la case **EXECUTE** pour sauvegarder le fichier.
 L'E-60/E-50 retourne à la page LYRICS.
- Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.

13. Utiliser le séquenceur 16 pistes

Votre E-60/E-50 contient un puissant séquenceur doté de nombreuses fonctions d'édition. Pourtant, le séquenceur 16 pistes est aussi simple que puissant.

Une pression sur le bouton RECORDER [16-TRK SEQ.] affiche la page suivante:



Remarques importantes

- Si vous utilisez le séquenceur 16 pistes pour éditer un morceau qui contient déjà des modifications Cover, les réglages Cover sont ignorés et effacés lorsque vous sauvegardez la version éditée du morceau. Nous vous recommandons de "geler" les réglages Cover avant de poursuivre (voyez p. 107).
- Avec ce mode, la commande [BALANCE] ne vous permet pas de régler la balance entre le morceau et les parties clavier: elle ne détermine que le volume des parties Song (morceau).
- Tant que le séquenceur 16 pistes de l'E-60/E-50 est activé, les notes jouées sur le clavier ne sont pas transmises via MIDI.

Page principale du séquenceur

Examinons rapidement les données affichées à cette page:

Le bouton d'écran [SOLO] vous permet d'écouter une piste sélectionnée sans les autres (elles sont coupées). La **piste sélectionnée** est contrastée. Pour sélectionner une autre piste, appuyez simplement sur sa rangée dans la colonne gauche. (Vous pouvez aussi vous servir des boutons [▲] [▼] pour sélectionner une piste.)

Le bouton d'écran [MUTE] vous permet de couper momentanément la piste sélectionnée. Cela peut vous aider à enregistrer ou éditer certaines parties sans être distrait par les parties déjà enregistrées.

SOLO et MUTE doivent être réglés de la façon suivante: Appuyez d'abord sur la case [SOLO] ou [MUTE] puis appuyez sur la ou les cases de la ou des pistes à isoler ou à couper.

Remarque: La fonction MUTE n'est pas disponible quand la fonction SOLO est activée. Vous pouvez, cependant, sélectionner une autre piste qui est jouée de façon isolée. La fonction SOLO, par contre, peut être activée quand la fonction MUTE est utilisée.

Les pistes solo sont indiquées par un "S" et les pistes coupées par un "M". Les autres indications de la colonne gauche ont les significations suivantes: "♪" (note): La piste est en cours de lecture. Si vous regardez l'illustration ci-dessus, vous remarquerez une ligne verticale traversant plusieurs barres horizontales. Cette ligne indique la position actuelle dans le morceau (position qui est également indiquée dans la case "MEAS"). Les barres horizontales indiquent les positions auxquelles les pistes contiennent des données. Regardez une fois de plus l'illustration: seules les pistes contenant des données de notes à la position actuelle et qui ne sont pas coupées sont pourvues d'un symbole "♪".

Si, à la page affichée ci-dessus, vous appuyez sur le bouton RECORDER [REC ●], la piste "1" (actuellement sélectionnée) est dotée d'un "R" (pour "Record", enregistrement). **Vous ne pouvez enregistrer qu'une piste à la fois.**

Les boutons d'écran de la colonne de droite sont les suivants:

TRACK EDIT	Voyez page 128.
MICRO EDIT	Voyez page 143.
MASTER TRACK	Voyez page 139.
INITIALIZE SONG	Voyez page 124.
STYLE CONVERTER	Voyez page 147.

Considérations générales

Le séquenceur 16 pistes peut servir à enregistrer successivement sur les 16 pistes (une piste après l'autre). Comme le séquenceur 16 pistes et le Recorder partagent la même mémoire RAM (ils sont en fait deux incarnations du même concept), vous pouvez enregistrer vos premières pistes avec le Recorder (avec ou sans arrangeur) puis sélectionner le séquenceur 16 pistes pour les éditer ou en ajouter de nouvelles. Le Recorder permet d'enregistrer plusieurs pistes à la fois, ce qui n'est pas possible avec le séquenceur 16 pistes. Tant que vous travaillez avec le séquenceur 16 pistes, *l'arrangeur n'est pas disponible.*

Pistes et canaux MIDI

Les pistes sont assignées aux canaux MIDI sur une base 1 : 1 (ex: piste 1= canal MIDI 1,... piste 12= canal MIDI 12, etc.). Comme les parties clavier ont été assignées

aux canaux MIDI de façon à faciliter une reproduction Minus-One avec le Recorder (page 35), prenez le temps d'étudier le tableau ci-dessous.

Si vous enregistrez un morceau avec accompagnement de l'arrangeur, les parties du style (ADR, ABS, etc.) sont enregistrées sur les pistes assignées à leur canal MIDI.

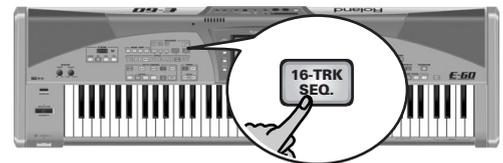
Piste (partie SMF)	Canal MIDI	E-60/E-50 parties	
		Enregistreur	Arrangeur
1 (Piano)	1	–	Accomp 1
2 (Basse)	2	–	A. Bass
3 (Accords)	3	–	Accomp 2
4 (Solo/mélodie)	4	Upper1	Upper1
5 Harmonie	5	–	Accomp 3
6 (Contre-mélodie)	6	Upper2	Upper2
7 (Non spécifié)	7	–	Accomp 4
8 (Non spécifié)	8	–	Accomp 5
9 (Non spécifié)	9	–	Accomp 6
10 (Batterie)	10	Batterie	A. Drums
11 (Non spécifié)	11	Lower	Lower
12 (Non spécifié)	12	M.Bass	M.Bass
13 (Non spécifié)	13	–	–
14 (Non spécifié)	14	–	–
15 (Non spécifié)	15	Melody Intell.	Melody Intell.
16 (Non spécifié)	16	–	–

Il existe encore une autre piste, appelée "MASTER", qui sert à enregistrer la métrique, le tempo ainsi que des données SysEx générales.

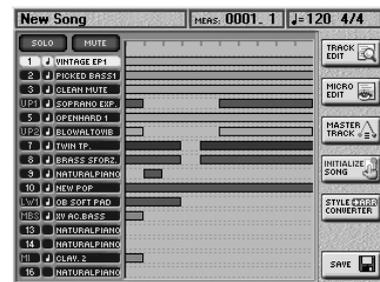
Exemple 1: Enregistrer un nouveau morceau

Nous allons enregistrer un morceau en partant de zéro avec le séquenceur 16 pistes. Si vous avez déjà écouté un morceau depuis la mise sous tension de l'E-60/E-50, la mémoire RAM de morceau contient des données qu'il faut effacer. (Même si la mémoire RAM de morceau de l'E-60/E-50 est encore vide, il n'est pas mauvais de faire appel à la fonction INITIALIZE SONG.)

- (1) Appuyez sur le bouton RECORDER [16-TRK SEQ.].



L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case [INITIALIZE SONG].

L'écran se présente comme suit:



- (3) Si vous voulez que l'E-60/E-50 règle la plupart des paramètres pour vous, appuyez sur une des cases TEMPLATES.

Vous avez le choix entre les gabarits ("templates") suivants:

ORCHESTR	Sélection de sons d'orchestre pour musique classique ou de film.
BAROQUE	Sélection d'instruments pour musique de chambre.
ROCK	Sélection de sons pour musique rock.
FOLK	Sélection de sons pour musique folk.
COUNTRY	Sélection de sons pour musique country.
ELECTRONIC	Sélection de sons pour musique dance.
POP	Sélection de sons utilisé fréquemment dans les arrangements pop.
JAZZ	Sélection de sons pour jazz.
ETHNIC	Sélection de sons pour musique du monde (world music).

(4) Appuyez sur les trois cases suivantes et entrez les valeurs avec la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC**.

- **Tempo**—Déterminez le tempo initial du nouveau morceau (♩ = 20~250). Choisissez donc un tempo avec lequel vous vous sentez à l'aise pour l'enregistrement. Vous pouvez choisir le tempo final en éditant la piste MASTER (voyez p. 139) ou en l'enregistrant après avoir activé le paramètre **TEMPO REC SW** (voyez p. 125).

- **Time Signature BEAT**—Si le nouveau morceau utilise une métrique 4/4, il est inutile de changer cette valeur. Sinon, entrez la métrique souhaitée (1/2~32/16).

L'avertissement vous prévient qu'une pression sur **EXECUTE** peut avoir des conséquences désastreuses. Voyez "Sauvegarder un morceau" à la p. 127 si vous n'avez pas encore sauvegardé le morceau précédent.

■ Utiliser deux pistes de batterie

Vous pouvez utiliser autant de pistes de batterie que vous voulez: il suffit d'assigner un kit de batterie à la piste voulue et de commencer l'enregistrement. Cela ne nécessite aucune procédure d'initialisation.

La piste 10, par contre, ne peut servir que pour la batterie et devrait donc être réservée à la partie de percussion principale.

(5) Appuyez sur la case **EXECUTE** pour initialiser la mémoire RAM de morceau (vous ne l'avez pas encore fait).

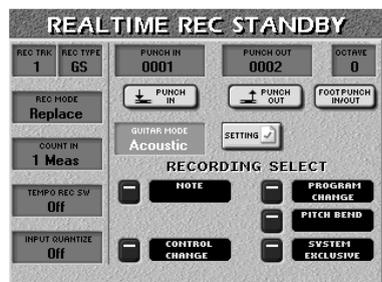
L'E-60/E-50 initialise la mémoire RAM et saute à la page du séquenceur 16 pistes.

Préparations

(6) Appuyez sur le bouton **RECORDER** **REC**.

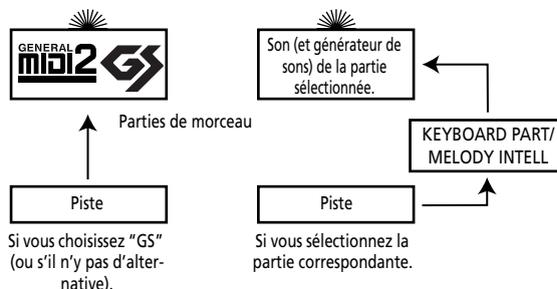


L'écran se présente comme suit:



(7) Appuyez sur la case **REC TRK** et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour choisir la piste sur laquelle vous voulez enregistrer.

(8) Appuyez sur la case **REC TYPE** et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour déterminer la façon dont la piste doit se comporter (certaines sont toujours des pistes "GS"):



Piste	REC TYPE
1~3	GS (ne peut pas être changé)
4	GS UP1*
5	GS (ne peut pas être changé)
6	GS UP2
7~10	GS (ne peut pas être changé)
11	GS LWR**
12	GS MBS**
13	GS (ne peut pas être changé)
14	GS (ne peut pas être changé)
15	GS MELODY INTELL**
16	GS GS (ne peut pas être changé)

[*] La piste utilise le même son que la partie clavier à laquelle elle est liée. Retenez que lorsque vous changez le son de la partie clavier liée, la piste adopte automatiquement ce son.

(9) Pour enregistrer une partie de guitare sur la piste sélectionnée (non disponible pour la piste 10):

- Appuyez sur **GUITAR MODE** et servez-vous de la molette **DATA/ENTRY** pour choisir "Acoustic" ou "Electric". (Choisissez "Off" si vous voulez utiliser la piste à d'autres fins.)
- Appuyez sur la case **SETTINGS** pour afficher la page **GUITAR MODE** et configurez votre "guitare". Voyez page 29 pour en savoir plus.
- Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page **REALTIME REC STANDBY**.
- Passez à l'étape (11).

Remarque: La fonction "DOUBLING" (options du mode guitare) n'est pas disponible ici car vous ne pouvez enregistrer qu'une piste à la fois.

(10) Assignez un son à la piste d'enregistrement sélectionnée.

Voyez "Sélection des sons pour les parties clavier" à la p. 27. Vous pouvez jouer sur le clavier pour vérifier si le son correspond bien à l'atmosphère de la partie à enregistrer.

(11) Spécifiez la façon dont les données sont ajoutées à la piste durant l'enregistrement (**REC MODE**):

Choisissez **Replace** si vous voulez remplacer les données de la piste par les nouvelles. Vous effacez toutes les données de la piste sélectionnée à partir de

l'endroit où vous avez commencé l'enregistrement jusqu'à la fin. ("Replace" est sélectionné par défaut pour les pistes vides.)

Choisissez "Mix" pour ajouter les nouvelles notes à celles déjà enregistrées sur la piste choisie. Ce mode d'enregistrement est particulièrement pratique pour enregistrer la piste rythmique (10) car vous pouvez commencer par enregistrer la grosse caisse et la caisse claire puis ajouter quelques frappes sur toms ici et là et, enfin, enregistrer le charleston, par exemple.

("Mix" est l'option par défaut pour les pistes qui contiennent déjà des données.)

(12) Si vous ne voulez pas lancer et arrêter l'enregistrement manuellement, utilisez les cases PUNCH:

- Appuyez sur la case **PUNCH IN** et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour sélectionner la mesure où l'enregistrement doit commencer. Si vous lancez la reproduction quelques mesures avant cette position, le séquenceur active l'enregistrement dès qu'il atteint cette mesure.
- Appuyez sur la case **PUNCH OUT** et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour sélectionner la mesure où l'enregistrement doit s'arrêter. L'enregistrement est coupé dès que le séquenceur atteint cette position. La reproduction se poursuit toutefois; il faut donc l'arrêter avec le bouton **PLAY/STOP**.
- Pour utiliser la fonction PUNCH IN/OUT, activez les boutons d'écran **PUNCH IN** et **PUNCH OUT**.

Remarque: Vous pouvez aussi assigner la fonction "Punch In/Out" à un commutateur au pied optionnel (voyez p. 56). Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de définir les positions PUNCH IN & OUT à l'avance. Il faut toutefois activer la case **FOOT PUNCH IN/OUT**.

(13) Si nécessaire, appuyez sur la case **OCTAVE** et réglez la transposition voulue (-4~4).

Cela vous permet d'enregistrer des "bruits spéciaux" (généralement assignés aux numéros de notes les plus bas), comme le glissement des doigts sur les cordes d'une guitare etc. si le son sélectionné les fournit.

(14) Déterminez la durée du décompte avant le début de l'enregistrement: appuyez sur la case **COUNT-IN** et servez-vous de la molette **DATA/ENTRY** ou des boutons **DEC/INC** pour sélectionner une des options suivantes.

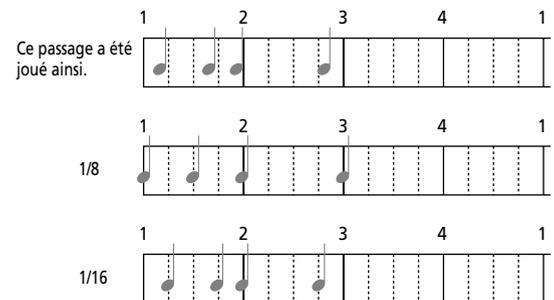
- | | |
|-----------|---|
| Off | Pas de décompte. L'enregistrement commence dès que vous appuyez sur le bouton PLAY/STOP (quand REC clignote). |
| 1 Meas | Décompte de 1 mesures avant l'enregistrement. |
| 2 Meas | Décompte de 2 mesures avant l'enregistrement. |
| Wait Note | L'enregistrement commence quand vous jouez une note sur le clavier. (Il n'y a pas de décompte.) |

(15) Pour enregistrer des changements de tempo, appuyez sur la case **TEMPO REC SW** et servez-vous des boutons **DEC/INC** pour sélectionner "On".

Cette option vous permet d'utiliser les boutons **TEMPO** **◀SLOW**/**FAST▶** et/ou **TAP** pour modifier le tempo durant l'enregistrement. Ces changements sont enregistrés dans la piste MASTER.

(16) Appuyez sur la case **INPUT QUANTIZE** et réglez la résolution pour la quantification.

La quantification corrige le timing de vos notes en les ramenant sur la sur la grille choisie. Utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour spécifier le nombre de pas par mesure (la résolution). Voici un exemple:



Plage de réglage: Off, 1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T et 1/64. Comme la quantification change la façon dont vos notes sont enregistrées, vous pouvez choisir "Off" pour rester maître à bord. Le séquenceur 16 pistes a une seconde fonction de quantification que vous pouvez utiliser de façon plus sélective (pour des notes qui viennent réellement trop tard/tôt). Voyez p. 129.

(17) Choisissez ce qui doit être enregistré en activant les boutons d'écran **RECORDING SELECT** correspondants.

RECORDING SELECT	Signification
NOTE	Seuls les messages de note sont enregistrés. (Les données de pitch bend, modulation etc. sont ignorées.)
CONTROL CHANGE	Commandes de contrôle comme la modulation (CC01), l'expression (CC11 etc. (Les messages de sélection de banque CC00 et CC32 font aussi partie de ce groupe.)
PROGRAM CHANGE	Messages de changement de programme. Nécessaire uniquement si la piste utilise différents sons.
PITCH BEND	Mouvements gauche/droite du levier BENDER/MODULATION.
SYSTEM EXCLUSIVE	Messages SysEx pour la piste MASTER.

(18) Choisissez un son pour la piste à enregistrer.

(19) Sélectionnez la mesure où la reproduction et/ou l'enregistrement doit commencer:

- Appuyez sur le bouton **RECORDER** **TOP** 1 pour retourner au début du morceau (mesure "1"). –ou–

- Utilisez le bouton RECORDER  (ou ) pour sélectionner une mesure située un peu avant le point de départ voulu pour l'enregistrement.
- (20) Appuyez sur le bouton  ou jouez les premières notes (si vous avez choisi COUNT IN="Wait Note").
- Remarque:** La fonction  peut aussi être assignée au contrôleur D Beam (E-60) ou à un commutateur au pied optionnel (voyez "Start/Stop Song" à la p. 53, "Play/Stop" à la p. 55).
- (21) Jouez la nouvelle partie.
- (22) Appuyez sur le bouton RECORDER  pour arrêter l'enregistrement.



Exemple 2: Ajouter des pistes

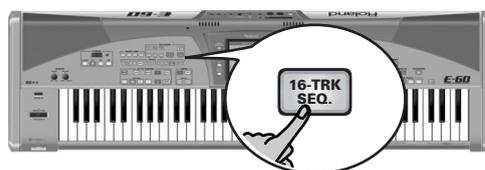
Vous pouvez ajouter une piste à un morceau dans la mémoire RAM de l'E-60/E-50. Cela n'a de sens qu'après l'enregistrement d'au moins une partie ou la reproduction d'un morceau existant. Voyez page 123 pour savoir comment commencer un nouveau morceau.

Suivez toutes les étapes décrites afin de bien saisir la façon dont le séquenceur 16 pistes fonctionne. De plus, ce que vous apprendrez ici vous servira pour l'enregistrement de vos propres styles musicaux.

Remarque: Voyez aussi "Edition simple et fonctions pratiques" à la p. 128 pour découvrir des fonctions supplémentaires non traitées ici.

Remarque: Si le morceau que vous souhaitez compléter contient des réglages MAKEUP TOOLS, n'oubliez pas de "geler" ces données et de sauvegarder votre nouvelle version avant de la changer. Voyez "Avant de sauvegarder vos réglages" à la page 107.

- (1) Appuyez sur le bouton .



L'écran se présente comme suit:

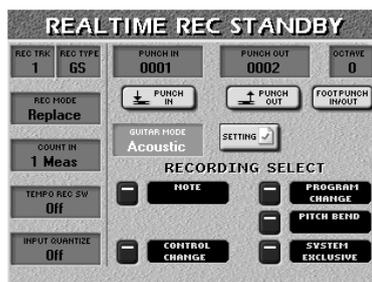


La case "MEAS" dans le haut de l'écran vous indique la mesure actuelle. Le tempo et la métrique sont affichés à côté. Appuyez sur les boutons RECORDER  et  pour sauter à une autre mesure ou sur  pour retourner au début du morceau.

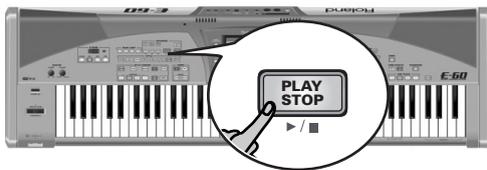
- (2) Appuyez sur le bouton RECORDER .



L'écran se présente comme suit:



- (3) Appuyez sur la case **[REC TRK]** et utilisez la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]** pour choisir la piste sur laquelle vous voulez enregistrer.
- (4) Appuyez sur la case **[REC TYPE]** et utilisez la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]** pour déterminer la façon dont les pistes liées aux parties clavier doivent se comporter (voyez p. 124).
Remarque: "REC TYPE" ne peut être changé que pour les parties clavier (UP1, UP2, LWR, MBS) et la partie MI.
- (5) Pour savoir comment procéder ensuite, voyez l'étape (7) à la page 124.
Remarque: Sélectionnez une piste qui ne contient pas de données ou dont les données peuvent être effacées ("Replace"). Si vous choisissez REC MODE="Mix", les nouvelles données sont ajoutées aux données déjà enregistrées sur la piste.
- (6) Appuyez sur le bouton **[PLAY/STOP ▶/■]** ou jouez les premières notes (si vous avez choisi COUNT IN="Wait Note").



Remarque: La fonction PLAY/STOP peut aussi être assignée au contrôleur D Beam (E-60) ou à un commutateur au pied optionnel (voyez "Start/Stop Song" à la p. 53, "Play/Stop" à la p. 55).

- (7) Jouez la nouvelle partie.
- (8) Appuyez sur le bouton RECORDER **[PLAY/STOP ▶/■]** pour arrêter l'enregistrement.

Sauvegarder un morceau

Le séquenceur 16 pistes utilise une partie spéciale de la mémoire RAM de l'E-60/E-50 où tous les changements se font. Pour être sûr de ne pas oublier de sauvegarder votre morceau après l'avoir enregistré ou modifié, vous avez l'occasion de le faire en quittant la page du séquenceur 16 pistes (en appuyant sur le bouton **[EXIT]**):



Remarque: La mémoire RAM de morceau est effacée quand vous mettez l'E-60/E-50 hors tension.

Remarque: Si vous utilisez le séquenceur 16 pistes pour éditer un morceau qui contient déjà des modifications Cover, les réglages Cover sont ignorés et effacés lorsque vous sauvegardez la version éditée du morceau. Nous vous conseillons donc de sauvegarder de tels morceaux sous un autre nom (sauf si vous avez utilisé **[FREEZE DATA]** avant de modifier le morceau. Voyez "Avant de sauvegarder vos réglages" à la page 107.)

- (1) Appuyez sur le bouton **[YES]** pour sauvegarder vos changements (et tout le morceau). Vous revenez ainsi à la page suivante:



(Appuyez sur **[NO]** pour retrouver la page principale sans sauvegarder le morceau.)

Pour ne pas attendre jusqu'à ce que l'avertissement "Song has been changed..." apparaisse automatiquement pour sauvegarder vos données, procédez de la manière suivante. La fonction de sauvegarde "manuelle" vous permet de sauvegarder votre morceau dès que vous êtes satisfait d'un enregistrement ou d'un changement. N'oubliez pas qu'une panne de courant suffit pour perdre votre morceau. N'attendez pas qu'il soit trop tard...

- Appuyez sur la case **[SAVE]** à la page principale du séquenceur 16 pistes.

L'écran affiche ce qui suit:



Vous pouvez aussi choisir cette page en appuyant sur le bouton **[DISK & MEDIA]** et les cases → **[SAVE]** → **[SONG]**.

- (2) Choisissez la mémoire d'arrivée pour votre morceau:
 - Appuyez sur la case **[INTERNAL MEMORY]** pour sélectionner la mémoire interne de l'E-60/E-50 (il s'agit d'une zone de stockage de 16Mo semblable à un disque dur).
 - Insérez la disquette dans le lecteur et appuyez sur la case **[FLOPPY]**.
 - Appuyez sur la case **[EXTERNAL MEMORY]**. Cette option n'est disponible que si vous avez inséré une carte de mémoire dans la fente PCMCIA de l'E-60/E-50.

Il vous reste à donner deux nom à votre morceau: un nom de morceau (SONG NAME) et un nom de fichier (FILE NAME). Le nom de fichier (FILE NAME) permet à l'E-60/E-50 de reconnaître le morceau.



- (3) Appuyez sur le bouton d'écran "SONG NAME".
- (4) Entrez un nom:
 - Amenez le curseur sur la position voulue avec \leftarrow et \rightarrow .
 - Entrez le caractère voulu pour cette position avec le pavé alphanumérique. Il faut souvent appuyer plusieurs fois sur une case pour obtenir le caractère voulu.
 - Servez-vous de la case $[A/a]$ pour alterner entre majuscules et minuscules.
 - Appuyez sur la case $[Delete]$ pour effacer le caractère indiqué par le curseur. Maintenez-la enfoncée pour effacer tous les caractères.
 - Appuyez sur $[Space]$ pour insérer un espace.
 - Appuyez sur $[Insert]$ pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur. Tous les caractères derrière cette position bougent d'un cran vers la droite.
- (5) Appuyez sur la case $[FILE NAME]$ et entrez le nom de fichier.
Ici, vous pouvez entrer 18 caractères. Tous les caractères sont en majuscules.
- (6) Pour ajouter des information Finder, appuyez sur la case $[ARTIST]$ ou $[GENRE]$ et entrez les caractères voulus.
Pour en savoir plus sur le Song Finder, voyez "Utiliser le 'Song Finder'" à la p. 110.
Remarque: Ces deux indications ne sont pas disponibles pour les fichiers que vous sauvegardez sur disquette.
- (7) Appuyez sur la case $[EXECUTE]$ pour sauvegarder le morceau.
L'écran confirme alors que les données sont sauvegardées puis retourne à la page "SAVE SONG".
- (8) Appuyez sur le bouton $[EXIT]$ ou RECORDER $[16-TRK SEQ.]$ pour retourner à la page principale.

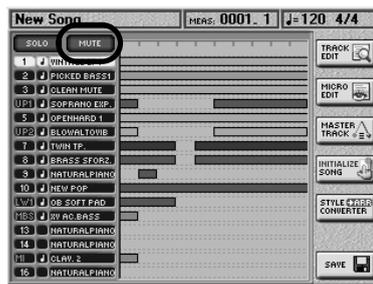
Editer des morceaux 16 pistes

Edition simple et fonctions pratiques

Après l'enregistrement de quelques pistes, vous pouvez procéder à quelques ajustements. Cette section décrit quelques opérations simples. Vous trouverez des fonctions plus sophistiquées dans la section "Editer une ou plusieurs pistes (TRACK EDIT)" à la p. 128.

■ Couper des pistes

Lorsque vous enregistrez des parties au rythme difficile, il est parfois nécessaire de couper des parties déjà enregistrées qui risquent de vous induire en erreur. Pour cela, affichez la page principale du séquenceur 16 pistes, appuyez sur la case $[MUTE]$ puis sur les pistes que vous ne voulez pas entendre. Celles-ci sont indiquées par un "M".



Ce réglage n'est pas sauvegardé. Actionnez de nouveau la case $[MUTE]$ pour couper la fonction.

Remarque: La fonction MUTE n'est pas disponible quand la fonction SOLO est activée.

■ Solo

Si vous voulez écouter une piste seule, appuyez sur la case $[SOLO]$ et sur la case de la piste à isoler puis lancez la reproduction. Toutes les autres pistes sont coupées et la piste sélectionnée porte un "S". Vous pouvez aussi sélectionner une piste à isoler avec les boutons \uparrow / \downarrow .

Appuyez à nouveau sur la case $[SOLO]$ pour désactiver la fonction.

■ Fonctions 'Song Cover' et 'Song Makeup Tools'

Le séquenceur 16 pistes ne reconnaît pas les changements effectués avec les fonctions Cover et SONG MAKEUP TOOLS. Il ne "voit" que les données de morceau originales. Vous pouvez cependant "graver" de tels changements dans le fichier de morceau avant de l'éditer (voyez p. 107).

Editer une ou plusieurs pistes (TRACK EDIT)

Le mode TRACK EDIT du séquenceur 16 pistes propose 12 fonctions: Quantize, Erase, Delete, Copy, Insert, Transpose, Change Velo, Change Gate Time, Merge, Global Change, Shift Clock et Track XChange. Le mode MICRO EDIT permet d'ajouter, d'effacer ou de changer des événements individuels. Voyez page 143 pour en savoir plus.

Les informations suivantes peuvent vous aider à choisir entre les modes TRACK EDIT et MICRO EDIT: si vous n'avez pas besoin de voir les événements à changer,

optez pour une fonction TRACK EDIT. Si le niveau TRACK EDIT n'offre pas la fonction dont vous avez besoin ou si vous voulez voir les notes, les messages MIDI, etc., choisissez le mode MICRO EDIT.

Voici comment choisir les fonctions:

- (1) Chargez le morceau à éditer (s'il ne se trouve pas encore dans la mémoire RAM de morceau de l'E-60/E-50).
Voyez p. 35.
- (2) Appuyez sur le bouton RECORDER [16-TRK SEQ].
- (3) Sauvez votre morceau avant de continuer en appuyant sur la case [SAVE].
Ainsi, vous pouvez toujours revenir en arrière si vos changements ne produisent pas le résultat escompté. Voyez "Sauvegarder un morceau" à la p. 44 pour en savoir plus. A la page SAVE SONG, appuyez sur la case [Back] pour revenir à la page principale du séquenceur.
- (4) Appuyez sur la case [TRACK EDIT] dans la colonne droite de l'écran.



- (5) Appuyez sur une case des deux rangées supérieures pour sélectionner une fonction TRACK EDIT.
Si, après avoir sélectionné une fonction et réglé ses paramètres, vous voulez renoncer au changement, n'appuyez pas sur la case [EXECUTE].
- (6) Sélectionnez les pistes à modifier.
- (7) Sélectionnez la case ("FROM" et "TO") à éditer.
Les paramètres FROM et TO permettent de spécifier les positions (mesure/temps/clock) délimitant l'extrait à modifier.
Exemple: pour changer les mesures 1~4 de la piste choisie, entrez les valeurs suivantes:
FROM: BAR= 0001 TO: BAR= 0005
 BEAT= 01 BEAT= 01
 CPT= 000 CPT= 000
- (8) Précisez ce que vous voulez changer et comment: appuyez sur une des cases de paramètre (à droite de la section FROM/TO) et utilisez la molette [DATA/ENTRY] ou les boutons [DEC]/[INC].
- (9) Confirmez l'opération en appuyant sur la case [EXECUTE].
- (10) Appuyez sur la case [Back] pour revenir à la page principale du séquenceur.
- (11) Sauvegardez le morceau.

QUANTIZE



Si, après avoir boudé la quantification durant l'enregistrement (page 125), vous vous rendez compte que le timing n'est pas tout à fait au point, utilisez cette fonction. Quantifier après l'enregistrement vous permet d'écouter l'original d'abord afin de ne quantifier que les notes dont le timing est vraiment mauvais.

■ TRACK (ALL, 1~16)

Permet de choisir la piste à éditer. Vous pouvez choisir "ALL" pour sélectionner toutes les pistes.

■ FROM

- BAR (1~[dernière mesure de la piste ou du morceau])—Première mesure à éditer. Par défaut, la valeur FROM est réglée au début de la ou des pistes sélectionnées.
- BEAT (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique en vigueur dans la zone choisie.
- CPT (1~119)—Position CPT de départ. "CPT" est l'abréviation de "Clock Pulse Time", la plus petite unité utilisée par l'E-60/E-50. (Il y a 120 CPT (clocks) pour chaque temps d'une mesure 4/4.) Changez ce paramètre uniquement si l'édition doit commencer après le temps sélectionné.

■ TO

Par défaut, la position TO est réglée sur le dernier événement de la piste sélectionnée (ou le dernier événement de la plus longue piste lorsque vous choisissez "ALL").

- BAR (1~[dernière mesure de la piste ou du morceau])—Spécifiez ici la position de la dernière mesure à éditer.
- BEAT (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique en vigueur dans la zone choisie.
- CPT (1~119)—Dernier "clock" (unité) à être affecté par l'édition. Changez ce paramètre uniquement si l'édition ne doit pas se terminer exactement sur le temps sélectionné.

■ FROM NOTE (0 C--~127 G9)

Ce paramètre vous permet de régler la note (ou la limite inférieure de la plage de notes) devant être modifiée dans la plage temporelle FROM/TO.

Ce paramètre n'est pas affiché lorsque vous sélectionnez EQUAL, UNEQUAL, HIGHER ou LOWER.

■ TO NOTE (0 C--~127 G9)

Ce paramètre vous permet de régler la limite supérieure de la plage de notes devant être modifiée dans la plage temporelle FROM/TO.

Affiner la plage de notes

Avant de régler "FROM NOTE" (et "TO NOTE"), voyez d'abord comment utiliser les indications de note. Selon l'option choisie, "FROM NOTE" peut même ne pas être disponible; pas besoin donc de faire des réglages inutiles.

- EQUAL** Seule la note sélectionnée (nom/numéro de note) change. (Vous pouvez choisir la note avec la case TO NOTE.)
- UNEQUAL** Toutes les notes sauf celle sélectionnée changent. (Vous pouvez choisir la note avec la case TO NOTE.)
- HIGHER** Seules les notes plus hautes que la note sélectionnée changent. (Vous pouvez choisir la note avec la case THAN NOTE.)
- LOWER** Seules les notes plus basses que la note sélectionnée changent. (Vous pouvez choisir la note avec la case THAN NOTE.)
- INSIDE** Seules les notes comprises entre FROM NOTE et TO NOTE changent.
- OUTSIDE** Seules les notes plus basses que FROM NOTE et plus hautes que TO NOTE changent.

The diagram shows a musical phrase in 4/4 time. The original phrase is on the top staff. Below it, four edited versions are shown, each with a specific ERASE option and parameters:

- TO NOTE: 69 (A4) [EQUAL]**: The original note (A4) is replaced by A4.
- TO NOTE: 69 (A4) [UNEQUAL]**: All notes in the phrase are replaced by A4.
- FROM NOTE: 72 (C5) [INSIDE] TO NOTE: 76 (E5)**: Notes between C5 and E5 are replaced by E5.
- FROM NOTE: 72 (C5) [OUTSIDE] TO NOTE: 76 (E5)**: Notes below C5 and above E5 are replaced by E5.
- THAN NOTE: 72 (C5) [HIGHER]**: Notes higher than C5 are replaced by C5.
- THAN NOTE: 72 (C5) [LOWER]**: Notes lower than C5 are replaced by C5.

RESOLUTION

(1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, 1/64)

Ce paramètre règle la résolution de la quantification (Quantize). Sélectionnez toujours la valeur équivalant à la note la plus brève que vous enregistrez. Sinon, votre partie ne sonnera plus comme vous l'avez jouée car les notes les plus brèves seront décalées et amenées à de mauvaises positions.

STRENGTH (0%~100%)

Ce paramètre détermine la précision de la correction du timing. "0%" signifie que la valeur de RESOLUTION n'est pas appliquée ("correction 0%"), tandis que "100%" amène toutes les notes à leur position mathématiquement correcte.

Commencez par essayer des valeurs entre "50%" et "85%" pour garder au moins une partie du feeling original. Si le résultat ne vous convient pas, répétez l'opération avec une autre valeur.

EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

ERASE



ERASE vous permet d'effacer sélectivement des données sur une plage spécifiée de mesures, temps ou clocks, voire de toute la (les) piste(s). Lorsque DATA TYPE est réglé sur "ALL", ERASE remplace les données effacées par des silences pour que vous arriviez au bon nombre de mesures vides. Si vous voulez éliminer les mesures elles-mêmes, utilisez la fonction DELETE (voyez ci-dessous).

TRACK (ALL, 1~16)

Permet de choisir la piste à éditer. Vous pouvez choisir "ALL" pour sélectionner toutes les pistes sauf la piste MASTER. La piste MASTER ne peut être sélectionnée et éditée qu'isolément (voyez p. 139).

FROM

- **BAR (1~[dernière mesure de la piste ou du morceau])**—Première mesure à éditer. Par défaut, la valeur FROM est réglée au début de la ou des pistes sélectionnées.
- **BEAT (1~[nombre de temps par mesure])**—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique en vigueur dans la zone choisie.
- **CPT (1~119)**—Position CPT de départ. "CPT" est l'abréviation de "Clock Pulse Time", la plus petite unité utilisée par l'E-60/E-50. (Il y a 120 CPT (clocks) pour chaque temps d'une mesure 4/4.) Changez ce paramètre uniquement si l'édition doit commencer après le temps sélectionné.

Erase NOTE From 2.1.0 To 4.1.0

The diagram shows a musical phrase in 4/4 time. The top staff shows the original phrase. The bottom staff shows the result of erasing a note from 2.1.0 to 4.1.0, resulting in a gap in the melody.

TO

Par défaut, la position TO est réglée sur le dernier événement de la piste sélectionnée (ou le dernier événement de la plus longue piste lorsque vous choisissez "ALL").

- **BAR (1~[dernière mesure de la piste ou du morceau])**—Spécifiez ici la position de la dernière mesure à éditer.
- **BEAT (1~[nombre de temps par mesure])**—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique en vigueur dans la zone choisie.
- **CPT (1~119)**—Dernier "clock" (unité) à être affecté par l'édition. Changez ce paramètre uniquement si l'édition ne doit pas se terminer exactement sur le temps sélectionné.

■ DATA TYPE

Permet de sélectionner le type de données à effacer:

- ALL Tous les paramètres repris ci-dessous.
- Note Messages de note uniquement.
- P.Bender Données pitch bend.
- Control Change Commandes de contrôle.
- Prog. C Messages de changement de programme.
- NRPN Messages de numéro de paramètre non reconnu. Il s'agit de fonctions de contrôle de paramètres du format GS/GM2 qui sont plus simples à utiliser que les messages SysEx (mais ont grosso modo la même fonction).
- RPN Messages de numéro de paramètre reconnu. Ils fonctionnent comme les messages NRPN et sont compris par de nombreux générateurs de sons compatibles GM et GM2.
- CAF Messages d'aftertouch de canal. Si vous n'avez pas vraiment besoin d'eux, effacez-les car ils consomment énormément de mémoire.

■ FROM NOTE (0 C~127 G9)

Ce paramètre n'est affiché que quand DATA TYPE est réglé sur "Note". Il vous permet de régler la note (ou la limite inférieure de la plage de notes) devant être modifiée dans la plage temporelle FROM/TO.

Il n'est pas affiché lorsque vous sélectionnez EQUAL, UNEQUAL, HIGHER ou LOWER. Voyez aussi "Affiner la plage de réglage".

■ TO NOTE (0 C~127 G9)

Ce paramètre vous permet de régler la limite supérieure de la plage de notes devant être modifiée dans la plage temporelle FROM/TO.

■ FROM CC (0~127)

Ce paramètre n'est affiché que quand DATA TYPE a un autre réglage que "Note". Il vous permet de régler la limite inférieure des commandes de contrôle ou valeurs devant être modifiées dans la plage temporelle FROM/TO.

Il n'est pas affiché lorsque vous sélectionnez EQUAL, UNEQUAL, HIGHER ou LOWER.

■ TO CC (0~127)

Ce paramètre permet de régler la limite supérieure des commandes de contrôle ou valeurs devant être modifiées dans la plage temporelle FROM/TO.

■ Affiner la plage de réglage

Avant de régler "TO NOTE" (et éventuellement "FROM NOTE") ou "TO CC" (et éventuellement "FROM CC"), voyez d'abord comment utiliser les indications de note ou de valeur. Selon l'option choisie, "FROM NOTE" ou "FROM CC" peut même ne pas être disponible; pas besoin donc de faire des réglages inutiles.

EQUAL Seule la note ou la valeur sélectionnée change. (Vous pouvez régler la note/valeur avec la case TO NOTE/TO CC.)

UNEQUAL Toutes les notes ou valeurs sauf celle sélectionnée changent. (Vous pouvez régler la note/valeur avec la case TO NOTE/TO CC.)

HIGHER Seules les notes ou valeurs plus hautes que celle sélectionnée changent. (Vous pouvez régler la note/valeur avec la case THAN NOTE/THAN CC.)

LOWER Seules les notes ou valeurs plus basses que celle sélectionnée changent. (Vous pouvez régler la note/valeur avec la case THAN NOTE/THAN CC.)

INSIDE Seules les notes ou valeurs comprises entre FROM NOTE/FROM CC et TO NOTE/TO CC changent.

OUTSIDE Seules les notes ou valeurs plus basse que FROM NOTE/FROM CC et plus hautes que TO NOTE/TO CC changent.

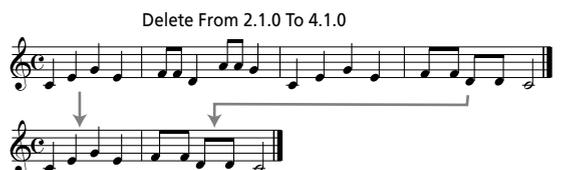
■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

DELETE



A la différence de la fonction ERASE, DELETE n'efface pas seulement les données mais aussi les mesures, les temps et/ou les unités CPT; toutes les données situées après la position TO sont ramenées vers le début de la (des) piste(s). Vous ne pouvez donc pas choisir le type de données à supprimer.



■ TRACK (AL, 1~16)

Permet de choisir la piste à éditer. Vous pouvez choisir "ALL" pour sélectionner toutes les pistes.

■ FROM

- **BAR** (1~[dernière mesure de la piste ou du morceau])—Première mesure à éditer. Par défaut, la valeur FROM est réglée au début de la ou des pistes sélectionnées.
- **BEAT** (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique en vigueur dans la zone choisie.
- **CPT** (1~119)—Position CPT de départ. "CPT" est l'abréviation de "Clock Pulse Time", la plus petite unité utilisée par l'E-60/E-50. (Il y a 120 CPT (clocks) pour chaque temps d'une mesure 4/4.) Changez ce paramètre uniquement si l'édition doit commencer après le temps sélectionné.

TO

Par défaut, la position TO est réglée sur le dernier événement de la piste sélectionnée (ou le dernier événement de la plus longue piste lorsque vous choisissez "ALL").

- **BAR** (1~[dernière mesure de la piste ou du morceau])—Spécifiez ici la position de la dernière mesure à éditer.
- **BEAT** (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique en vigueur dans la zone choisie.
- **CPT** (1~119)—Dernier "clock" (unité) à être affecté par l'édition. Changez ce paramètre uniquement si l'édition ne doit pas se terminer exactement sur le temps sélectionné.

EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

COPY

La fonction COPY vous permet de copier une piste sur une autre ou des extraits d'une ou de toutes les pistes à une autre position. Cette dernière possibilité est pratique pour le refrain, par exemple, car elle vous évite d'enregistrer le même passage plusieurs fois.



SRC TRACK (ALL, 1~16)

Permet de choisir la piste dont vous voulez copier les données.

FROM

- **BAR** (1~[dernière mesure de la piste ou du morceau])—Première mesure à éditer. Par défaut, la valeur FROM est réglée au début de la ou des pistes sélectionnées.
- **BEAT** (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique en vigueur dans la zone choisie.
- **CPT** (1~119)—Choisissez la position CPT du début de l'extrait de piste à copier. A moins que vous n'ayez pas besoin de toutes les notes de la première mesure, gardez le réglage par défaut.

TO

Par défaut, la position TO est réglée sur le dernier événement de la piste sélectionnée (ou le dernier événement de la plus longue piste lorsque vous choisissez "ALL").

- **BAR** (1~[dernière mesure de la piste ou du morceau])—Spécifiez ici la position de la dernière mesure à éditer.
- **BEAT** (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique en vigueur dans la zone choisie.

- **CPT** (1~119)—Dernier "clock" (unité) à être affecté par l'édition. Changez ce paramètre uniquement si l'édition ne doit pas se terminer exactement sur le temps sélectionné.

COPY MODE (Replace, Mix)

Précisez maintenant la façon dont les données doivent être copiées:

- **REPLACE**—La plage FROM/TO sélectionnée écrase les données (de la piste d'arrivée) sur la plage dans laquelle les données sélectionnées sont copiées.



REPLACE



MIX



- **MIX**—Les données de la plage sélectionnée sur la piste source sont ajoutées aux données de la piste d'arrivée. Dans la plupart des cas, "REPLACE" est probablement l'option à choisir quand vous réglez DATA TYPE sur "ALL" ou pour remplacer un "embouteillage de messages" (données de modulation, par exemple) par une reproduction parfaite d'un effet donné. "MIX", par contre, peut être utile pour ajouter des données à des temps ou des mesures qui n'existaient pas au préalable tout en conservant les notes originales. Vous pouvez choisir le type de données à copier avec "DATA TYPE".

Remarque: L'E-60/E-50 ne propose pas de fonction "Undo" (annulation). Sauvegardez votre morceau avant toute copie afin de pouvoir revenir en arrière si nécessaire.

COPY TIMES (1~999)

Détermine le nombre de copies à faire. La valeur "3" produit 3 copies juxtaposées.

DATA TYPE

Permet de sélectionner les données à copier:

- ALL Tous les paramètres repris ci-dessous.
- Note Messages de note uniquement.
- P.Bender Données pitch bend.
- Control Commandes de contrôle.
- Change
- Prog. C Messages de changement de programme.
- NRPN Messages de numéro de paramètre non reconnu. Il s'agit de fonctions de contrôle de paramètres du format GS/GM2 qui sont plus simples à utiliser que les messages SysEx (mais ont grosso modo la même fonction).
- RPN Messages de numéro de paramètre reconnu. Ils fonctionnent comme les messages NRPN et sont compris par de nombreux générateurs de sons compatibles GM et GM2.
- CAF Messages d'aftertouch de canal.

Quand vous choisissez "Note", des cases FROM NOTE et TO NOTE apparaissent pour vous permettre de délimiter la plage de notes à copier. (Voyez aussi "Affiner la plage de réglage" à la p. 131.)

■ DST TRACK

Sélectionne la piste d'arrivée pour les données copiées. Si vous réglez SRC TRACK sur "ALL", le réglage DST TRACK ne peut pas être modifié.

■ INTO

Mesure, temps et CPT de la position à partir de laquelle les données de la piste source sont copiées.

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et copier les données.

Remarque: Bien que vous puissiez aussi copier des données de la piste 10 (piste officielle de la batterie) sur une piste "mélodique" et vice versa, cela n'a de sens que si vous assignez un kit de batterie à la piste d'arrivée (DST). Une piste de batterie jouée avec un son de piano produit un résultat extrêmement bizarre (l'inverse aussi d'ailleurs).

■ FOR

Détermine le nombre de mesures, temps et CPT devant être insérés.

● BAR, BEAT, CPT—Voyez ci-dessus.

■ TIME SIGNATURE

Si TRACK= "ALL", vous pouvez utiliser ces cases pour régler la métrique des nouvelles mesures (1~32 & 2, 4, 8, 16).

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

INSERT



INSERT vous permet d'insérer un espace et de repousser les données situées après la position FROM vers la fin du morceau (cette fonction est l'opposé de la suppression, DELETE). Ces mesures vides peuvent ensuite être "remplies" avec la fonction COPY ou en enregistrant de nouvelles phrases avec PUNCH IN/OUT, par exemple). (page 132).

Remarque: Cette fonction n'a pas de paramètre "TO". A la place, il faut spécifier la longueur de l'espace inséré avec le paramètre FOR.

■ TRACK (ALL, 1~16)

Permet de choisir la piste à éditer. Vous pouvez choisir "ALL" pour sélectionner toutes les pistes.

■ FROM

- BAR (1~[dernière mesure de la piste ou du morceau])—Première mesure à éditer. Par défaut, la valeur FROM est réglée au début de la ou des pistes sélectionnées.
- BEAT (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique en vigueur dans la zone choisie.
- CPT (1~119)—Position CPT de départ. "CPT" est l'abréviation de "Clock Pulse Time", la plus petite unité utilisée par l'E-60/E-50. (Il y a 120 CPT (clocks) pour chaque temps d'une mesure 4/4.) Changez ce paramètre uniquement si l'édition doit commencer après le temps sélectionné.

TRANPOSE



Cette fonction vous permet de transposer les notes de la piste sélectionnée (les données autres que les notes ne peuvent évidemment pas être transposées).

■ TRACK (ALL, 1~16)

Permet de choisir la piste à transposer. Vous pouvez choisir "ALL" pour sélectionner toutes les pistes. En combinaison avec l'option **EQUAL**, TRANPOSE peut aussi servir pour les pistes de batterie. Cela vous permet de sélectionner un autre son de caisse claire ou de grosse caisse, par exemple. La plupart des kits de batterie proposent au moins deux caisses claires assignées au numéro de note 38 (D2) et au numéro de note 40 (E2). En entrant FROM NOTE= "38", en appuyant sur la case **EQUAL** et en sélectionnant "2", vous pouvez remplacer votre caisse claire D2 par la E2.

■ FROM

- **BAR** (1~[dernière mesure de la piste ou du morceau])—Première mesure à éditer. Par défaut, la valeur FROM est réglée au début de la ou des pistes sélectionnées.
- **BEAT** (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique en vigueur dans la zone choisie.
- **CPT** (1~119)—Position CPT de départ. "CPT" est l'abréviation de "Clock Pulse Time", la plus petite unité utilisée par l'E-60/E-50. (Il y a 120 CPT (clocks) pour chaque temps d'une mesure 4/4.) Changez ce paramètre uniquement si l'édition doit commencer après le temps sélectionné.

■ TO

Par défaut, la position TO est réglée sur le dernier événement de la piste sélectionnée (ou le dernier événement de la plus longue piste lorsque vous choisissez "ALL").

- **BAR** (1~[dernière mesure de la piste ou du morceau])—Spécifiez ici la position de la dernière mesure à éditer.
- **BEAT** (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique en vigueur dans la zone choisie.
- **CPT** (1~119)—Dernier "clock" (unité) à être affecté par l'édition. Changez ce paramètre uniquement si l'édition ne doit pas se terminer exactement sur le temps sélectionné.

■ VALUE (-127~0~127)

Permet de régler l'intervalle de transposition par demi-tons. Pour transposer une partie de "C" à "D", entrez "2". Comme vous le voyez, vous pouvez transposer la plus haute note MIDI possible pour aller jusqu'à la plus basse (et vice versa).

AVERTISSEMENT: "0" est la note la plus basse que la norme MIDI (et le séquenceur 16 pistes) reconnaît et "127" est la note la plus haute. Si vous sélectionnez "127" pour le numéro de note "74 (D5)", par exemple, le numéro de note résultant est "201", ce qui est impossible. C'est pourquoi le séquenceur soustrait "12" de "201" jusqu'à ce que le résultat soit égal ou inférieur à "127" – et optera pour la valeur "117" en l'occurrence.

Cette opération est appliquée à toutes les notes en dessous de "0" ou au-dessus de "127".

Remarque: Soyez prudent lorsque vous utilisez TRANPOSE avec une piste de batterie (la piste 10 ou n'importe quelle autre piste utilisant un kit de batterie). Le changement de la section rythmique peut être considérable et vous risquez de retrouver un triangle jouant la partie de la grosse caisse.

■ FROM NOTE (0 C~127 G9)

Ce paramètre vous permet de régler la note (ou la limite inférieure de la plage de notes) devant être modifiée dans la plage temporelle FROM/TO.

Il n'est pas affiché lorsque vous sélectionnez EQUAL, UNEQUAL, HIGHER ou LOWER. Pour en savoir plus sur les six boutons d'écran, voyez "Affiner la plage de réglage" à la p. 131.

■ TO NOTE (0 C~127 G9)

Ce paramètre vous permet de régler la limite supérieure de la plage de notes devant être modifiée dans la plage temporelle FROM/TO.

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

CHANGE VELO



La fonction CHANGE VELO vous permet de changer la dynamique (appelée "velocity") d'une piste ou d'un passage. Une augmentation de la dynamique rend les notes plus fortes et plus éclatantes tandis qu'une diminution de la dynamique les adoucit. Utilisez cette fonction lorsque le timing des notes vous convient mais pas la dynamique: vous aimeriez un son plus éclatant/fort ou plus rond/doux. Vous pouvez soit ajouter/soustraire une valeur de dynamique fixe ("BIAS") ou la changer proportionnellement ("MAGNIFY").

■ TRACK (ALL 1~16)

Permet de choisir la piste à éditer. Vous pouvez choisir "ALL" pour sélectionner toutes les pistes.

■ FROM

- BAR (1~[dernière mesure de la piste ou du morceau])—Première mesure à éditer. Par défaut, la valeur FROM est réglée au début de la ou des pistes sélectionnées.
- BEAT (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique en vigueur dans la zone choisie.
- CPT (1~119)—Position CPT de départ. "CPT" est l'abréviation de "Clock Pulse Time", la plus petite unité utilisée par l'E-60/E-50. (Il y a 120 CPT (clocks) pour chaque temps d'une mesure 4/4.) Changez ce paramètre uniquement si l'édition doit commencer après le temps sélectionné.

■ TO

Par défaut, la position TO est réglée sur le dernier événement de la piste sélectionnée (ou le dernier événement de la plus longue piste lorsque vous choisissez "ALL").

- BAR (1~[dernière mesure de la piste ou du morceau])—Spécifiez ici la position de la dernière mesure à éditer.
- BEAT (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique en vigueur dans la zone choisie.
- CPT (1~119)—Dernier "clock" (unité) à être affecté par l'édition. Changez ce paramètre uniquement si l'édition ne doit pas se terminer exactement sur le temps sélectionné.

■ BIAS (-99~99)

Le paramètre BIAS permet de spécifier l'importance du changement des valeurs de dynamique. Choisissez une valeur positive pour augmenter la dynamique (cette valeur est ajoutée à la valeur de dynamique des notes concernées) ou une valeur négative pour diminuer la dynamique (cette valeur est soustraite). Sélectionnez "0" si vous préférez travailler avec le paramètre MAGNIFY (voyez plus bas).

Ce paramètre peut être particulièrement utile pour des sons alternant en fonction de la dynamique: une augmentation ou réduction légère de la dynamique globale permet d'alterner les sons.

Remarque: Même la valeur positive ou négative la plus élevée ne vous permet pas d'aller au-delà de "1" ou "127". "0" est impossible car cette valeur sert à indiquer la fin d'une note (note coupée). "127", par contre, est la valeur de dynamique la plus élevée de la norme MIDI. L'ajout d'une valeur de dynamique élevée peut entraîner une uniformisation de la dynamique des notes à "127".

■ MAGNIFY (0~200%)

Ce paramètre fait office de "Compander" (un processeur de dynamique agissant simultanément comme compresseur et expandeur) mais au niveau des données MIDI: en sélectionnant une valeur supérieure à "100%", vous augmentez les différences entre les valeurs de dynamique élevées et faibles dans la plage sélectionnée. Les valeurs inférieures à "64" sont diminuées et les valeurs supérieures à "64" sont augmentées. Il en résulte des différences entre pianissimo et fortissimo nettement plus prononcées. Les valeurs MAGNIFY inférieures à 100% ont l'effet inverse: elles ramènent toutes les valeurs de dynamiques vers un centre imaginaire de "64" et réduisent ainsi les différences de dynamique.

■ FROM NOTE (0 C~127 G9)

Ce paramètre vous permet de régler la note (ou la limite inférieure de la plage de notes) devant être modifiée dans la plage temporelle FROM/TO.

Il n'est pas affiché lorsque vous sélectionnez EQUAL, UNEQUAL, HIGHER ou LOWER. Pour en savoir plus sur les six boutons d'écran, voyez "Affiner la plage de réglage" à la p. 131.

■ TO NOTE (0 C~127 G9)

Ce paramètre vous permet de régler la limite supérieure de la plage de notes devant être modifiée dans la plage temporelle FROM/TO.

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

CHANGE GATE TIME

Cette fonction vous permet de changer la durée des notes sur les plages temporelle (FROM/TO) et de notes (FROM/TO NOTE) sélectionnées. Nous vous conseillons de n'utiliser cette fonction que pour raccourcir des notes qui semblent soudain trop longues lorsque vous changez le son de la piste. Vous ne voyez pas la durée des notes ici, ce qui rend l'édition des données en bloc un peu dangereuse. Passez en mode MICRO EDIT pour changer la durée de notes individuelles.



Après avoir choisi un son avec une chute lente (un son maintenu longtemps après le relâchement des touches), CHANGE GATE TIME peut vous aider à raccourcir les notes pour éviter des chevauchements fâcheux.

■ TRACK (ALL, 1~16)

Permet de choisir la piste à éditer. Vous pouvez choisir "ALL" pour sélectionner toutes les pistes.

■ FROM

- BAR (1~[dernière mesure de la piste ou du morceau])—Première mesure à éditer. Par défaut, la valeur FROM est réglée au début de la ou des pistes sélectionnées.
- BEAT (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique en vigueur dans la zone choisie.
- CPT (1~119)—Position CPT de départ. "CPT" est l'abréviation de "Clock Pulse Time", la plus petite unité utilisée par l'E-60/E-50. (Il y a 120 CPT (clocks) pour chaque temps d'une mesure 4/4.) Changez ce paramètre uniquement si l'édition doit commencer après le temps sélectionné.

■ TO

Par défaut, la position TO est réglée sur le dernier événement de la piste sélectionnée (ou le dernier événement de la plus longue piste lorsque vous choisissez "ALL").

- BAR (1~[dernière mesure de la piste ou du morceau])—Spécifiez ici la position de la dernière mesure à éditer.
- BEAT (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique en vigueur dans la zone choisie.
- CPT (1~119)—Dernier "clock" (unité) à être affecté par l'édition. Changez ce paramètre uniquement si l'édition ne doit pas se terminer exactement sur le temps sélectionné.

■ BIAS (CPT) (-4800~4800)

Ce paramètre détermine la réduction ("gate time") de la durée des notes sélectionnées. La valeur GATE TIME la plus brève est "1" (pour toutes les notes de batterie); la sélection de "-1000" pour des notes ayant une valeur GATE TIME de "1" dans la plage spécifiée ne changent donc pas la valeur.

■ MAGNIFY (0~200%)

Utilisez ce paramètre plutôt que BIAS pour produire des changements proportionnels des valeurs GATE TIME. Des valeurs inférieures à "100%" diminuent la durée et des valeurs supérieures à "100%" l'augmentent. Sélectionnez "100%" si vous préférez travailler avec le paramètre BIAS (CPT) (voyez plus haut).

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

MERGE

Ce paramètre combine les données de deux pistes (toutes les données, du début à la fin des pistes). La version combinée se trouve sur la piste d'arrivée (DST). Toutes ces données utilisent alors le même canal MIDI. La piste source (SRC) peut ensuite servir pour enregistrer une nouvelle partie.



■ SRC TRACK (1~16)

Permet de choisir la piste dont les données doivent être ajoutées à celles de la piste d'arrivée (DST).

■ DST TRACK (1~16 sauf la piste choisie comme "SRC")

Ce paramètre détermine la piste qui conservera ses données originales auxquelles viennent s'ajouter celle de la piste source sélectionnée.

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

GLOBAL CHANGE

Cette fonction permet d'effectuer des changements rapides de certains réglages. Les changements concernent les pistes entières (il est impossible d'utiliser GLOBAL CHANGE pour quelques mesures). Conçu pour améliorer des fichiers Standard MIDI, c'est un outil superbe pour les applications suivantes:

- "Mise à jour" d'anciens fichiers Standard MIDI pour profiter des nouveaux sons de l'E-60/E-50.
- Changements globaux des valeurs Reverb et/ou Chorus Send ce qui est très pratique quand vous vous apercevez que l'effet est trop ou pas assez prononcé.

■ TRACK (ALL, 1~16)

Permet de choisir la piste à éditer. Vous pouvez choisir "ALL" pour sélectionner toutes les pistes.

■ INIT VALUE

Appuyez sur cette case pour initialiser toutes les valeurs de cette page si vous voulez recommencer.

Cette page permet d'effectuer deux types de changements: FROM/TO et INC/DEC.

■ FROM/TO

Entrez la valeur originale (valeur utilisée maintenant par la ou les pistes sélectionnées) dans la colonne FROM. Pour TO, entrez la valeur devant remplacer la valeur FROM. C'est ce qu'on appelle des changements "absolus": vous n'ajoutez ni ne soustrayez rien, vous remplacez les valeurs existantes par d'autres valeurs. Ce système n'est disponible que pour les messages permettant de sélectionner des sons ou des banques de sons:

- CC00 (---, 0~127, ALL)—Cette commande de contrôle est le message de sélection de banque "MSB" (octet de statut inférieur). Cela vous permet de sélectionner le "Capital Tone" (son principal, valeur "0") d'une adresse de son dont vous ne voulez pas utiliser les variations. La valeur TO "CC00= 0" peut être utile pour garantir la compatibilité GM car cette norme (à la différence de GM2 ou GS) ne reconnaît pas les variations de sons. Choisissez "---" si le réglage actuel ne peut pas changer. Dans la liste de sons (Tone List, dans le fascicule "Parameter Reference"), vous verrez que la plupart des sons ont des variations. La valeur "8" pour CC00 est probablement la plus populaire (comme vous le verriez si vous étudiez les 1596 sons).

Pour remplacer une valeur CC00 donnée par "8", par exemple, entrez "CC00= ALL" pour FROM et "CC00= 8" pour TO. Pour remplacer toutes les valeurs CC00 "8" par une autre valeur (ex: "16"), entrez "8" pour FROM et "16" pour TO.

- CC32 (---, 0~127, ALL)—Cette commande de contrôle est le message de sélection de banque "LSB" (octet de statut inférieur). Choisissez "---" si le réglage actuel ne peut pas changer.

- PC (---, 1~128, ALL)—Ce paramètre permet de changer une adresse, un numéro de programme, un son (de "1" à "2", p.ex.). Choisissez "---" si le réglage actuel ne peut pas changer.

■ INC/DEC

Il s'agit de changements "relatifs": la valeur positive ou négative choisie ici est ajoutée ou soustraite des valeurs originales des pistes sélectionnées. Utilisez ces cases pour augmenter ou diminuer des valeurs pour toute la piste (ou toutes les pistes).

- Volume, Expression, Panpot, Reverb, Chorus (-127~127)—Ces paramètres permettent d'ajouter ou de soustraire une valeur donnée des valeurs Volume, Expression, Pan, Reverb Send ou Chorus Send. Cela peut venir à point si les réglages enregistrés en temps réel sont trop élevés ou trop faibles.

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

SHIFT CLOCK



SHIFT CLOCK vous permet de décaler les notes au sein de la plage FROM/TO sélectionnée. Cela peut avoir deux objectifs :

- Corriger les notes "lentes" dues à une attaque (plus) lente. Vous pouvez utiliser SHIFT CLOCK après avoir assigné un son d'une attaque nettement plus lente à une piste que le son utilisé pour enregistrer la partie. Cette technique est fréquemment utilisée dans la musique pop pour marquer des arpèges de doubles croches joués avec un son de nappe "lent". Plutôt que d'avoir des notes commençant au moment mathématiquement correct (ex: 2-1-0), vous pouvez les décaler vers la gauche (ex: 1-4-115) pour que la crête du volume de l'attaque soit atteinte au temps suivant :

Positions originales (attaque lente : le timing laisse à désirer) Shift = -5 (le timing sonne bien)



- Corriger le timing des notes enregistrées via MIDI sans quantification. Vous pouvez utiliser des séquences externes comme base pour vos morceaux. L'enregistrement de tels extraits via MIDI peut entraîner un léger retard (5 CPT, par exemple). Si cela ne vous convient pas, utilisez SHIFT CLOCK pour décaler les données enregistrées vers la gauche (sélectionnez "-5"). Cela vous permet de conserver les irrégularités de l'original car il n'est pas quantifié.

■ TRACK (ALL, 1~16)

Permet de choisir la piste à éditer. Vous pouvez choisir "ALL" pour sélectionner toutes les pistes.

■ FROM

- BAR (1~[dernière mesure de la piste ou du morceau])—Première mesure à éditer. Par défaut, la valeur FROM est réglée au début de la ou des pistes sélectionnées.
- BEAT (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique en vigueur dans la zone choisie.
- CPT (1~119)—Position CPT de départ. "CPT" est l'abréviation de "Clock Pulse Time", la plus petite unité utilisée par l'E-60/E-50. (Il y a 120 CPT (clocks) pour chaque temps d'une mesure 4/4.) Changez ce paramètre uniquement si l'édition doit commencer après le temps sélectionné.

■ TO

Par défaut, la position TO est réglée sur le dernier événement de la piste sélectionnée (ou le dernier événement de la plus longue piste lorsque vous choisissez "ALL").

- BAR (1~[dernière mesure de la piste ou du morceau])—Spécifiez ici la position de la dernière mesure à éditer.
- BEAT (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique en vigueur dans la zone choisie.
- CPT (1~119)—Dernier "clock" (unité) à être affecté par l'édition. Changez ce paramètre uniquement si l'édition ne doit pas se terminer exactement sur le temps sélectionné.

■ DATA TYPE

Permet de sélectionner les données à décaler :

- | | |
|----------|---|
| ALL | Tous les paramètres repris ci-dessous. |
| Note | Messages de note uniquement. |
| P.Bender | Données pitch bend. |
| Control | Commandes de contrôle. |
| Change | |
| Prog. C | Messages de changement de programme. |
| NRPN | Messages de numéro de paramètre non reconnu. Il s'agit de fonctions de contrôle de paramètres du format GS/GM2 qui sont plus simples à utiliser que les messages SysEx (mais ont grosso modo la même fonction). |
| RPN | Messages de numéro de paramètre reconnu. Ils fonctionnent comme les messages NRPN et sont compris par de nombreux générateurs de sons compatibles GM et GM2. |
| CAF | Messages d'aftertouch de canal. |

Quand vous choisissez "Note", des cases FROM NOTE et TO NOTE apparaissent pour vous permettre de délimiter la plage de notes à copier. (Voyez aussi "Affiner la plage de réglage" à la p. 131.)

■ VALUE (CPT) (-4800~4800)

Ce paramètre détermine le décalage des notes. La valeur est exprimée en CPT (un CPT = 1/120 ♩). Les notes du premier temps de la première mesure ne peuvent pas être décalées davantage vers la gauche car il n'existe pas de mesure "0".

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

TRACK XCHANGE

TRACK EXCHANGE vous permet de déplacer les données de la piste source (gauche) sur la piste d'arrivée (droite) et –simultanément– les données de la piste d'arrivée sur la piste source.



■ TRACK (1~16)

Sélection de la première piste de l'échange. Il n'y a évidemment pas d'option ALL ici.

■ TRACK (1~16)

Sélection de la seconde piste de l'échange. Il n'y a évidemment pas d'option ALL ici. Cette piste ne peut pas avoir le même numéro que la première.

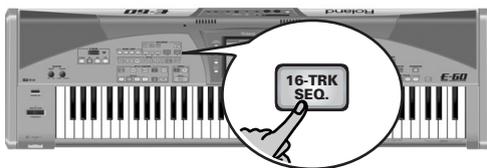
Remarque: Soyez prudent lorsque vous échangez une piste de batterie et une piste mélodique. Le résultat risque de vous surprendre.

Editer la piste Master

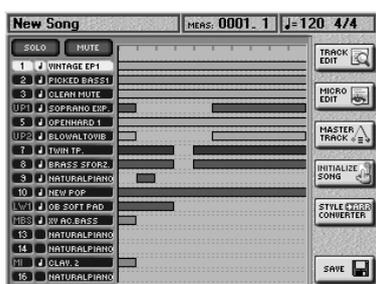
Le séquenceur de l'E-60/E-50 a une piste "MASTER" pour chaque morceau. Cette piste sert à enregistrer la métrique, le tempo ainsi que des données SysEx générales s'appliquant à toutes les pistes du morceau.

Remarque: Vous ne pouvez éditer la piste MASTER que de morceaux existants.

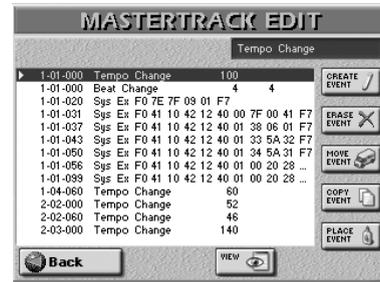
- (1) Si nécessaire, sélectionnez un (autre) morceau. C'est inutile si vous voulez éditer le morceau que vous venez d'enregistrer ou reproduire. Voyez "Utiliser le 'Song Finder'" à la p. 110 (ou page 35) pour savoir comment charger un morceau.
- (2) Appuyez sur le bouton **16-TRK SEQ.**



L'écran se présente comme suit:



- (3) Appuyez sur la case **MASTER TRACK** dans la colonne de droite.



Cette page reprend tous les événements présents sur la piste MASTER. Cela vous permet de modifier ou d'effacer des données et d'ajouter des informations manquantes.

Pour éviter les mauvaises surprises, sauvegardez votre morceau avant d'éditer la piste MASTER.

Remarque: Appuyez sur la case **Back** pour retourner à la page principale du séquenceur ou sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale de l'E-60/E-50.

Editer des événements

La piste MASTER d'un fichier Standard MIDI contient au moins les données suivantes.

Tempo: Valeur "Tempo Change" localisée à la position 1~01~000. Il est impossible de l'effacer.

Métrique: Valeur "Beat Change" localisée à la position 1~01~000. Il est impossible de l'effacer.

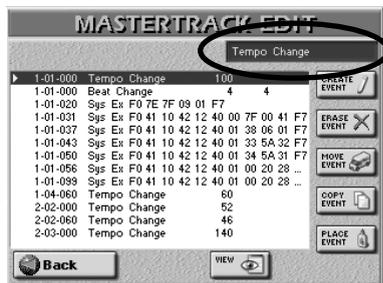
SysEx: La chaîne "SysEx" située près du début du morceau. Elle indique au générateur de sons le format utilisé, le réglage des processeurs d'effets (types, réglages de paramètres) etc.

Longueur de La valeur "End of Data" indique la position morceau: du dernier événement (qui peut se trouver sur n'importe quelle piste) et donc la fin du morceau. Cette valeur ne peut pas être modifiée manuellement. Vous pouvez toutefois allonger le morceau en enregistrant des données supplémentaires ou en insérant des mesures vides (page 133).

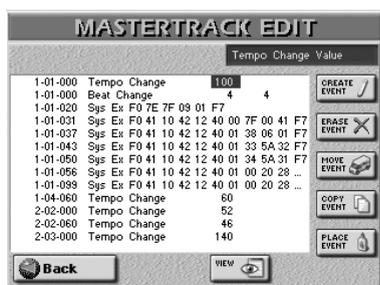
Pour changer les informations disponibles sur la piste MASTER, procédez de la façon suivante:

- (1) Utilisez les boutons **▲▼** ou la molette **DATA/ENTRY** pour sélectionner une entrée dans la liste.

Le nom du paramètre sélectionné est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran:



- (2) Appuyez sur le bouton DATA ENTRY ► pour sélectionner la (première) valeur.



- (3) Modifiez la valeur:

- Tournez la molette [DATA/ENTRY]. –ou–
- Utilisez les boutons [DEC]/[INC]. –ou–
- Appuyez sur la molette [DATA/ENTRY] et entrez la valeur avec le pavé numérique affiché à l'écran.

Pour travailler avec le pavé numérique:

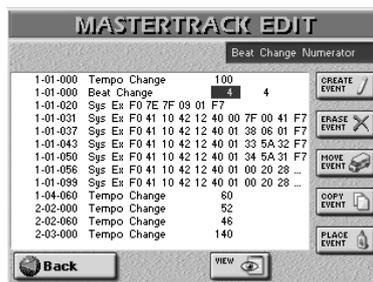
- Appuyez sur [Delete] pour supprimer le nombre sélectionné (ex: le "7" de "127").
- Appuyez sur la case [+10%] ou [-10%] pour augmenter ou diminuer la valeur de 10%.
- Appuyez sur [ENTER] pour confirmer la valeur. –ou– Appuyez sur [CLOSE] pour fermer le pavé numérique sans changer la valeur.

Vous pouvez changer les paramètres suivants:

■ Tempo Change (BPM)

(20~250) Détermine le tempo du morceau. Si nécessaire, vous pouvez insérer des changements n'importe où dans le morceau. Cela peut même être fait en temps réel (avec le paramètre TEMPO REC SW). Voyez page 125.

■ Beat Change (Numerator/Denominator)



(Numerator: 1~32/Denominator: 2, 4, 8, 16) Détermine la métrique du morceau. Si nécessaire, vous pouvez insérer des changements de métrique n'importe où dans le morceau. Après avoir appuyé sur le bouton ► pour la première fois, vous pouvez choisir le numérateur (nombre de temps par mesure) Appuyez une fois de plus sur le bouton pour entrer le dénominateur (valeur de note de chaque temps).

■ SysEx

Après la sélection d'une ligne "SysEx" et une pression sur le bouton ►, l'écran prend l'aspect suivant:



Utilisez les boutons ◀ ▶ pour sélectionner un octet (une paire de chiffres) dans la ligne actuelle et ▲ ▼ pour changer de ligne.

Les messages "SysEx" (System Exclusive) sont des messages que seul l'E-60/E-50 (ou un autre générateur de sons compatible GS) comprend. Pour changer ces valeurs, il faut maîtriser le but et la structure des messages SysEx.

Voici quelques indications:

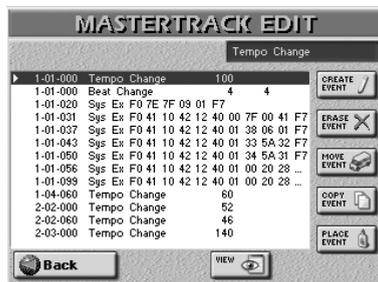
- Les messages SysEx sont généralement imprimés en petits caractères dans un manuel. Sinon, le distributeur (ou le revendeur) peut fournir une copie de ces informations.
- Les messages SysEx doivent être entrés en format hexadécimal – d'où les cases [A]~[F] considérées comme des chiffres. ("Hexadécimal" signifie en base 16, soit avec 16 chiffres au lieu de 10.) En hexadécimal, "41" représente en fait "65" en décimal [(4x16) + (1 x 1)].
- Les messages SysEx commencent toujours par "FO" (pour signaler le début du message) et se terminent par "F7" (fin de message exclusif).
- Certains fabricants (comme Roland) utilisent un octet permettant de vérifier si le message SysEx est correct. Cet octet est appelé "somme de contrôle" ou "checksum". Si vous ne savez pas comment calculer cette valeur, appuyez sur le bouton d'écran [AUTO SUM] pour que l'E-60/E-50 l'insère à votre place.

C'est une opération très importante pour les générateurs de sons Roland. Si la somme de contrôle est fautive ou manquante, toute la chaîne est ignorée.

Remarque: La somme de contrôle n'est calculée que pour les chaînes SysEx d'une certaine longueur (plus de 7 octets).

- Utilisez les cases [0~9] et [A~F] pour entrer la valeur de l'octet sélectionné (blanc sur noir). ("A" représente 10, "B" 11, "C" 12, "D" 13, "E" 14 et "F" 15.)
- Appuyez sur la case [DELETE] pour supprimer l'octet sélectionné. Les octets suivants sautent d'une position vers la gauche.
- Appuyez sur [INSERT] pour insérer "00" à la position actuelle. L'octet sélectionné à l'origine et tous les octets suivants avancent d'une position vers la droite. Vous pouvez ensuite remplacer le "00" inséré avec la valeur dont vous avez besoin.
- Appuyez sur la case [SEND] pour transmettre la chaîne SysEx dans son état actuel au générateur de sons. Cela vous permet de vérifier le résultat avant de l'entériner.
- Appuyez sur la case [EXECUTE] pour confirmer vos réglages. Appuyez sur [CLOSE] si vous ne voulez plus utiliser le message SysEx.

En appuyant sur [EXECUTE] ou [CLOSE], vous retournez à la page MASTER TRACK EDIT.



Appuyez sur la case [Back] pour revenir à la page principale du séquenceur – ou tenez encore un peu le coup...

Autres opérations d'édition

Vous avez probablement remarqué les cases dans la moitié droite de la page MASTER TRACK EDIT. Elle vous permettent de réduire ou d'augmenter le nombre d'événements de la piste MASTER.

■ VIEW

Appuyez sur ce bouton d'écran si la liste des événements MASTER est devenue si longue qu'il devient difficile de localiser les événements.

La fenêtre suivante apparaît.



- Activez les boutons d'écran des événements que vous voulez voir dans la liste (le témoin doit s'allumer). [TEMPO] représente les événements de tempo, [BEAT] les changements de métrique et [SYSTEM EXCLUSIVE] les messages SysEx.
- Appuyez sur [ALL] pour activer tous les boutons d'écran ou sur [NONE] pour les couper tous; dans ce cas, la liste MASTER TRACK EDIT ne contient que le message "End of Data".
- Appuyez sur le bouton [CLOSE] pour fermer la fenêtre sans appliquer vos changements. Appuyez sur le bouton [EXECUTE] pour fermer la fenêtre et appliquer vos changements.

■ CREATE EVENT

Appuyez sur ce bouton d'écran pour ajouter un nouvel événement à la piste MASTER. La fenêtre suivante apparaît.



- Appuyez sur le bouton d'écran correspondant au type d'événement à ajouter. [TEMPO] représente les événements de tempo, [BEAT] les changements de métrique et [SYSTEM EXCLUSIVE] les messages SysEx.
- Précisez où l'événement doit être inséré en appuyant sur la case [BAR] et en entrant la valeur souhaitée avec la molette [DATA/ENTRY] ou les boutons [DEC]/[INC].
- Appuyez sur la case [EXECUTE] pour confirmer vos réglages. Appuyez sur le bouton [CLOSE] pour fermer la fenêtre sans appliquer vos changements.

■ ERASE EVENT

- Utilisez la molette [DATA/ENTRY] pour choisir les événements à effacer.
- Appuyez sur la case [ERASE EVENT] pour effacer l'événement sélectionné.

Remarque: Les événements de tempo et de métrique situés à la position "1-01-00" ne peuvent pas être effacés.

■ MOVE EVENT

Cette fonction permet de déplacer un ou plusieurs événements.

- Choisissez l'événement à déplacer. Pour déplacer plusieurs événements, il vaut mieux choisir le premier et le dernier événement d'une série.

Remarque: Pour cela, vous pourriez utiliser le filtre VIEW pour éviter de sélectionner des événements qui devraient rester où ils sont. Voyez "VIEW" à la p. 141.

Remarque: Les événements de tempo et de métrique situés à la position "1-01-00" ne peuvent pas être déplacés.

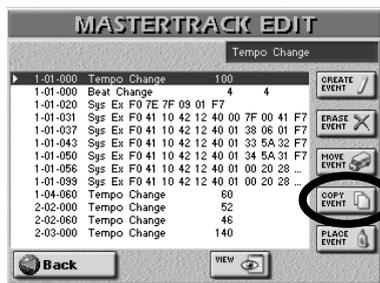
- Pour sélectionner plusieurs événements consécutifs, appuyez sur la molette **[DATA/ENTRY]** tout en la tournant vers la gauche (vers le haut) ou la droite (vers le bas). Tous les événements sélectionnés de cette façon apparaissent sur arrière-plan foncé.
- Appuyez sur le bouton d'écran "**MOVE EVENT**". La fenêtre suivante apparaît.



- Précisez la position où le premier événement (par ordre chronologique) du groupe sélectionné doit être inséré en appuyant sur les cases **[BAR]**, **[BEAT]** et **[CPT]** puis entrez la valeur pour chaque unité avec la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC/INC]**.
- Appuyez sur la case **[EXECUTE]** pour confirmer vos réglages et déplacer les événements. Appuyez sur le bouton **[CLOSE]** pour fermer la fenêtre sans appliquer vos changements.

■ COPY EVENT

Cette fonction permet de copier un ou plusieurs événements. Utilisez **[PLACE EVENT]** pour insérer une copie de ces événements à la position voulue.



Remarque: Vous pourriez utiliser le filtre VIEW afin d'éviter de sélectionner des événements qui ne devraient pas être copiés. Voyez "VIEW" à la p. 141.

- Pour sélectionner plusieurs événements consécutifs, appuyez sur la molette **[DATA/ENTRY]** tout en la tournant vers la gauche (vers le haut) ou la droite (vers le bas). Tous les événements sélectionnés de cette façon apparaissent sur arrière-plan foncé.
- Appuyez sur le bouton d'écran "**COPY EVENT**". Chaque nouvelle sélection remplace la précédente. Lisez aussi plus loin.

■ PLACE EVENT

Cette fonction n'est disponible que si le presse-papier du séquenceur contient des événements copiés avec COPY EVENT. Par précaution, il vaut mieux utiliser cette fonction immédiatement après avoir copié les événements.

Appuyez sur le bouton d'écran **[PLACE EVENT]**. La fenêtre suivante apparaît.



- Précisez où le premier événement doit être inséré en appuyant sur la case **[BAR]**, **[BEAT]** et **[CPT]** et en entrant la valeur souhaitée avec la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC/INC]**.
- Appuyez sur la case **[EXECUTE]** pour confirmer vos réglages et coller les événements. Appuyez sur le bouton **[CLOSE]** pour fermer la fenêtre sans appliquer vos changements.

Remarque: Les événements insérés avec PLACE EVENT sont ajoutés aux événements se trouvant éventuellement à cet endroit. Les événements existant au préalable ne sont donc pas repoussés vers la fin du morceau.

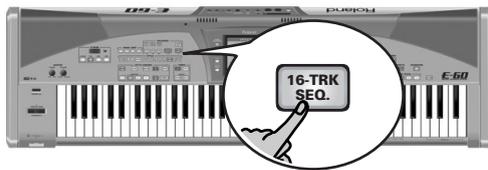
Éditer un morceau avec 'Microscope Edit'

Sélectionnez ce mode quand vous n'avez besoin de changer que de petits détails dans un fichier Standard MIDI pratiquement parfait.

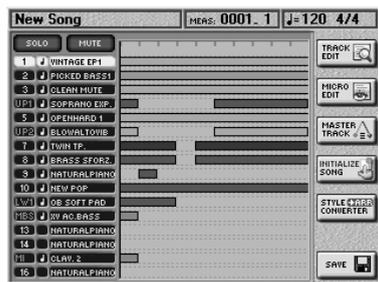
Dans cette section, nous utiliserons le terme "événement" pour n'importe quel type de message.

Vous ne pouvez visualiser et éditer qu'une seule piste à la fois. Veuillez donc à vérifier le réglage TRACK avant d'éditer les événements affichés à cette page.

- (1) Sélectionnez et chargez un (autre) morceau.
C'est inutile si vous voulez éditer le morceau que vous venez d'enregistrer ou reproduire. Voyez "Utiliser le 'Song Finder'" à la p. 110 (ou page 35) pour savoir comment charger un morceau.
- (2) Appuyez sur le bouton **16-TRK SEQ.**



L'écran se présente comme suit:



- (3) Appuyez sur la case **MICRO EDIT** dans la colonne de droite.



- (4) Appuyez sur la case **TRACK** et servez-vous de la molette **DATA/ENTRY** ou des boutons **DEC/INC** pour sélectionner la piste à éditer.
- (5) Appuyez sur la case blanche (la liste d'événements) pour sélectionner des événements avec la molette **DATA/ENTRY** et les boutons **▲/▼**.

Notes générales concernant MICRO EDIT

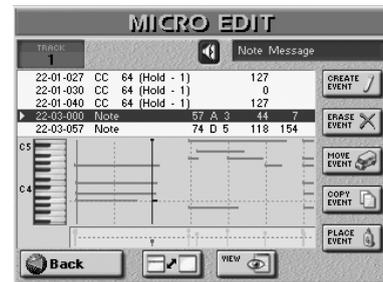
■ Indications de position

Le séquenceur de l'E-60/E-50 traduit toutes les techniques musicales connues et effet physiques en messages MIDI pour reproduire avec précision le comportement naturel d'un instrument simulé.

Chaque événement est exécuté à un moment donné; c'est pourquoi ils ont tous une position ("1-01-119", par exemple). Le premier numéro est la mesure, le deuxième le temps au sein de cette mesure et le troisième le clock (CPT). Pour une mesure 4/4, chaque temps contient 120 clocks. L'exemple cité signifie que l'événement est situé immédiatement avant le second temps.

■ Représentation graphique de vos données (rouleau de pianola)

Pour savoir où vos données sont situées et comment elles sont réparties, appuyez sur la case . L'écran se présente comme suit:



A l'exception d'une représentation plus claire des données de la piste sélectionnée, toutes les autres opérations sont identiques à celles de l'écran principal. Appuyez de nouveau sur pour retrouver plus de valeurs.

■ Écouter les événements de note

Le séquenceur 16 pistes peut reproduire les événements de notes sélectionnés. Cela peut vous aider à identifier l'endroit à corriger. Appuyez sur l'icône de haut-parleur pour activer l'écoute et amenez le curseur sur un événement de note pour l'écouter.

Remarque: Voyez aussi la remarque après l'étape (1) à la page suivante.

■ VIEW

Appuyez sur ce bouton d'écran si la liste des événements est devenue si longue qu'il devient difficile de trouver les événements à éditer ou pour veiller à ne sélectionner que les types d'événements voulus.

La fenêtre suivante apparaît.

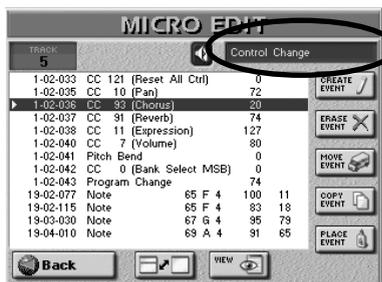


- Activez les boutons d'écran des événements que vous voulez voir dans la liste (ils doivent s'allumer). **CONTROL CHANGE** contient aussi des messages de sélection de banque (CC00 et CC32) utilisés pour sélectionner des sons (avec les numéros de programme pouvant être filtrés séparément).
- Appuyez sur **ALL** pour activer tous les boutons d'écran ou sur **NONE** pour les couper tous; dans ce cas, la liste MICRO EDIT ne contient que le message "End of Data".
- Appuyez sur **CLOSE** pour refermer la fenêtre.

■ Procédure générale

Pour changer les informations disponibles sur la piste sélectionnée, procédez de la façon suivante:

- (1) Utilisez les boutons **▲▼** ou la molette **DATA/ENTRY** pour sélectionner une entrée dans la liste.
Le nom du paramètre sélectionné est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran:



Après avoir sélectionné une ligne entière d'événements de notes, vous pouvez maintenir la molette **DATA/ENTRY** enfoncée pour écouter la note (elle est maintenue jusqu'à ce que vous relâchiez la molette **DATA/ENTRY**). Si vous appuyez sur la molette **DATA/ENTRY** après avoir sélectionné un autre type d'événement (commande de contrôle, aftertouch, numéro de programme, etc.), cette valeur est mémorisée par le générateur de sons de l'E-60/E-50 et utilisée pour reproduire l'événement de note suivant. Pour changer cette information, sélectionnez un autre événement (avec une valeur différente) et appuyez de nouveau sur la molette **DATA/ENTRY**.

- (2) Appuyez sur le bouton **DATA ENTRY** **▶** pour sélectionner la (première) valeur.



- (3) Modifiez la valeur:
 - Tournez la molette **DATA/ENTRY**. –ou–
 - Utilisez les boutons **DEC/INC**. –ou–

- Appuyez sur la molette **DATA/ENTRY** et entrez la valeur avec le pavé numérique affiché à l'écran.

Pour travailler avec le pavé numérique:

- Appuyez sur le bouton numérique pour entrer une valeur. (Appuyez sur **Delete** pour effacer le dernier chiffre entré.)



- Appuyez sur la case **+10%** ou **-10%** pour augmenter ou diminuer la valeur de 10%.
 - Appuyez sur **ENTER** pour confirmer la valeur.
- ou–
- Appuyez sur **CLOSE** pour fermer le pavé numérique sans changer la valeur.
- (4) Appuyez sur le bouton **DATA ENTRY** **▶** pour sélectionner la valeur suivante et changez-la.
 - (5) Quand vous avez terminé, appuyez sur la case **Back** pour retourner à la page principale du séquenceur et sauvegarder le morceau.

Vous pouvez changer les paramètres suivants:

- **Messages de notes et de dynamique**—Ces messages vont par paires (voyez l'illustration de l'étape (2)). La première valeur ("Note Number 127 G9") fait référence à la note et la seconde ("On Velocity 127") à la dynamique (toucher).
La page MICRO EDIT ajoute un troisième message à cette paire ("65535"). Il donne la durée de la note. Vous vous rappelez peut-être cette valeur du mode TRACK EDIT, où elle est appelée "Gate Time".
- **Control Change**—Ces messages ajoutent généralement quelque chose aux notes jouées: modulation, variation de volume, nouvelle position stéréo... L'E-60/E-50 reconnaît toutes les commandes de contrôle (CC00~127) et affiche leur nom "officiel" dès que possible (certaines commandes de contrôle n'ont toutefois pas de fonctions universellement reconnues). Vous pouvez régler la valeur entre "0" et "127".
- **Program Change**—Ces messages permettent de sélectionner des sons dans la banque actuelle (1~128).
- **Pitch Bend**—Ces messages permettent d'effectuer des changements de hauteurs momentanés des notes jouées. Les valeurs Pitch Bend peuvent être positives ou négatives. Plage de réglage: -128~128.
- **Poly Aftertouch**—Cela fait référence aux messages d'aftertouch que l'E-60/E-50 ne génère pas. Son générateur de sons les reconnaît toutefois. L'aftertouch polyphonique est lié à une seule note tandis que l'aftertouch de canal s'applique à toutes les notes de la piste.
- **Channel Aftertouch**—Voyez ci-dessus.

Editer des événements

■ Editer des messages pitch bend

Les valeurs Pitch Bend peuvent être positives ou négatives (plage: -128~128). La valeur "0" signifie que la hauteur des notes jouées dans cette zone ne change pas.

Si un message pitch bend n'est pas ramené à "0", toutes les notes continueront à sonner faux.

■ Editer les commandes de contrôle et les messages d'aftertouch

Vous pouvez régler ces messages (CC, Poly Aftertouch et Channel Aftertouch) sur la valeur voulue (0~127) quand l'effet correspondant est recherché – mais il faut les ramener sur "0" pour éviter les surprises désagréables.

Le clavier de l'E-60/E-50 ne génère pas de messages d'aftertouch polyphonique ou de canal mais son générateur de sons les comprend. Les messages Poly Aftertouch sont liés à une note donnée. Il faut donc préciser la note à laquelle l'événement s'applique: "0 (C-)~"127 (G9)". Spécifiez ensuite la valeur aftertouch voulue (0~127).

■ Messages de "Note"

Les messages de note contiennent un numéro de note, une valeur de dynamique (velocity) et une valeur Gate Time.

Plage des numéros de note: 0 (C-)~"127 (G9) Les messages de dynamique peuvent être réglés sur une plage allant de "1" (extrêmement doux) à "127". La valeur "0" ne peut pas être entrée car elle couperait la note.

Après avoir sélectionné l'entrée Gate Time, appuyez sur la molette **DATA/ENTRY** pour afficher la fenêtre suivante:

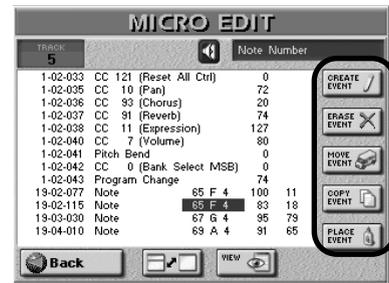


Vous pouvez régler la durée voulue sous forme de valeur CPT (♩ = 120CPT) ou avec des figures de notes pour éviter de longs calculs. La durée maximum d'une note peut être de 65.535 clocks.

Les parties de batterie ont généralement une valeur Gate Time "1" pour toutes les notes. L'amener à "20", par exemple, n'a aucun effet audible sur la durée des sons.

Autres opérations d'édition

Les cases de la partie droite de la page MICRO EDIT vous permettent de réduire ou d'augmenter le nombre d'événements de la piste sélectionnée.



■ CREATE EVENT

Appuyez sur ce bouton d'écran pour ajouter un nouvel événement à la piste sélectionnée. La fenêtre suivante apparaît.



Si la position pour laquelle vous créez un nouvel événement contient déjà d'autres événements, le nouvel événement est ajouté à la fin de ce groupe.

- Appuyez sur le bouton d'écran correspondant au type d'événement à ajouter. Les événements que vous créez ont les valeurs par défaut suivantes:

Note: Note Number: 60 C4
On Velocity: 100
Gate Time: 60

Control Change: CC01 Modulation, valeur "0"
Program Change*: Program Change Number "1"
Pitch Bend: "0"

Poly Aftertouch: Note Number: 60 C4
Poly Aftertouch Value: "0"

Channel Aftertouch: "0"

[*] "Control Change" permet aussi d'insérer des messages de sélection de banque (CC00 et CC32). De tels messages doivent être placés AVANT le numéro de programme concerné. L'ordre correct est: CC00 → CC32 → PC. Il est également plus sage d'assigner ces trois valeurs à des positions CPT successives.

- Précisez où le nouvel événement doit être inséré en appuyant sur les cases **BAR**, **BEAT** et **CPT** et en entrant la valeur souhaitée avec la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC**.
- Appuyez sur la case **EXECUTE** pour confirmer vos réglages et ajouter le nouvel événement. Appuyez sur le bouton **CLOSE** pour fermer la fenêtre sans appliquer vos changements.

Ajouter des notes

Si vous appuyez sur la case [NOTE], l'écran se présente comme suit :



La fenêtre qui apparaît vous permet d'entrer jusqu'à 10 notes pour chaque position (voyez les cases [BAR], [BEAT] [CPT]). Les valeurs de dynamique des touches actionnées sont également adoptées.

- Pour entrer des accords, maintenez la touche d'au moins une des notes de l'accord enfoncée et appuyez sur les touches restantes. Si vous appuyez sur une touche après avoir relâché les touches des notes déjà entrées dans le tableau, la nouvelle remplace les anciennes.
- Appuyez sur une des icônes de note pour spécifier la durée de la ou des notes affichées dans le tableau. Vous pouvez le faire avant ou après avoir joué les notes voulues sur le clavier.
- Appuyez sur la case [EXECUTE] pour confirmer vos réglages et ajouter la nouvelle note (ou l'accord).

ERASE EVENT

- Utilisez la molette [DATA/ENTRY] ou les boutons ▲▼ pour choisir l'événement à supprimer.
- Pour sélectionner plusieurs événements consécutifs, appuyez sur la molette [DATA/ENTRY] tout en la tournant vers la gauche (vers le haut) ou la droite (vers le bas).
- Appuyez sur le bouton d'écran [ERASE EVENT] pour effacer l'événement choisi.

MOVE EVENT

Cette fonction permet de déplacer un ou plusieurs événements.

Remarque: Si la position à laquelle vous déplacez l'événement sélectionné contient déjà d'autres événements, le nouvel événement est ajouté à la fin de ce groupe.

- Choisissez l'événement à déplacer.
Remarque: Pour cela, vous pourriez utiliser le filtre VIEW pour éviter de sélectionner des événements qui devraient rester où ils sont. Voyez "VIEW" à la p. 143.
Remarque: Il est impossible de déplacer des événements placés à la position "1-01-00" vers la gauche.
- Pour sélectionner plusieurs événements consécutifs, appuyez sur la molette [DATA/ENTRY] tout en la tournant vers la gauche (vers le haut) ou la droite (vers le bas). Tous les événements sélectionnés de cette façon apparaissent sur arrière-plan foncé.

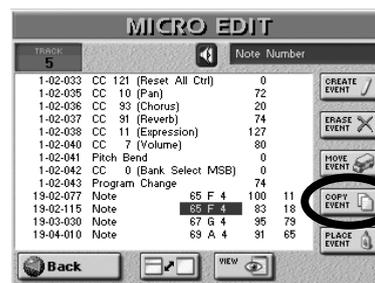
- Appuyez sur le bouton d'écran [MOVE EVENT]. La fenêtre suivante apparaît.



- Précisez la position où le premier événement (par ordre chronologique) du groupe sélectionné doit être inséré en appuyant sur les cases [BAR], [BEAT] et [CPT] puis entrez la valeur pour chaque unité avec la molette [DATA/ENTRY] ou les boutons [DEC]/[INC].
- Appuyez sur la case [EXECUTE] pour confirmer vos réglages et déplacer l'événement. Appuyez sur le bouton [CLOSE] pour fermer la fenêtre sans appliquer vos changements.

COPY EVENT

Cette fonction permet de copier un ou plusieurs événements. Utilisez [PLACE EVENT] pour insérer une copie de ces événements à la position voulue.



Remarque: Vous pourriez utiliser le filtre VIEW afin d'éviter de sélectionner des événements qui ne devraient pas être copiés. Voyez "VIEW" à la p. 141.

- Pour sélectionner plusieurs événements consécutifs, appuyez sur la molette [DATA/ENTRY] tout en la tournant vers la gauche (vers le haut) ou la droite (vers le bas). Tous les événements sélectionnés de cette façon apparaissent sur arrière-plan foncé.
- Appuyez sur le bouton d'écran [COPY EVENT]. Chaque nouvelle sélection remplace la précédente.

PLACE EVENT

Cette fonction n'est disponible que si le presse-papier du séquenceur contient des événements copiés avec COPY EVENT. Par précaution, il vaut mieux utiliser cette fonction immédiatement après avoir copié les événements.

Appuyez sur le bouton d'écran **PLACE EVENT**. La fenêtre suivante apparaît.



- Précisez où le premier événement copié doit être inséré en appuyant sur les cases **BAR**, **BEAT** et **CPT** et en entrant la valeur souhaitée avec la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC**.
- Appuyez sur la case **EXECUTE** pour confirmer vos réglages et ajouter le nouvel événement. Appuyez sur le bouton **CLOSE** pour fermer la fenêtre sans appliquer vos changements.

Remarque: Les événements insérés avec PLACE EVENT sont ajoutés aux événements se trouvant éventuellement à cet endroit. Les événements existant au préalable ne sont donc pas repoussés vers la fin du morceau.

Style Converter

L'E-60/E-50 propose un convertisseur de style simple et intuitif, vous permettant de programmer vos styles musicaux à partir d'un de vos morceaux ou d'un fichier standard MIDI créé par un tiers. Dans ce cas, il suffit de reproduire le fichier standard MIDI une fois pour transférer ses données dans la mémoire de morceaux RAM de l'E-60/E-50 où vous pouvez utiliser le Style Converter. Vous pouvez éditer le morceau avant d'en convertir des parties en style musical. Voyez aussi "Editer une ou plusieurs pistes (TRACK EDIT)" à la p. 128 et "GLOBAL CHANGE" à la p. 137.

Considérations générales

Vous trouverez ci-dessous quelques indications pour la conversion de parties de morceau en style musical:

- Voyez "Concept" à la p. 151 et "Motifs en boucle ou simples" à la p. 151 pour découvrir les différents types de motifs.
- Le style musical créé avec le Style Converter peut être utilisé en mode arrangeur (mais pas en mode séquenceur 16 pistes).
- Les styles musicaux sont des motifs d'accompagnement. Le nouveau style doit être "généraliste" (applicable à de nombreux morceaux d'un genre donné): essayez d'éviter les changements d'accords dans les motifs de "base" (MAIN [1]~[4]). N'oubliez pas que vous pouvez transposer vos styles en temps réel en jouant différents accords dans la zone de reconnaissance d'accords. De plus, il vaut mieux ne pas inclure la mélodie dans la conversion.
- Isolez les passages et les parties réellement caractéristiques du morceau.
- Convertissez les transitions, roulements etc. en Fill-Ins. Convertissez l'introduction en motif Intro.

- Pour un résultat vraiment professionnel, profitez du Style Composer de l'E-60/E-50 pour vérifier que votre nouveau style fonctionne pour des accords mineurs et de septième. Voyez "Programmer des styles (Style Composer)" à la p. 151.
- Bien que la longueur des motifs (et la capacité de la mémoire) ne pose(nt) pas de problème, essayez de vous limiter à des unités brèves et significatives. Exemple: la plupart des morceaux font appel à une structure de blocs de 4 mesures. La conversion de 6 mesures est donc un peu étrange (bien que parfaitement possible).
- Préparez un motif simple pour MAIN [1] et des accompagnements de plus en plus complexes pour les autres motifs.
- Réglez toujours la bonne tonalité (KEY) (page 149) pour que le style produise l'effet escompté quand vous l'utilisez avec l'arrangeur de l'E-60/E-50.
- Votre nouveau style se trouve dans la mémoire de style RAM de l'E-60/E-50. N'oubliez pas de le sauvegarder *avant de sélectionner* un autre style (en mode arrangeur) ou de mettre l'E-60/E-50 hors tension.

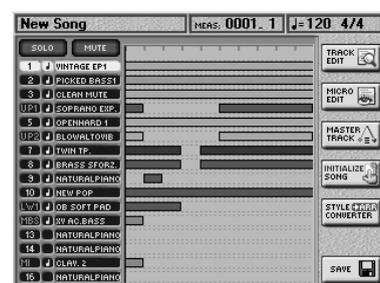
Les fichiers standard MIDI disponibles dans le commerce contiennent des données protégées par des droits d'auteur. N'utilisez donc le convertisseur de style que pour créer des styles musicaux à des fins privées. Roland décline toute responsabilité en cas de violation de la législation régissant les droits d'auteur avec le Style Converter.

Utiliser le Style Converter

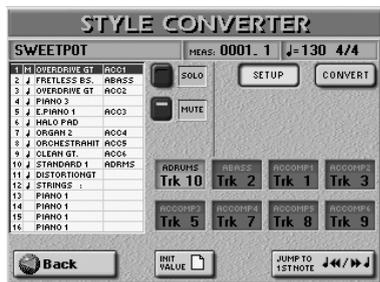
- (1) Sélectionnez et chargez un (autre) morceau. C'est inutile si vous voulez éditer le morceau que vous venez d'enregistrer ou de reproduire. Sinon, voyez "Utiliser le 'Song Finder'" à la p. 110 (ou page 35) pour savoir comment charger un morceau. En tout cas, écoutez-le et essayez d'isoler les huit pistes dont les parties doivent être incluses dans votre nouveau style.
- (2) Appuyez sur le bouton RECORDER **16-TRK SEQ.**.



L'écran se présente comme suit:



- (3) Appuyez sur la case **STYLE CONVERTER** dans la colonne de droite.



- (4) Il faut peut-être aussi appuyer sur le bouton d'écran **SETUP** pour afficher la page ci-dessus (si "CONVERT" est activé).

Cette page permet de sélectionner les pistes du morceau qui deviendront les pistes du style. N'oubliez pas qu'un morceau peut contenir jusqu'à 16 pistes alors qu'un style musical n'en propose "que" huit.

Les assignations par défaut des pistes du morceau aux pistes du style (voyez l'illustration ci-dessus, dernière colonne de la liste) sont effectuées automatiquement. Bien que basées sur le bon sens, elles peuvent ne pas produire le motif d'accompagnement voulu. Écoutez donc toujours soigneusement.

- (5) Pour corriger une ou plusieurs assignations par défaut, procédez comme suit:
- Appuyez sur une des cases pour sélectionner la piste du style. Ces pistes constituent votre futur style musical.
 - Utilisez ensuite la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour sélectionner une piste du morceau dans la liste de gauche.

Remarque: Voyez "Parties arrangeur" à la p. 60 si vous ne savez pas ce que les abréviations des cases "Trk" signifient.
Remarque: Si vous assignez plusieurs pistes du morceau à la même piste du style, un rond ("●") apparaît à côté du nom de la piste du style pour indiquer que cette piste s'est déjà vu assigner une piste de morceau. (Bien que cette opération soit possible, le résultat laisse souvent à désirer.)

Si, en définitive, vous préférez les assignation par défaut, appuyez sur la case **INIT VALUE** pour les retrouver.

Écouter les pistes

Appuyez sur la case **Jump to 1st note** pour passer à la première note de la piste sélectionnée (affichée sur arrière-plan foncé). La reproduction démarre automatiquement à cet endroit et vous entendez toutes les pistes du morceau. Appuyez sur le bouton **RECORDER PLAY/STOP** pour arrêter la reproduction (ou la redémarrer).

Remarque: Si la piste sélectionnée ne contient pas de données, la reproduction démarre à partir de la toute première mesure du morceau.

■ Couper des pistes

Il peut se révéler nécessaire de couper certaines parties pour se concentrer sur les autres pistes et trouver celles qu'il faut convertir en style musical. Pour cela,

appuyez sur la case **MUTE** puis sur les lignes des pistes du morceau que vous ne voulez pas entendre. Celles-ci sont indiquées par un "M".

Appuyez à nouveau sur la case **MUTE** pour désactiver la fonction.

■ Solo

Si vous voulez écouter une piste seule, appuyez sur la case **SOLO** et sur la case de la piste à isoler puis lancez la reproduction. Toutes les autres pistes sont coupées et la piste sélectionnée porte un "S".

Appuyez à nouveau sur la case **SOLO** pour désactiver la fonction.

- (6) Appuyez sur la case **CONVERT** pour passer à la page suivante.



Elle vous permet d'écouter les pistes sélectionnées, de spécifier les passages à extraire et de définir les motifs devant accueillir les données choisies. La façon la plus logique de procéder est la suivante:

- (7) Appuyez sur **RECORDER TOP** puis sur **PLAY/STOP** pour lancer la reproduction du morceau. **FWD** et **BWD** vous permettent d'effectuer une avance ou un recul rapide.
- (8) Tout en écoutant le morceau, appuyez sur la case **MARK A** au début de la première mesure à convertir puis sur **MARK B** quand l'E-60/E-50 atteint la dernière mesure qu'il vous faut. Vous pouvez aussi arrêter la reproduction et appuyer sur la case **FROM A** ou **B** puis entrer le numéro de mesure avec la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC**.
- (9) Arrêtez la reproduction en appuyant sur **PLAY/STOP**.
- (10) Activez le bouton d'écran **LOOP**. Cette fonction vous permet d'écouter l'extrait choisi (entre **A** et **B**) en boucle. De cette façon, vous pouvez vérifier si les dernières notes de votre futur motif permettent une transition sans heurt avec les autres motifs du style ou si elles sont naturelles lorsque le motif est mis en boucle. La quantification des dernières notes d'un extrait peut aider à éviter des notes jouées un peu trop tôt (et qui sont audibles sur le dernier temps converti). Pour en savoir plus, voyez page 129.
- (11) Appuyez sur le bouton **RECORDER PLAY/STOP** pour lancer la reproduction. Le passage sélectionné est répété plusieurs fois jusqu'à ce que vous arrêtez la reproduction.

- (12) Si nécessaire, utilisez les cases **MUTE** et **SOLO** pour couper momentanément certaines pistes. Cela vous permet d'effectuer des vérifications. L'état activé/coupé n'affecte pas la sélection du passage à convertir.

Initialiser la mémoire de style RAM

La case **INITIALIZE STYLE** de cette page n'est généralement utilisée qu'une fois: avant de convertir les premières pistes de morceau. Si vous n'utilisez pas cette case, les pistes que vous convertissez sont ajoutées aux données de style déjà présentes dans la mémoire de style RAM de l'E-60/E-50. Si vous avez besoin de partir de zéro (pour créer un style entièrement neuf)...

- Appuyez sur la case **INITIALIZE STYLE**.



- Appuyez sur la case **TEMPO** et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour entrer la valeur voulue.
- Appuyez sur les deux cases **TIME SIGNATURE** (l'une après l'autre) et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour entrer la valeur voulue.

Remarque: C'est votre première et dernière occasion de spécifier la métrique du nouveau style. Pour pouvoir le faire, il faut initialiser la mémoire de style RAM. N'oubliez pas de régler cette valeur avant la toute première conversion. (Vous pouvez aussi changer la métrique du style avec le Style Composer mais cela vous force à changer de mode).

- Une fois les réglages terminés, appuyez sur la case **EXECUTE** pour initialiser la mémoire de style RAM. (Appuyez sur **CLOSE** pour quitter cette page sans initialiser la mémoire RAM.)

Vous retrouvez alors la page "CONVERT":



- (13) Sélectionnez le motif de destination (le passage choisi doit-il devenir un motif MAIN, une Intro...?)
- (14) Appuyez sur les cases disponibles et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour entrer la valeur voulue.

Les paramètres décrits ci-dessous peuvent être réglés pour chaque piste et motif individuellement. Ce système est particulièrement flexible, ce qui vous oblige toutefois à être très attentif pour obtenir le résultat souhaité.

- **Key**—(C, C#, D, Eb, F, F#, G, Ab, A, Bb, B) Utilisez ce paramètre pour indiquer à l'E-60/E-50 la tonalité de la (ou des) piste(s). Il est crucial pour l'usage en temps réel du motif de préciser la tonalité avant de convertir les données. Le système de reconnaissance d'accords de l'arrangeur part effectivement du principe que tous les motifs sont en Do.

Chaque fois que vous jouez un Do (en mode INTELLIGENT) ou un accord Do dans la zone de reconnaissance d'accords, l'E-60/E-50 se sert des notes originales du motif (pas de transposition en temps réel). Si ce motif est en Fa# et si vous oubliez d'en avertir l'E-60/E-50, vous entendez un Fa# quand vous jouez un Do ou un accord Do.

Remarque: Il est inutile de spécifier la tonalité pour les pistes ADR.

- **Tempo (20~250)**—Détermine le tempo par défaut du style musical.
- **Track (ADrum, ABass, ACC1~6, ALL)**—Ici, vous pouvez spécifier les pistes qui doivent être extraites et transformées en phrase de style musical. La plupart du temps, vous choisirez sans doute "ALL". Vous pouvez, cependant, extraire chaque piste séparément.
- **Mode**—Permet de sélectionner le mode du motif: "Major" (majeur), "m" (mineur) ou "7th" (septième). Choisissez le mode correspondant à l'accord utilisé dans l'extrait. Vous pouvez aussi utiliser la même phrase pour les trois modes. L'E-60/E-50 tente alors de les transformer de façon musicalement correcte en fonction des accords que vous jouez en temps réel. Si vous choisissez une option dotée du signe "=", vous créez plusieurs motifs en une fois (voyez aussi p. 154).
- **Division**—Permet de spécifier le type de motif devant être créé: Main 1, Main 2, Main 3, Main 4, Main ALL, Fill Up1, Fill Up2, Fill Up3, Fill Up ALL, Fill Dw1, Fill Dw 2, Fill Dw 3, Fill Dw ALL, Intro 1, Intro 2, Intro 3, Intro 4, Intro ALL, End 1, End 2, End 3, End 4 ou Ending ALL.

■ EXECUTE

- (15) Une fois les réglages terminés, appuyez sur cette case pour lancer la conversion.

Si vous ne voulez pas convertir le fichier standard MIDI en style musical, appuyez sur la case **Back** pour retourner à la page principale du séquenceur 16 pistes.

- (16) Sauvegardez ensuite le style.

- Appuyez sur le bouton **DISK & MEDIA**.



L'écran se présente comme suit:



(18) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.



- Appuyez sur la case **SAVE** puis sur la case **STYLE**.



Cette page permet de sauvegarder le style dans la mémoire interne, sur carte de mémoire ou sur disquette.

- Appuyez sur la case **INTERNAL MEMORY**, **EXTERNAL MEMORY** ou **FLOPPY** pour choisir la zone de mémoire où le style doit être sauvegardé.
- Entrez un nom pour le fichier.
Voyez page 44. Si nécessaire, vous pouvez aussi ajouter des informations COUNTRY et GENRE pour la fonction STYLE FINDER.

Remarque: L'E-60/E-50 reconnaît les majuscules et les minuscules pour les noms de fichier. Choisissez l'option qui vous convient.

(17) Appuyez sur la case **EXECUTE** pour sauvegarder les données.

Si la mémoire choisie contient déjà un style de ce nom, l'écran vous demande s'il peut être effacé.



- Appuyez sur la case **YES** pour écraser l'ancienne version. L'ancien style musical est remplacé par le nouveau.
- Appuyez sur la case **NO** pour retourner à la page SAVE STYLE et changer le nom puis appuyez de nouveau sur **EXECUTE**.

14. Programmer des styles (Style Composer)

Concept

Il y a trois façons de créer de nouveaux styles :

- En convertissant des parties d'un fichier standard MIDI en accompagnement joué par l'arrangeur (page 147).
- Créer de nouveaux accompagnements à partir de zéro (page 152).
- Editer des styles en les copiant puis en modifiant les réglages ou les notes (page 158).

Motifs (Divisions)

Les styles sont constitués de brèves séquences ou *motifs* (des "patterns" de quatre ou huit mesures) que vous pouvez sélectionner en temps réel. Si vous avez déjà travaillé avec une boîte à rythmes, le concept de motif ("pattern") vous est familier. Ces accompagnements basés sur des motifs sont généralement constitués des éléments suivants :

- Le *groove* de base, le rythme qui constitue le fondement du morceau.
- Il existe plusieurs alternatives pour le groove de base afin de maintenir l'intérêt de l'accompagnement et de suggérer une "évolution" ou une "variation".
- Des fill-ins annoncent le début de nouveaux motifs.
- Une introduction et un motif de fin (ending).

La programmation de quatre à huit motifs est généralement suffisante pour un morceau de trois minutes. Veillez à les agencer dans un ordre adéquat pour le morceau.

L'E-60/E-50 permet de programmer 54 motifs différents par style, dont certains peuvent être sélectionnés directement par des boutons dédiés (MAIN [1]~[4], etc.). Certains motifs sont sélectionnés sur base des accords joués dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier (majeur, mineur, septième).

Pistes

A la différence d'une boîte à rythmes, un style ne contient pas seulement la section rythmique (batterie & percussion) mais aussi un accompagnement mélodique comme le piano, la guitare, la basse et des cordes. C'est pourquoi les styles ont huit *pistes*. Voyez aussi "Parties arrangeur" à la p. 60.

L'assignation partie/piste est fixe. Il est impossible d'assigner la partie de batterie (AccDrums) à la piste 6, par exemple.

La partie AccDrums est assignée à la première piste et la partie ABass à la seconde car la plupart des programmeurs et des artistes en studio commencent par enregistrer la section rythmique d'un morceau.

Il y a bien sûr des exceptions à cette règle. Rien ne vous empêche de commencer par une autre partie si cela vous convient mieux.

Remarque: Bien qu'il y ait six parties ACC (mélodiques), la plupart des styles ne contiennent que deux ou trois parties d'accompagnement mélodique. En général, la sobriété est payante: ne programmez donc pas six parties d'accompagnement mélodique rien que parce que l'E-60/E-50 le permet. Si vous écoutez très attentivement un CD, vous remarquerez que ce n'est pas le nombre d'instruments qui fait un "grand" son mais les bonnes notes au bon moment.

Motifs en boucle ou simples

L'E-60/E-50 fait appel à deux types de motifs: les divisions en boucle ("loop") et les divisions simples ("one-shot").

■ Divisions en boucle

Les divisions en boucle sont reproduites jusqu'à ce que vous sélectionniez une autre division ou appuyiez sur **START/STOP** pour arrêter l'arrangeur. L'E-60/E-50 propose 4 divisions en boucle programmables (MAIN [1]~[4]).

Les divisions en boucle ne sélectionnent pas d'autre division (puisqu'elles ne finissent jamais): pour changer de division, il faut la sélectionner à la main (ou au pied).

■ Divisions simples

Les motifs simples ("One-shot") ne sont joués qu'une fois et sélectionnent ensuite une division en boucle ou arrêtent l'arrangeur. L'E-60/E-50 utilise les divisions "one-shot" suivantes: INTRO [1]~4, FILL UP [1]~[3], FILL DOWN [1]~[3] et ENDING [1]~[4].

Le type de division détermine également la façon dont les pistes sont reproduites. Une piste de motif en boucle plus courte que les autres est répétée jusqu'à ce que la piste la plus longue soit terminée. Puis un nouveau cycle commence.

Voici comment exploiter cette caractéristique: Si la batterie joue les mêmes notes durant quatre mesures alors que la guitare rythmique ou le piano ont besoin de quatre mesures pour achever un cycle, il suffit d'enregistrer une seule mesure de batterie car elle sera automatiquement répétée jusqu'à la fin de la piste la plus longue.

Enregistrer un style à partir de zéro

Remarque importante

L'enregistrement et l'édition de style se fait en mémoire de style RAM de l'E-60/E-50. Lorsque vous quittez le mode Style Composer après l'enregistrement ou l'édition d'un style (d'une pression sur [EXIT]), un message vous avertit qu'il faut sauvegarder le style. Si vous ne l'aviez pas encore fait, profitez de ce filet de sécurité.



Appuyez sur la case [YES] pour sauvegarder votre style (voyez page 157 pour en savoir plus) ou sur [NO] si ce n'est pas nécessaire.

Activer le Style Composer

- (1) Appuyez sur le bouton [MENU].



L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case [STYLE COMPOSER].



Effacer la mémoire RAM (Initialize Style)

Avant tout, il faut vider la mémoire RAM de style de l'E-60/E-50 car elle n'est pas vide lorsque vous activez le STYLE COMPOSER.

- (3) Appuyez sur la case [INITIALIZE STYLE] dans la colonne de droite.



L'avertissement vous prévient qu'une pression sur [EXECUTE] (voyez plus bas) peut avoir des conséquences désastreuses. Voyez "Sauvegarder votre style" à la p. 157 si vous n'avez pas encore sauvegardé le style précédent.

- (4) Si vous voulez que l'E-60/E-50 sélectionne les sons pour vous, appuyez sur une des cases TEMPLATES. Vous avez le choix entre les gabarits ("templates") suivants:

ORCHESTR	Sélection de sons d'orchestre pour musique classique ou de film.
BAROQUE	Sélection d'instruments pour musique de chambre.
ROCK	Sélection de sons pour musique rock.
FOLK	Sélection de sons pour musique folk.
COUNTRY	Sélection de sons pour musique country.
ELECTRONIC	Sélection de sons pour musique dance.
POP	Sélection de sons utilisé fréquemment dans les arrangements pop.
JAZZ	Sélection de sons pour jazz.
ETHNIC	Sélection de sons pour musique du monde (world music).

→ Pour tout sélectionner vous-même, passez à la section "Préparer vos propres réglages" ci-dessous.

■ Métrique

Avant d'enregistrer la première mesure, choisissez la métrique (le type de mesure) de l'accompagnement. Sélectionnez 4/4 pour les motifs à 8 ou 16 temps, 3/4 pour les valse, 2/4 pour les polkas et 6/8 (ou 4/4) pour les marches. Vous pouvez aussi sélectionner une métrique plus complexe (5/4, 7/4, etc.).

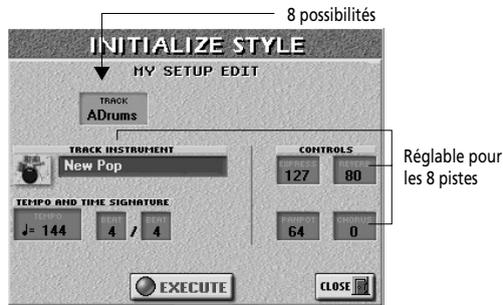
Ce paramètre doit être réglé après l'initialisation de la mémoire de style RAM (maintenant donc). *Toutes les divisions et modes utilisent ce réglage de métrique.* Vous pouvez, cependant, modifier les motifs ultérieurement (voyez "TIME SIGNAT" à la p. 169) et demander que le motif MAIN 1 utilise la métrique "4/4", le motif MAIN 2 la métrique "6/8", etc.

- (5) Réglez la métrique:

- Appuyez sur la première case **BEAT** (numérateur) et entrez le nombre de temps (beats) voulu avec la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC**.
- Appuyez sur la seconde case **BEAT** (dénominateur) et entrez la durée de chaque temps avec la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC**.
Vous pouvez aussi déjà régler le tempo (20~250) ici ou le faire plus tard.
→ Poursuivez avec l'étape (6) ci-dessous.

■ Préparer vos propres réglages

Si aucun des gabarits (templates) ne correspond aux réglages voulus, appuyez sur la case **MY SETUP**.



Vous pouvez préparer le STYLE COMPOSER en sélectionnant les sons et en réglant les paramètres voulus.

Veillez commencer par suivre la procédure décrite ici jusqu'à ce que saisissez bien la flexibilité de l'outil:

- (a) Appuyez sur la case **TRACK** et servez-vous de la molette **DATA/ENTRY** ou des boutons **DEC/INC** pour sélectionner la piste à éditer.

A l'exception du tempo, les paramètres affichés ici ne concernent que la piste sélectionnée. Il y a 8 pistes: ADrum (batterie), ABass (basse) et Acc1~6 (parties d'accompagnement mélodique).

- (b) Appuyez sur la case **TRACK INSTRUMENT** pour afficher la page "TONE SELECT". (Vous pouvez aussi appuyez sur un bouton TONE pour assigner un son à la piste.)

La piste AccDrums ne peut utiliser que des kits de batterie (seul le bouton **DRUMS** du pavé TONE est donc disponible).

- (c) Jouez quelques notes sur le clavier pour écouter le son.

- (d) Si nécessaire, changez les réglages CONTROLS en appuyant sur les différentes cases puis en utilisant la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC**.

Les 4 cases permettent de modifier les aspect suivants:

- EXPRESS Variations momentanées de volume (CC11).
- REVERB Reverb Send (CC91): niveau d'envoi à la réverbération (quantité de réverb appliquée à la piste).
- PANPOT Position stéréo de la piste (00[L]~64~127[R]).
- CHORUS Chorus Send (CC93): niveau d'envoi au chorus (quantité de chorus appliquée à la piste).

Ces réglages permettent, par exemple, de garantir la même quantité de réverb pour les parties ACC1 et une position semblable dans l'image stéréo. Vous pouvez aussi changer ces réglages ultérieurement (voyez p. 161).

- (e) Répétez les étapes (a)~(d) pour les autres pistes, modes et divisions.

- (f) Appuyez sur la première case **BEAT** (numérateur) et entrez le nombre de temps (beats) voulu avec la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC**.

- (g) Appuyez sur la seconde case **BEAT** (dénominateur) et entrez la durée de chaque temps avec la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC**.

Voyez "Métrique" plus haut. Vous pouvez aussi déjà régler le tempo (20~250) ici ou le faire plus tard.

- (6) Appuyez sur la case **EXECUTE**.

L'écran affiche la page STYLE COMPOSER qui ne contient que les assignations de son que vous venez de faire.

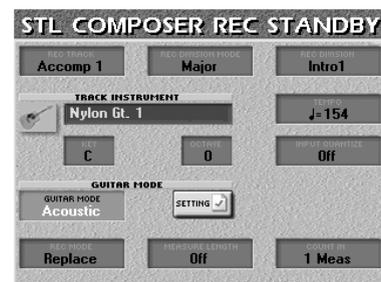


Préparation pour la première piste

- (7) A la page STYLE COMPOSER, appuyez sur la case **DIVISION** et servez-vous de la molette **DATA/ENTRY** pour choisir la division à enregistrer ("Intro", "Main", "Fill" ou "Ending").
- (8) Appuyez sur le bouton RECORDER **REC**.



L'écran se présente comme suit:



Sélection de la piste, du mode et de la division

Pour faciliter les opérations, commençons par la batterie de la division MAIN [1].

- (9) Appuyez sur la case [REC TRACK] et servez-vous de la molette [DATA/ENTRY] pour choisir la piste à enregistrer.

Sélectionnez "AccDrums". L'écran prend l'aspect suivant (il y a plus d'options pour une piste de batterie):



Sélectionnez un motif. Commençons par MAIN [1]:

- (10) Appuyez sur la case [REC DIVISION] et sélectionnez "Main 1" avec la molette [DATA/ENTRY].

■ Travailler avec des clones

A cette page, vous pouvez utiliser deux fonctions de clonage vous permettant d'enregistrer une partie et de la copier dans 4 divisions x 3 modes. Le signe "=" signifie que plus d'un motif sera enregistré.

- (11) Utilisez la case [REC DIVISION MODE] pour sélectionner le ou les modes.

Ce paramètre vous permet de déterminer si l'accompagnement à enregistrer est destiné à des accords majeurs, mineurs ou de septième. Si vous écoutez les styles préparés par Roland, vous remarquerez qu'il y a de légères différences entre les motifs en boucle – et parfois de sacrées différences pour l'intro et la fin (Ending) qui peuvent avoir des phrases complètement différentes. Ces variations sont préparées avec le paramètre REC DIVISION MODE.

Les réglages que nous allons utiliser ici signifient "enregistrer le motif majeur et le copier dans toutes les divisions MAIN". En un seul enregistrement, vous aurez donc 3 (majeur, mineur, 7ème) x 4 (MAIN 1, 2, 3, 4) = 12 motifs de batterie identiques!



Sélection de Tone

La sélection de sons est un autre aspect important car les adresses des sons et kits de batteries sélectionnés sont enregistrés au début de chaque division.

- (12) Appuyez sur la case [TRACK INSTRUMENT] et choisissez un kit de batterie.



- Appuyez sur un bouton TONE en face avant et appuyez sur la case du son voulu. S'il ne vous plaît pas, appuyez sur une autre case.
- Si vous n'êtes toujours pas content du son, servez-vous des cases [PAGE 1]~[PAGE 4] et [→] pour sélectionner la page correspondante (si disponible).

Remarque: La piste AccDrums ne peut utiliser que des kits de batterie (seul le bouton [DRUMS] du pavé TONE est donc disponible).

Jouez quelques notes sur le clavier pour vérifier si les sons du kit de batterie sélectionné conviennent pour votre accompagnement. Sinon, essayez-en d'autres.

Remarque: Voyez "Instrument de batterie & hauteur (Pitch)" à la p. 161 pour en savoir plus sur les paramètres NRPN DRUM et PITCH. Ils ne sont disponibles que pour les pistes ADrum.

Spécifier la tonalité (parties mélodiques)

Pour avoir un bon accompagnement, l'E-60/E-50 doit savoir dans quelle tonalité vous enregistrez. Ainsi, les accords que vous jouez lorsque vous utilisez le style avec l'arrangeur de l'E-60/E-50 entraînent une transposition correcte de la division en temps réel.

L'E-60/E-50 vous permet d'enregistrer des styles dans n'importe quelle tonalité. Mais n'oubliez pas de régler convenablement le paramètre KEY (tonalité) avant l'enregistrement.

Remarque: Il est évidemment impossible de régler la tonalité de la partie de batterie (AccDrums): cela n'aurait aucun sens.

- (13) Appuyez sur la case [KEY] et utilisez la molette [DATA/ENTRY] ou les boutons [DEC]/[INC] pour régler la tonalité.

Pour enregistrer en Fa#, réglez ce paramètre sur "F#"; pour enregistrer en La, réglez ce paramètre sur "A", etc.

■ Octave

La case située à côté de [KEY] vous permet de transposer le clavier par octaves, ce qui peut être pratique pour jouer des notes extrêmement hautes ou basses (ou pour utiliser des "bruits" spéciaux typiques de certains sons).

- (14) Appuyez sur la case **OCTAVE** et utilisez la molette **DATA/ENTRY** pour transposer le clavier vers le haut ou vers le bas (-4~+4 octaves).

Tempo

- (15) La valeur de tempo actuelle est peut-être un peu rapide pour l'enregistrement; vous pouvez la changer en appuyant sur la case Tempo et en utilisant la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC**. La valeur de tempo choisie ici est considérée comme le tempo par défaut. Vous pouvez le changer ultérieurement en mode STYLE COMPOSER donc commencez par enregistrer la musique au tempo qui vous convient.

Input Quantize

INPUT QUANTIZE est une fonction qui corrige les erreurs mineures de timing. Elle décale les notes dont le timing n'est pas tout à fait exact pour les amener sur l'unité "correcte" la plus proche.

Choisissez toujours une résolution assez fine pour accepter toutes les valeurs de notes jouées. Si les notes les plus brèves de l'accompagnement sont des triolets de doubles croches, réglez le paramètre INPUT QUANTIZE sur "1/16t".

- (16) Appuyez sur la case **INPUT QUANTIZE** et servez-vous de la molette **DATA/ENTRY** pour entrer la résolution de la quantification. La valeur par défaut, "1/16" (double croche), est adaptée à la plupart des situations. Si vous ne voulez pas de quantification durant l'enregistrement, réglez ce paramètre sur "Off". Vous pouvez aussi quantifier la piste après l'avoir enregistrée (page 163).

Enregistrer une partie de guitare

Pour enregistrer une partie de guitare sur la piste sélectionnée (disponible uniquement pour les pistes d'accompagnement):

- Appuyez sur la case **GUITAR MODE** et servez-vous de la molette **DATA/ENTRY** pour sélectionner "Acoustic" ou "Electric". (Choisissez "Off" si vous voulez utiliser la piste à d'autres fins.)
- Appuyez sur la case **SETTINGS** pour afficher la page GUITAR MODE et configurez votre "guitare". Voyez page 29 pour en savoir plus.
- Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page STL COMPOSER REC STANDBY.

Remarque: La fonction "DOUBLING" (options du mode guitare) n'est pas disponible ici car vous ne pouvez enregistrer qu'une piste à la fois.

Record Mode

- (17) Appuyez sur la case **REC MODE** dans le coin inférieur gauche et utilisez les boutons **DATA ENTRY DEC/INC** pour sélectionner le mode d'enregistrement.

- **Replace**—Tout ce que vous enregistrez remplace les données de la piste choisie. Ce mode est sélectionné par défaut lorsque vous activez l'enregistrement pour une piste qui ne contient pas de données. Si vous choisissez une piste contenant déjà des données, ce paramètre est automatiquement réglé sur "Mix" mais peut être réglé sur "Replace" si la nouvelle version doit remplacer l'ancienne.
- **Mix**—Tout ce que vous enregistrez est ajouté aux données de la piste choisie.

Spécifier la longueur du motif

Chaque motif de style doit avoir une longueur déterminée. Le réglage du paramètre MEASURE LENGTH *maintenant* évitera beaucoup de confusion lors de l'enregistrement.

L'arrangeur a tendance à ajouter des mesures vides à la fin d'une piste si vous tardez à arrêter l'enregistrement après la dernière mesure jouée. Par conséquent, vous "enregistrez" 5 mesures au lieu de 4, par exemple:



...votre style a cet aspect (5 mesures):



De plus, en mode STYLE COMPOSER, tous les motifs sont *en boucle* et reproduits jusqu'à ce que vous actionniez le bouton **START/STOP**. Un nombre de mesures erroné (5 au lieu de 4, par exemple) risque de poser problème; prenez donc le temps de régler la longueur du motif avant de commencer l'enregistrement.

- (18) Appuyez sur la case **MEASURE LENGTH** et servez-vous de la molette **DATA/ENTRY** ou des boutons **DEC/INC** pour sélectionner la longueur voulue. Plage de réglage: 1~136 (ou plus, selon la métrique) et "Off". Optez pour "Off" si vous ne connaissez pas encore la longueur du motif. Dans ce cas, la longueur est réglée au moment où vous arrêtez l'enregistrement.

Vous pouvez choisir des longueurs différentes pour chaque piste de la division.

Remarque: Mêmes les motifs simples sont mis en boucle en mode STYLE COMPOSER.

Il reste un dernier réglage à effectuer:

- (19) Déterminez la longueur du décompte avant le début de l'enregistrement en appuyant sur la case **COUNT-IN** et en vous servant de la molette **DATA/ENTRY** ou des boutons **DEC/INC** pour sélectionner une des options suivantes:

Off: Pas de décompte. L'enregistrement commence dès que vous appuyez sur le bouton **START/STOP** (quand **REC** clignote).

1 Meas: Décompte de 1 mesures avant l'enregistrement.

2 Meas: Décompte de 2 mesures avant l'enregistrement.

Wait Note: L'enregistrement commence quand vous jouez une note sur le clavier. (Il n'y a pas de décompte.)

Enregistrement

- (20) Appuyez sur le bouton **START/STOP**. Selon le réglage Count-in, le métronome commence le décompte puis l'enregistrement débute.



Remarque: Vous pouvez aussi lancer l'enregistrement avec un commutateur au pied optionnel branché à la prise FOOTSWITCH/EXPRESSION. Voyez "Start/Stop" à la p. 55.

Vous pourriez commencer par ne jouer que la partie de la grosse caisse. Si vous avez spécifié la longueur de piste (voyez plus haut) avant l'enregistrement, le Style Composer revient au début du motif après le nombre de mesures spécifié. Lors du second passage, vous pouvez ajouter la caisse claire puis le charleston etc.

Lorsque vous enregistrez une autre partie (ABass~ Acc6), jouez exactement comme vous le feriez devant un public: ajoutez de la modulation, du pitch bend et servez-vous d'une pédale de maintien branchée à la prise SUSTAIN.

- (21) Appuyez de nouveau sur **START/STOP** pour arrêter l'enregistrement.
L'écran se présente comme suit:



Ecouter le style et ajouter d'autres pistes

- (1) Appuyez sur le bouton **START/STOP** pour écouter la piste.

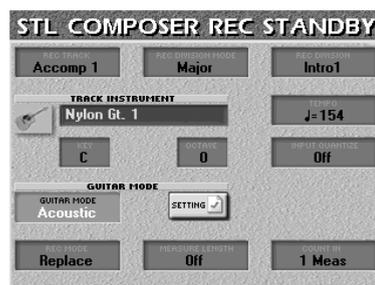
La page STYLE COMPOSER contient deux cases qui vous permettent de sélectionner le motif à écouter. Procédez comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **MODE** et servez-vous de la molette **DATA/ENTRY** ou des boutons **DEC/INC** pour sélectionner "Major", "minor" ou "7th". Vous ne pouvez sélectionner qu'un mode pour la reproduction.
- (3) Appuyez sur la case **DIVISION** et servez-vous de la molette **DATA/ENTRY** ou des boutons **DEC/INC** pour sélectionner une des divisions (Intro 1~4, Main 1~4, Intro 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4). Vous ne pouvez sélectionner qu'une division pour la reproduction.

Si la partie de batterie vous plait, passez à la section "Sauvegarder votre style". Sinon, enregistrez une nouvelle version:

- (4) Appuyez sur le bouton **REC** pour passer à la page suivante:



- (5) Sélectionnez le mode et la division à refaire.
- (6) Appuyez sur la case **REC MODE** et sélectionnez...
Replace: pour remplacer l'enregistrement précédent par les nouvelles données.
Mix: pour ajouter des notes oubliées la fois précédente.
- (7) Poursuivez avec l'étape (16) à la page 155.

Sauvegarder votre style

Pensez à sauvegarder vos styles aussi souvent que possible. Si l'alimentation de votre E-60/E-50 est coupée d'une façon ou d'une autre, vous perdez le fruit de votre travail.

- (1) Appuyez sur la case **[SAVE]** à la page **STYLE COMPOSER**.

L'écran se présente comme suit:



Cette page permet de sauvegarder le style dans la mémoire interne, sur carte de mémoire ou sur disquette.

- Appuyez la case **[EXTERNAL MEMORY]**, **[FLOPPY]** ou **[INTERNAL MEMORY]** pour choisir la zone de mémoire où le style doit être sauvegardé.
 - Entrez un nom pour le fichier.
Voyez page 44. Si nécessaire, vous pouvez aussi ajouter des informations **COUNTRY** et **GENRE** pour la fonction **STYLE FINDER** (disponibles uniquement pour la mémoire interne ou carte de mémoire).
- Remarque:** L'E-60/E-50 reconnaît les majuscules et les minuscules pour les noms de fichier. Choisissez l'option qui vous convient.
- (2) Appuyez sur la case **[EXECUTE]** pour sauvegarder les données.
L'E-60/E-50 retourne à la page **STYLE COMPOSER**.

Enregistrer d'autres pistes et divisions

Vous pouvez alors enregistrer la seconde piste – probablement la basse. Pour recommencer la visite guidée, retournez à la page page 153. N'oubliez pas de régler la tonalité pour la partie de basse (voyez "Spécifier la tonalité (parties mélodiques)" à la p. 154).

Une fois la première division terminée, vous pouvez en enregistrer d'autres. Utilisez la fonction de clonage (page 154) pour enregistrer plusieurs motifs en une fois.

N'oubliez pas d'enregistrer les motifs **Fills**, **Intros** et **Endings** de votre style. Il existe deux groupes de 3 fills: "Up" 1~3 et "Dwn" 1~3. Les fills "Up" servent quand vous activez le bouton **[AUTO FILL IN]** puis appuyez sur un bouton **VARIATION** de numéro supérieur (transition de [1] à [2], par exemple).

Les fills "Dwn" servent quand vous activez le bouton **[AUTO FILL IN]** puis appuyez sur un bouton **VARIATION** de numéro inférieur.

Les **Intros** sont généralement utilisées au début du morceau et le motif final **End** offre un finale professionnel.

Remarque: La piste **ABass** est monophonique. Vous ne pouvez enregistrer que des motifs de notes.

Éteindre des pistes durant l'enregistrement d'autres pistes

Après la programmation de quelques pistes, il peut arriver que certaines parties vous gênent quand vous enregistrez. L'E-60/E-50 vous permet de couper les pistes que vous ne voulez pas entendre *durant l'enregistrement*.

- (1) A la page **STYLE COMPOSER** (qui devrait être affichée), appuyez sur la case **[MUTE]** et sur les lignes des pistes que vous ne voulez pas entendre. Celles-ci sont indiquées par un "M".



- (2) Appuyez à nouveau sur la case **[MUTE]** pour désactiver la fonction.

Remarque: Ce réglage Mute n'est en vigueur à qu'à la page **STYLE COMPOSER**. L'arrangeur, par contre, reproduit toutes les pistes contenant des données. Utilisez la fonction **ERASE** pour effacer des parties dont vous ne voulez pas dans vos accompagnements (voyez p. 164).

■ Solo

Si vous voulez écouter une piste seule, appuyez sur la case **[SOLO]** et sur la case de la piste à isoler puis lancez la reproduction. Toutes les autres pistes sont coupées et la piste sélectionnée porte un "S". Vous pouvez aussi sélectionner une piste à isoler avec les boutons **[▲]**/**[▼]**.

Appuyez à nouveau sur la case **[SOLO]** pour désactiver la fonction.

Remarques

■ Travailler de haut en bas – astuces de programmation

Si vous écoutez attentivement les styles d'usage, vous remarquerez que la plupart des divisions d'un style se ressemblent fort et que l'"évolution" ou l'"amplification" des différents niveaux est généralement due à des ajouts d'instruments dans des motifs pour le reste identiques. La division **MAIN [2]** peut, par exemple, ajouter une guitare électrique à la batterie, la basse et l'orgue de la division **MAIN [1]** tout en conservant la base du niveau **MAIN [2]**.

C'est pourquoi il vaut mieux toujours commencer par l'accompagnement le plus complexe (**MAIN [4]**) et cloner les autres divisions en boucle (page 154). Passez ensuite à la division **MAIN [3]** et effacez certaines pistes pour la simplifier (page 164).

Sélectionnez ensuite **MAIN [2]** et supprimez les cloches, sifflets et guitare électrique.

Métronome

En mode Style Composer, le métronome est audible durant l'enregistrement; vous pouvez toutefois le couper avec le bouton TEMPO **[METRONOME]**. Si vous voulez aussi entendre le métronome durant l'écoute de l'enregistrement, choisissez un autre mode de métronome. Voyez "Réglages du métronome" à la p. 59.

Reproduction en mode Arrangeur

Remarque: Sauvegardez votre style avant de l'essayer avec l'arrangeur.

Si le style s'arrête de façon inattendue en mode arrangeur, essayez différents accords. Vous n'avez peut-être programmé que le motif en Majeur et l'arrangeur sélectionne alors un motif vide quand vous jouez un accord mineur ou de septième. N'oubliez pas de régler le paramètre Mode sur "M=m= 7" jusqu'à ce que vous maîtrisiez les possibilités de l'arrangeur de l'E-60/E-50. De cette façon, tous les motifs sonnent de la même façon mais au moins vous êtes sur que l'arrangeur ne s'arrête pas quand vous jouez un accord mineur ou de septième.

Utiliser des styles existants

Une autre façon de programmer des styles consiste à utiliser des parties venant d'autres styles. L'E-60/E-50 vous permet de:

- Sélectionner le style voulu (le copier dans la mémoire RAM de style) et l'éditer.
- Copier une ou toutes les pistes de la division sélectionnée.
- Copier juste quelques notes d'une partie.
- Copier des pistes ou des notes d'une division à l'autre. Cela vous permet de créer de nouveaux styles en rassemblant les pistes de différents styles.

Remarque: Vous ne pouvez pas copier les données d'une piste AccDrums dans une autre piste (AccBass~Acc6). De même, la basse ne peut être copiée que dans une piste ABass. Les pistes Accomp, par contre, peuvent être copiées sur n'importe quelle piste Accomp.

Remarque: Si la mémoire de style RAM contient déjà de nouvelles données, sauvegardez-les avant d'effectuer la copie. L'E-60/E-50 ne propose pas de fonction "Undo" (annulation). Sauvegardez votre style avant toute copie afin de pouvoir revenir en arrière si nécessaire. Voyez "Sauvegarder votre style" à la page 157.

Copier toutes les pistes d'un style existant

Le plus simple consiste à sélectionner un style d'usine et à l'éditer.

- (1) Sélectionnez un style (voyez p. 25).
- (2) Appuyez sur le bouton **[MENU]**.



L'écran se présente comme suit:



- (3) Appuyez sur la case **[STYLE COMPOSER]**.



- (4) Changez les données du style comme vous le voulez.

Copier des pistes de style individuelles

La fonction COPY permet de copier des pistes, des modes et des divisions individuel(le)s pour remplacer des parties existantes tout en gardant les autres d'un style se trouvant dans la mémoire de style RAM.

- (1) Appuyez sur la case **TRACK EDIT** de la page **STYLE COMPOSER** puis sur la case **COPY**.



- (2) Appuyez sur la case **Source**.
(3) Sélectionnez le style contenant la ou les pistes à copier:

■ Sélectionner un style d'usine

Servez-vous des boutons **STYLE** et des cases de l'écran pour sélectionner le style voulu. La case longue affiche le nom du style sélectionné comme source.

■ Sélectionner un style "externe"

Ces styles "externes" sont les styles sauvegardés en mémoire interne (sans être des styles d'usine), sur disquette ou carte de mémoire.

- Appuyez sur la case **DISK USER** pour afficher la page "STYLE FINDER".



- Pour en savoir plus sur la procédure complète, lisez "Style Finder: recherche rapide de styles" à la p. 73.
 - Appuyez sur la case du style voulu (il est affiché sur fond orange).
 - Appuyez sur la case **GET IT** pour retourner à la page "STYLE TRACK EDIT/COPY".
- (4) Appuyez sur la case **TRACK** et servez-vous de la molette **DATA/ENTRY** ou des boutons **DEC/INC** pour sélectionner la piste à copier. Vous pouvez aussi sélectionner "ALL" pour copier toutes les piste d'un mode ou d'une division. Dans ce cas, **DESTINATION TRACK** est aussi réglé sur "ALL".

- (5) Recommencez l'opération avec les cases **MODE** et **DIVISION** pour sélectionner le mode (Major, Minor, 7th, ALL) et la division (Int 1~4, Int ALL, Main 1~4, Main ALL, FDw 1~3, FDw ALL, FUp 1~3, FUp ALL, End 1~4, End ALL).

- (6) Appuyez sur la case **LISTEN** pour écouter le motif que vous allez copier.

Remarque: LISTEN n'est pas disponible si vous sélectionnez "ALL" pour la case **MODE** ou **DIVISION**.

■ FROM

Commencez par spécifier la position du premier événement (ou note) à copier.

- (7) Appuyez sur les cases **BAR**, **BEAT** et **CPT** dans la rangée **FROM** et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour choisir le point de départ.

Par défaut, le paramètre **FROM** est réglé sur "Bar 1, Beat 1, CPT 0".

■ TO

La position **TO** indique la fin de l'extrait à copier. Par défaut, la valeur **TO** inclut la piste entière.

- (8) Appuyez sur les cases **BAR**, **BEAT** et **CPT**, et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour déterminer la position.

Pour copier une mesure entière, sélectionnez le début de la mesure suivante. Exemple: pour copier les mesures 1~4, entrez "FROM 1-1-0/TO 5-1-0".

- (9) Appuyez sur **LISTEN** pour écouter l'extrait.

- (10) Appuyez sur la case **Destination**.



■ COPY MODE

La copie peut se faire de deux façons:

Replace: Les données de la plage sélectionnée sur la piste source remplacent les données de la piste d'arrivée.

Mix: Les données de la plage sélectionnée sur la piste source sont ajoutées aux données de la piste d'arrivée.

Dans les deux cas, la longueur de la piste d'arrivée peut changer pour intégrer toutes les données de la piste source.

Remarque: Si la mémoire de style RAM contient déjà de nouvelles données, sauvegardez-les avant d'effectuer la copie. L'E-60/E-50 ne propose pas de fonction "Undo" (annulation). Sauvegardez votre style avant toute copie afin de pouvoir revenir en arrière si nécessaire. Voyez "Sauvegarder votre style" à la page 157.

- (11) Appuyez sur la case **COPY MODE** et servez-vous des boutons **DEC/INC** pour sélectionner "Replace" ou "Mix".
- (12) Appuyez sur la case **TRACK** et utilisez la molette **DATA/ENTRY** pour choisir la piste devant accueillir les données copiées.
Remarque: Les données de batterie (AccDrums) ne peuvent être copiées que sur une piste AccDrums. De même, les données ABass ne peuvent être copiées que sur une piste ABass. Si vous avez choisi "ALL" pour SOURCE **TRACK**, ce paramètre **TRACK** est aussi réglé sur "ALL".
- (13) Recommencez l'opération avec les cases **MODE** et **DIVISION** pour sélectionner le mode (Major, Minor, 7th, ALL) et la division (Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4, ALL).
Remarque: Si vous avez choisi "ALL" pour SOURCE **MODE/DIVISION**, ce paramètre **MODE/DIVISION** est aussi réglé sur "ALL".
- (14) Appuyez sur la case **COPY TIMES** et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour sélectionner le nombre de copies à faire. Choisissez "1" pour ne copier le passage qu'une fois.
- (15) Appuyez sur la case **LISTEN** pour écouter la piste d'arrivée.
La position **INTO** indique l'endroit où commence le passage source après la copie. Pour copier les données source au début de la piste d'arrivée, choisissez BAR= "1", BEAT= "1" et CPT= "0".
- (16) Appuyez sur les cases **BAR**, **BEAT** et **CPT** et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour régler la position (INTO).
- (17) Appuyez sur la case **EXECUTE** pour copier les données.

Editer des styles au vol avec des enregistrements supplémentaires

Ajouter des notes en temps réel

Pour ajouter des notes à une partie existante, procédez comme suit:

- A la page STYLE COMPOSER, sélectionnez la division à modifier (page 154).
- Appuyez sur le bouton RECORDER **REC ●** puis sur la case **REC MODE** et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour sélectionner "Mix".
- Sélectionnez la piste et lancez l'enregistrement en appuyant sur le bouton **START/STOP**. Jouez les notes à l'endroit voulu.

Ajouter des commandes de contrôle en temps réel

Pour ajouter des données de contrôle (modulation, Pitch Bend, Hold, expression) à une partie, sélectionnez REC MODE= "Mix". Actionnez la commande de jeu (levier BENDER/MODULATION, commutateur au pied optionnel pour les données de maintien, pédale d'expression en option) à l'endroit voulu.

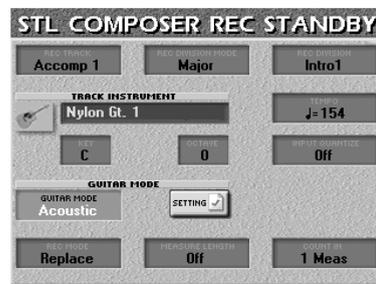
Ajouter ou changer les réglages de parties existantes

Les opérations suivantes demandent que vous enregistriez en mode "Mix" sans toucher le clavier ou les commandes de jeu. Vous pouvez arrêter l'enregistrement après le premier temps sauf si vous voulez programmer des valeurs continues (Pan, par exemple). Les réglages statiques sont effectivement inscrits au début de la piste.

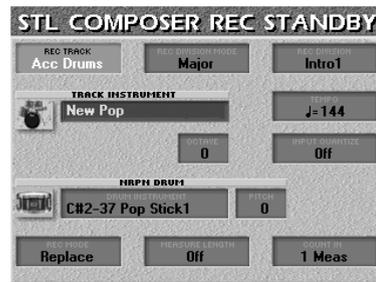
■ Sélection de son/kit de batterie

Pour sélectionner un autre son ou kit de batterie pour une piste de style, procédez de la manière suivante:

- (1) Appuyez sur le bouton RECORDER **REC ●**.



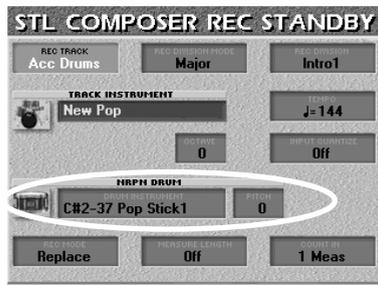
- (2) Appuyez sur la case **TRACK** et utilisez la molette **DATA/ENTRY** pour sélectionner la piste dont vous voulez changer le son (ou le kit de batterie). Si vous sélectionnez la piste "AccDrums", la page d'écran est légèrement différente.



- (3) Sélectionnez la DIVISION et le MODE dont vous voulez changer les réglages ainsi que, si possible, tous les clones (page 154).
- (4) Appuyez sur la case **REC MODE** et servez-vous des boutons **DEC/INC** pour sélectionner "Mix". (Imaginons que la piste contient déjà des données.)
- (5) Sélectionnez le nouveau son (ou kit de batterie) à assigner à la piste et à la division sélectionnée en appuyant sur la case **TRACK INSTRUMENT** et en utilisant les boutons TONE. Appuyez sur **EXIT** pour revenir à l'écran ci-dessus.
Remarque: Voyez "Instrument de batterie & hauteur (Pitch)" pour en savoir plus sur les paramètres supplémentaires de la piste AccDrums (vous pouvez les régler avant de passer à l'étape (6)).
- (6) Appuyez sur **START/STOP** pour lancer l'enregistrement.
- (7) Appuyez une fois de plus sur **START/STOP** après le premier ou le deuxième temps (mais attendez la fin du décompte s'il y en a un).

La sélection de son est terminée et la nouvelle adresse du son remplace l'ancienne.

■ Instrument de batterie & hauteur (Pitch)



Après avoir sélectionné la piste "AccDrums", vous pouvez changer la hauteur de certains sons du kit de batterie sélectionné. Voici les sons disponibles et les numéros de notes correspondants:

C#2/37 Side Stick	E3/52 Chinese Cymbal
D2/38 Stand.2 Snare 1	G#3/56 Cowbell
E2/40 Stand.2. Snare 2	A3/57 Crash Cymbal 2
F2/41 Low Tom 2	F4/65 High Timbale

Remarque: Les noms des sons de batterie/percussion dépendent du kit de batterie choisi. Toutefois, la nature de ces sons est habituellement similaire.

- A la page d'écran ci-dessus, sélectionnez la piste AccDrums.
- Sélectionnez la division dont vous voulez changer les réglages ainsi que, si possible, tous les clones (page 154).
- Appuyez sur la case **[REC MODE]** et servez-vous des boutons **[DEC]/[INC]** pour sélectionner "Mix". (Imaginons que la piste contient déjà des données.)
- Appuyez sur la case **[NRPN DRUM]** et sélectionnez le son de batterie dont la hauteur doit être changée avec la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]**.
- Appuyez sur la case **[PITCH]** et utilisez la molette **[DATA/ENTRY]** pour régler la hauteur (-64~+63). Jouez sur le clavier et écoutez le résultat.
- Appuyez sur le bouton **[START/STOP]** pour lancer l'enregistrement.
- Appuyez une fois de plus sur **[START/STOP]** après le premier ou le deuxième temps (mais attendez la fin du décompte s'il y en a un).

Expression, Panpot, Reverb, Chorus

Le réglage des paramètres Expression, Panpot, Reverb (Send) et Chorus (Send) est semblable à l'assignation de sons aux pistes existantes.

- (1) Arrêtez le style (s'il tourne).

- (2) Appuyez sur la case **[MIXER]** à la page **STYLE COMPOSER**.



L'écran se présente comme suit:



- (3) Sélectionnez une piste en appuyant sur sa ligne du tableau.
Le nom de la piste est affiché sur fond clair.
- (4) Choisissez le **MODE** et la **DIVISION** dont vous voulez éditer les réglages.
- (5) Appuyez sur la case **[REC]** des paramètres dont vous voulez enregistrer les réglages.
Activez-les uniquement pour les paramètres à changer. Par précaution, vous pourriez n'enregistrer qu'un seul changement à la fois.
- (6) Appuyez sur la case **[EXPRESSION]**, **[PANPOT]**, **[REVERB SEND]** ou **[CHORUS SEND]** selon le paramètre à régler.
- (7) Utilisez la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]** pour régler la valeur.
Les réglages **REVERB SEND** et **CHORUS SEND** représentent le *niveau d'envoi* et déterminent l'importance du traitement de la piste par la réverbération ou le chorus. Les réglages des processeurs d'effets eux-mêmes doivent être changés avec les **STYLE MAKEUP TOOLS** – après la programmation du style (le **Style Composer** ne reconnaît pas les réglages **MAKEUP TOOLS** et les ignore quand il sauvegarde le style).
Vous pouvez créer des effets de panoramique en décalant lentement la piste sélectionnée de gauche à droite (ou vice versa) durant un motif. C'est particulièrement impressionnant pour les riffs de synthé ou de guitare. Des changements continus vous obligent à poursuivre l'enregistrement jusqu'à la fin du motif.
- (8) Appuyez sur le bouton **RECORDER [REC ●]**.
- (9) Appuyez sur le bouton **[START/STOP]** pour lancer l'enregistrement.
Si vous changez un réglage statique, vous pouvez arrêter l'enregistrement au deuxième temps.

- (10) Appuyez de nouveau sur **[START/STOP]** pour arrêter l'enregistrement.
- (11) Appuyez sur la case **[Back]** pour retourner à la page "STYLE COMPOSER".

Fonctions de mixage

Les fonctions STYLE MIXER peuvent être utilisées de trois façons: vous pouvez tester les réglages durant la reproduction sans les enregistrer, enregistrer les événements disponibles sur cette page ou en modifier certains ultérieurement.

Pour la première approche, lancez la reproduction du style puis sélectionnez la page STYLE MIXER et changez les réglages. (Ils ne sont pas enregistrés et sont annulés lorsque la boucle revient au début.)

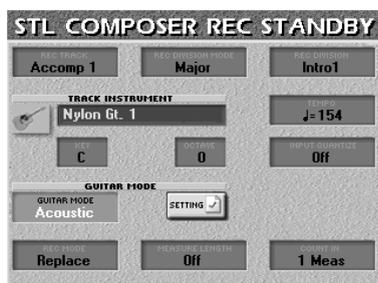
Pour la deuxième approche, arrêtez la reproduction de style, sélectionnez la page STYLE MIXER puis passez à l'étape (3) plus haut.

Pour la troisième approche (sorte de punch-in), sélectionnez la page STYLE MIXER, appuyez sur **RECORDER [REC ●]** puis appuyez sur **[START/STOP]** pour lancer l'enregistrement. Lorsque vous atteignez l'endroit où vous voulez changer un réglage enregistré, appuyez sur la case **[REC]** associée et modifiez la valeur. L'enregistrement s'arrête à la fin du motif (alors que la reproduction continue).

Changer le tempo préprogrammé

Vous pouvez changer le tempo préprogrammé du style.

- (1) A la page STYLE COMPOSER, appuyez sur le bouton **RECORDER [REC ●]**.



Il est inutile de choisir un mode, une division ou une piste, car le tempo est commun à toutes les pistes et tous les motifs.

- (2) Appuyez sur la case **[TEMPO]** et réglez la valeur (20~250) avec la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]**.
- (3) Appuyez sur le bouton **[START/STOP]** pour enregistrer un ou deux battements puis appuyez de nouveau pour arrêter l'enregistrement.

Ne jouez pas sur le clavier et n'utilisez aucune commande de jeu branchée à l'E-60/E-50!

Remarque: La dernière valeur de tempo enregistrée devient le tempo préprogrammé du style.

Fonctions 'Style Track Edit'

Toutes les pages du mode Style Track Edit ont une case **[Back]** qui vous permet d'afficher la page STYLE COMPOSER.

Les fonctions STYLE TRACK EDIT ressemblent fort à celles du séquenceur 16 pistes. Si vous savez comment les utiliser, vous n'aurez aucun mal à maîtriser les fonctions STYLE TRACK EDIT.

Voici quelques lignes directrices pour l'édition de vos styles:

- (a) Sauvegardez votre style avant de poursuivre. Ainsi, vous pouvez toujours revenir en arrière si vos changements ne produisent pas le résultat escompté. Voyez "Sauvegarder votre style" à la p. 157 pour en savoir plus.
- (b) Sélectionnez les pistes et motifs à modifier.
- (c) Sélectionnez la plage ("FROM" et "TO") à éditer.
- (d) Précisez ce que vous voulez changer et comment: Appuyez sur la case voulue et utilisez la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]**.
- (e) Confirmez l'opération en appuyant sur la case **[EXECUTE]**.
- (f) Sauvegardez de nouveau votre style.

Le niveau STYLE TRACK EDIT du STYLE COMPOSER propose 12 fonctions: Quantize, Erase, Delete, Copy, Insert, Transpose, Change Velo, Change Gate Time, Global Change, Shift Clock, Track Length et Time Signat. Le mode MICRO EDIT permet d'ajouter, d'effacer ou de changer des événements individuels. Voyez page 170 pour en savoir plus.

Pour sélectionner une des fonctions STYLE TRACK EDIT, procédez comme suit:

- (1) Chargez le style à éditer (s'il ne se trouve pas encore dans la mémoire de style RAM de l'E-60/E-50).
- (2) Appuyez sur le bouton **[MENU]** suivi de **[STYLE COMPOSER]**.



- (3) Appuyez sur la case **TRACK EDIT**.



- (4) Appuyez sur une case des deux rangées supérieures pour sélectionner une fonction STYLE TRACK EDIT. Si, après avoir sélectionné une fonction et réglé ses paramètres, vous voulez renoncer au changement, n'appuyez pas sur la case **EXECUTE**.
- (5) Sélectionnez les pistes, le mode et la division à modifier.
- (6) Sélectionnez la case ("FROM" et "TO") à éditer. Les paramètres FROM et TO permettent de spécifier les positions (mesure/temps/clock) délimitant l'extrait à modifier.

Exemple: pour changer les mesures 1~4 de la piste choisie, entrez les valeurs suivantes:

FROM: BAR= 0001	TO: BAR= 0005
BEAT= 01	BEAT= 01
CPT= 000	CPT= 000

- (7) Précisez ce que vous voulez changer et comment: appuyez sur une des cases de paramètre (à droite de la section FROM/TO) et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC**.
- (8) Confirmez l'opération en appuyant sur la case **EXECUTE**.
- (9) Sauvegardez le style.

QUANTIZE



Si, après avoir boudé la quantification durant l'enregistrement, vous vous rendez compte que le timing n'est pas tout à fait au point, utilisez cette fonction. Si vous ne voulez quantifier que les notes d'une plage temporelle donnée, servez-vous des paramètres FROM/TO pour délimiter la plage.

■ TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Permet de choisir la piste à éditer. Vous pouvez choisir "ALL" pour sélectionner toutes les pistes.

■ MODE

Permet de sélectionner le mode à éditer: "Major", "minor" ou "7th".

■ DIVISION

Ce paramètre permet de sélectionner la division à éditer. Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4.

■ FROM

- BAR (1~[dernière mesure de la piste ou du motif])— Première mesure à éditer. Par défaut, la valeur FROM est réglée au début de la ou des pistes sélectionnées.
- BEAT (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique.
- CPT (1~119)—Position CPT de départ. "CPT" est l'abréviation de "Clock Pulse Time", la plus petite unité utilisée par l'E-60/E-50. (Il y a 120 CPT (clocks) pour chaque temps d'une mesure 4/4.) Changez ce paramètre uniquement si l'édition doit commencer après le temps sélectionné.

■ TO

Par défaut, la position TO est réglée sur le dernier événement de la piste sélectionnée (ou le dernier événement de la plus longue piste lorsque vous choisissez "ALL").

- BAR (1~[dernière mesure de la piste ou du motif])— Spécifiez ici la dernière mesure à éditer.
- BEAT (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique.
- CPT (1~119)—Dernier "clock" (unité) à être affecté par l'édition. Changez ce paramètre uniquement si l'édition ne doit pas se terminer exactement sur le temps sélectionné.

■ FROM NOTE (0 C~~127 G9)

Ce paramètre vous permet de régler la note (ou la limite inférieure de la plage de notes) devant être modifiée dans la plage temporelle FROM/TO.

Ce paramètre n'est pas affiché lorsque vous sélectionnez EQUAL, UNEQUAL, HIGHER ou LOWER.

■ TO NOTE (0 C~127 G9)

Ce paramètre vous permet de régler la limite supérieure de la plage de notes devant être modifiée dans la plage temporelle FROM/TO.

■ Affiner la plage de notes

Avant de régler "FROM NOTE" (et éventuellement "TO NOTE"), voyez d'abord comment utiliser les indications de note. Selon l'option choisie, "FROM NOTE" peut même ne pas être disponible; pas besoin donc de faire des réglages inutiles.

- EQUAL** Seule la note sélectionnée (nom/numéro de note) change. (Vous pouvez choisir la note avec la case TO NOTE.)
- UNEQUAL** Toutes les notes sauf celle sélectionnée changent. (Vous pouvez choisir la note avec la case TO NOTE.)
- HIGHER** Seules les notes plus hautes que la note sélectionnée changent. (Vous pouvez choisir la note avec la case THAN NOTE.)
- LOWER** Seules les notes plus basses que la note sélectionnée changent. (Vous pouvez choisir la note avec la case THAN NOTE.)
- INSIDE** Seules les notes comprises entre FROM NOTE et TO NOTE changent.
- OUTSIDE** Seules les notes plus basses que FROM NOTE et plus hautes que TO NOTE changent.

Vous trouverez une illustration "Affiner la plage de notes" à la p. 130.

■ RESOLUTION

(1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, 1/64)

Ce paramètre règle la résolution de la quantification (Quantize). Sélectionnez toujours la valeur équivalant à la note la plus brève que vous enregistrez. Sinon, votre partie ne sonnera plus comme vous l'avez jouée car les notes les plus brèves seront décalées et amenées à de mauvaises positions.

■ STRENGTH (0%~100%)

Ce paramètre détermine la précision de la correction du timing. "0%" signifie que la valeur de RESOLUTION n'est pas appliquée ("correction 0%"), tandis que "100%" amène toutes les notes à leur position mathématiquement correcte.

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

ERASE



ERASE vous permet d'effacer sélectivement des données sur une plage spécifiée de mesures, temps ou clocks, voire de toute la (les) piste(s). Lorsque DATA TYPE est réglé sur "ALL", ERASE remplace les données effacées par des silences pour que vous arriviez au bon nombre de mesures vides. Si vous voulez éliminer les mesures elles-mêmes, utilisez la fonction DELETE (voyez ci-dessous).

■ TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Permet de choisir la piste à éditer. Vous pouvez choisir "ALL" pour sélectionner toutes les pistes.

■ MODE

Permet de sélectionner le mode à éditer: "Major", "minor" ou "7th".

■ DIVISION

Ce paramètre permet de sélectionner la division à éditer. Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4.

■ FROM

- **BAR** (1~[dernière mesure de la piste ou du motif])— Première mesure à éditer. Par défaut, la valeur FROM est réglée au début de la ou des pistes sélectionnées.
- **BEAT** (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique.
- **CPT** (1~119)—Position CPT de départ. "CPT" est l'abréviation de "Clock Pulse Time", la plus petite unité utilisée par l'E-60/E-50. (Il y a 120 CPT (clocks) pour chaque temps d'une mesure 4/4.) Changez ce paramètre uniquement si l'édition doit commencer après le temps sélectionné.

■ TO

Par défaut, la position TO est réglée sur le dernier événement de la piste sélectionnée (ou le dernier événement de la plus longue piste lorsque vous choisissez "ALL").

- **BAR** (1~[dernière mesure de la piste ou du motif])— Spécifiez ici la dernière mesure à éditer.
- **BEAT** (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique.
- **CPT** (1~119)—Dernier "clock" (unité) à être affecté par l'édition. Changez ce paramètre uniquement si l'édition ne doit pas se terminer exactement sur le temps sélectionné.

Remarque: Pour n'éditer qu'un seul événement (ou message), nous vous conseillons d'utiliser la page STYLE MICRO EDIT (page 170).

■ DATA TYPE

Permet de sélectionner le type de données à éditer.

ALL: Tous les paramètres repris ci-dessous.

Note: Messages de note uniquement.

Modulat: Messages CC01 utilisés généralement pour ajouter du vibrato (avec le levier BENDER/MODULATION).

PanPot: Messages CC10 spécifiant la position stéréo.

Express: Messages CC11 utilisés pour des variations momentanées de volume. Vous pouvez aussi éditer ce paramètre à la page MIXER (voyez p. 161).

Reverb: Messages Reverb Send (niveau d'envoi à la réverbération déterminant la quantité de réverb appliquée à la piste). Vous pouvez aussi éditer ce paramètre à la page MIXER (voyez p. 161).

Chorus: Messages Chorus Send (niveau d'envoi au chorus déterminant la quantité de chorus appliquée à la piste). Vous pouvez aussi éditer ce paramètre à la page MIXER (voyez p. 161).

Prog. C.: Numéros de programme permettant de sélectionner des sons ou des kits de batterie.
Remarque: en effaçant des numéros de programme, vous effacez aussi les messages de sélection de banque CC00 et CC32 liés.

P.Bender: Données de pitch bend (levier BENDER/MODULATION).

NRPN Dr: Changements de hauteur de certains instruments de batterie. Voyez page 161.

■ FROM NOTE (0 C~127 G9)

Ce paramètre n'est affiché que quand DATA TYPE est réglé sur "Note". Il vous permet de régler la note (ou la limite inférieure de la plage de notes) devant être modifiée dans la plage temporelle FROM/TO.

Il n'est pas affiché lorsque vous sélectionnez EQUAL, UNEQUAL, HIGHER ou LOWER. Voyez aussi "Affiner la plage de notes" à la p. 164.

■ TO NOTE (0 C~127 G9)

Ce paramètre vous permet de régler la limite supérieure de la plage de notes devant être modifiée dans la plage temporelle FROM/TO.

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

DELETE



A la différence de la fonction ERASE, DELETE n'efface pas seulement les données mais aussi les mesures, les temps et/ou les unités CPT; toutes les données situées après la position TO sont ramenées vers le début de la (des) piste(s). Vous ne pouvez donc pas choisir le type de données à effacer.

■ TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Permet de choisir la piste à éditer. Sélectionne toutes les pistes pour l'édition (ALL).

■ MODE

Permet de sélectionner le mode à éditer: "Major", "minor" ou "7th".

■ DIVISION

Ce paramètre permet de sélectionner la division à éditer. Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4.

■ FROM/TO

FROM est la position à partir de laquelle l'édition commence. Cette position est spécifiée en mesure-temps-CPT. TO est la position jusqu'à laquelle l'édition est effectuée (mesure-temps-CPT). Voyez page 163 pour en savoir plus.

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

COPY



Pour une procédure pas à pas, voyez page 158. Cette fonction vous permet aussi de copier des pistes d'autres styles.

INSERT



INSERT vous permet d'insérer un espace et de décaler les données situées après la position FROM vers la fin du morceau (cette fonction est l'opposé de la suppression, DELETE). Ces mesures vides peuvent ensuite être "remplies" avec la fonction COPY ou en enregistrant de nouvelles phrases.

Remarque: Cette fonction n'a pas de paramètre "TO". A la place, il faut spécifier la longueur de l'espace inséré avec le paramètre FOR.

■ TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Permet de choisir la piste à éditer. Vous pouvez choisir "ALL" pour sélectionner toutes les pistes.

■ MODE

Permet de sélectionner le mode à éditer: "Major", "minor" ou "7th".

■ DIVISION

Ce paramètre permet de sélectionner la division à éditer. Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4.

■ FROM

- **BAR (1~[dernière mesure de la piste ou du motif])**— Première mesure à éditer. Par défaut, la valeur FROM est réglée au début de la ou des pistes sélectionnées.
- **BEAT (1~[nombre de temps par mesure])**—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique.
- **CPT (1~119)**—Position CPT de départ. "CPT" est l'abréviation de "Clock Pulse Time", la plus petite unité utilisée par l'E-60/E-50. (Il y a 120 CPT (clocks) pour chaque temps d'une mesure 4/4.) Changez ce paramètre uniquement si l'édition doit commencer après le temps sélectionné.

■ FOR

Détermine le nombre de mesures, temps et CPT devant être insérés.

- **BAR, BEAT, CPT**—Voyez ci-dessus.

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et insérer le nombre de mesures, temps et clocks demandé.

TRANPOSE



Cette fonction vous permet de transposer les notes de la piste sélectionnée (les données autres que les notes ne peuvent évidemment pas être transposées).

■ TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Permet de choisir la piste à éditer. Vous pouvez choisir "ALL" pour sélectionner toutes les pistes. Combinée avec "FROM NOTE" et "TO NOTE" (voyez plus loin), TRANPOSE est aussi utile pour la piste AccDrums. Cela vous permet de sélectionner un autre son de caisse claire ou de grosse caisse, par exemple.

■ MODE

Permet de sélectionner le mode à éditer: "Major", "minor" ou "7th".

■ DIVISION

Ce paramètre permet de sélectionner la division à éditer. Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4.

■ VALUE (-127~127)

Permet de régler l'intervalle de transposition par demi-tons. Sélectionnez "2", par exemple, pour transposer un motif de "C" en "D".

Remarque: Soyez prudent lorsque vous transposez la piste AccDrums. La transposition de toutes les notes de cette piste crée des changements considérables.

■ FROM NOTE (0 C~127 G9)

Ce paramètre vous permet de régler la note (ou la limite inférieure de la plage de notes) devant être modifiée dans la plage temporelle FROM/TO.

Il n'est pas affiché lorsque vous sélectionnez EQUAL, UNEQUAL, HIGHER ou LOWER. Voyez aussi "Affiner la plage de notes" à la p. 164.

■ TO NOTE (0 C~127 G9)

Ce paramètre vous permet de régler la limite supérieure de la plage de notes devant être modifiée dans la plage temporelle FROM/TO.

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

CHANGE VELO



La fonction CHANGE VELO vous permet de changer la dynamique (appelée "velocity") d'une piste ou d'un passage. Voyez p. 135 pour en savoir plus. Seuls les événements de note peuvent être changés.

■ TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Permet de choisir la piste à éditer. Vous pouvez choisir "ALL" pour sélectionner toutes les pistes.

■ MODE

Permet de sélectionner le mode à éditer: "Major", "minor" ou "7th".

■ DIVISION

Ce paramètre permet de sélectionner la division à éditer. Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4.

■ FROM/TO

FROM est la position à partir de laquelle l'édition commence. Cette position est spécifiée en mesure-temps-CPT. TO est la position jusqu'à laquelle l'édition est effectuée (mesure-temps-CPT). Voyez page 163 pour en savoir plus.

■ BIAS (-99~99)

Le paramètre BIAS permet de spécifier l'importance du changement des valeurs de dynamique. Choisissez une valeur positive pour augmenter la dynamique (cette valeur est ajoutée à la valeur de dynamique des notes concernées) ou une valeur négative pour diminuer la dynamique (cette valeur est soustraite). Sélectionnez "0" si vous préférez travailler avec le paramètre MAGNIFY (voyez plus bas).

Remarque: Même la valeur positive ou négative la plus élevée ne vous permet pas d'aller au-delà de "1" ou "127". "0" est impossible car cette valeur sert à indiquer la fin d'une note (note coupée). "127", par contre, est la valeur de dynamique la plus élevée de la norme MIDI. L'ajout d'une valeur de dynamique élevée peut entraîner une uniformisation de la dynamique des notes à "127".

■ MAGNIFY (0~200%)

Ce paramètre fait office de "Compander" (un processeur de dynamique agissant simultanément comme compresseur et expandeur) mais au niveau des données MIDI: en sélectionnant une valeur supérieure à "100%", vous augmentez les différences entre les valeurs de dynamique élevées et faibles dans la plage sélectionnée. Les valeurs inférieures à "64" sont diminuées et les valeurs supérieures à "64" sont augmentées. Il en résulte des différences entre pianissimo et fortissimo nettement plus prononcées. Les valeurs MAGNIFY inférieures à 100% ont l'effet inverse: elles ramènent toutes les valeurs de dynamiques vers un centre imaginaire de "64" et réduisent ainsi les différences de dynamique.

■ FROM NOTE/TO NOTE (0 C~127 G9)

FROM NOTE détermine la limite inférieure de la plage de notes à changer. TO NOTE représente la limite supérieure. Voyez aussi "Affiner la plage de notes" à la p. 164.

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

CHANGE GATE TIME



Cette fonction vous permet de changer la durée des notes sur les plages temporelle (FROM/TO) et de notes (FROM/TO NOTE) sélectionnées. Pour en savoir plus, voyez page 136.

■ TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Permet de choisir la piste à éditer. Vous pouvez choisir "ALL" pour sélectionner toutes les pistes.

■ MODE

Permet de sélectionner le mode à éditer: "Major", "minor" ou "7th".

■ DIVISION

Ce paramètre permet de sélectionner la division à éditer. Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4.

■ BIAS (CPT) (-1920~1920)

Ce paramètre détermine la réduction ("gate time") de la durée des notes sélectionnées. La valeur GATE TIME la plus brève est "1" (pour toutes les notes de batterie); la sélection de "-1000" pour des notes ayant une valeur GATE TIME de "1" dans la plage spécifiée ne changent donc pas la valeur. Vous ne pouvez pas utiliser "CHANGE GATE TIME" pour effacer des notes.

■ MAGNIFY (0~200%)

Utilisez ce paramètre plutôt que BIAS pour produire des changements proportionnels des valeurs GATE TIME. Des valeurs inférieures à "100%" diminuent la durée et des valeurs supérieures à "100%" l'augmentent. Sélectionnez "100%" si vous préférez travailler avec le paramètre BIAS (CPT) (voyez plus haut).

■ FROM NOTE/TO NOTE (0 C~127 G9)

FROM NOTE détermine la limite inférieure de la plage de notes à changer. TO NOTE représente la limite supérieure. Voyez aussi "Affiner la plage de notes" à la p. 164.

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

GLOBAL CHANGE



Cette fonction permet d'effectuer des changements rapides de certains réglages. Les changements concernent les pistes entières (il est impossible d'utiliser GLOBAL CHANGE pour quelques mesures). Vous pouvez appliquer des changements globaux à quatre paramètres de piste de style (EXPRESS, REVERB, PANPOT et CHORUS) si l'effet est trop ou pas assez prononcé.

Vous pouvez aussi l'utiliser pour "mettre à jour" des styles plus anciens pour qu'ils puissent exploiter les nouveaux sons de l'E-60/E-50.

■ TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Permet de choisir la piste à éditer. Vous pouvez choisir "ALL" pour sélectionner toutes les pistes.

■ MODE

Permet de sélectionner le mode à éditer: "Major", "minor", "7th" ou "ALL".

■ DIVISION

Ce paramètre permet de sélectionner la division à éditer. Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4 ALL.

■ INIT VALUE

Appuyez sur cette case pour initialiser toutes les valeurs de cette page si vous voulez recommencer.

Cette page permet d'effectuer deux types de changements: FROM/TO et INC/DEC.

■ FROM/TO

Entrez la valeur originale (valeur utilisée maintenant par la ou les pistes sélectionnées) dans la colonne FROM. Pour TO, entrez la valeur devant remplacer la valeur FROM. C'est ce qu'on appelle des changements "absolus": vous n'ajoutez ni ne soustrayez rien, vous remplacez les valeurs existantes par d'autres valeurs. Ce système n'est disponible que pour les messages permettant de sélectionner des sons ou des banques de sons:

- CC00 (---, 0~127, ALL)—Cette commande de contrôle est le message de sélection de banque "MSB" (octet de statut inférieur). Cela vous permet de sélectionner le "Capital Tone" (son principal, valeur "0") d'une adresse de son dont vous ne voulez pas utiliser les variations. Choisissez "---" si le réglage actuel ne peut pas changer.
- CC32 (---, 0~127, ALL)—Cette commande de contrôle est le message de sélection de banque "LSB" (octet de statut inférieur). Choisissez "---" si le réglage actuel ne peut pas changer.

- PC (1~128)—Ce paramètre permet de changer une adresse, un numéro de programme, un son (de "1" à "2", p.ex.).

■ INC/DEC

Il s'agit de changements "relatifs": la valeur positive ou négative choisie ici est ajoutée ou soustraite des valeurs originales des pistes sélectionnées. Utilisez ces cases pour augmenter ou diminuer les valeurs de toute la piste sélectionnée (ou les pistes).

- Expression, Panpot Reverb, Chorus (-127~127)—Ces paramètres permettent d'ajouter ou de soustraire une valeur déterminée aux valeurs Expression, Pan, Reverb Send ou Chorus Send. Cela peut venir à point si les réglages enregistrés en temps réel sont trop élevés ou trop bas.

- Alteration Mode (Nearest, Degree, ---)—Ce type de message n'est disponible que pour les pistes mélodiques du style (pas pour les pistes ADrums ou ABass). Les pistes de style que vous venez d'enregistrer ne le contiennent pas. Il propose un système révolutionnaire pour pousser les notes enregistrées à adopter un comportement plus naturel. Vous avez deux options:

Degree: Ce réglage correspond à "l'ancien" système de conversion des informations de style en temps réel durant la reproduction. Basé sur les fondamentales des accords joués durant la reproduction de l'arrangeur, il provoque parfois des sauts bizarres.

Nearest: Nouveau système, plus musical, de conversion en temps réel des notes enregistrées du style durant la reproduction de l'arrangeur. Voyez aussi la page 172 pour en savoir plus.

Optez pour "---" si le motif sélectionné doit ignorer ce réglage.

Remarque: Ce paramètre n'est pas disponible pour les pistes ADrums et ABass, ni pour les motifs Intro3 & 4 ainsi que End3 & 4.

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

SHIFT CLOCK



SHIFT CLOCK vous permet de décaler les notes au sein de la plage FROM/TO sélectionnée. Pour en savoir plus, voyez page 138.

■ TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Permet de choisir la piste à éditer. Vous pouvez choisir "ALL" pour sélectionner toutes les pistes.

■ MODE

Permet de sélectionner le mode à éditer: "Major", "minor" ou "7th".

■ DIVISION

Ce paramètre permet de sélectionner la division à éditer. Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4.

■ DATA TYPE

Permet de sélectionner le type de données à éditer. Voyez la liste à la page 165.

■ VALUE (-1920~1920)

Ce paramètre détermine le décalage des notes. La valeur est exprimée en CPT (un CPT= 1/120 ♩).

Remarque: Les notes du premier temps de la première mesure ne peuvent pas être décalées davantage vers la gauche car il n'existe pas de mesure "0".

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

TRACK LENGTH

La fonction TRACK LENGTH vous permet de modifier la longueur (nombre de mesures, temps et clocks) d'un motif après enregistrement. Les données situées en dehors de la plage à conserver sont supprimées.

Les diverses cases affichent les réglages en vigueur. Il ne faut évidemment changer que les réglages du mode dont vous voulez modifier la longueur. La partie blanche de l'écran montre les réglages de longueur en cours pour la piste (TRACK) ("ADrums" en l'occurrence) et la DIVISION ("Main4") sélectionnée. Les trois colonnes ("MAJOR", "MINOR", "7TH") font référence aux modes. Il n'y a que trois lignes (1~3) pour les fill-ins.

Remarque: Il est impossible de faire marche arrière; veuillez donc à sauvegarder votre style avant de poursuivre (voyez p. 157).

■ TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Permet de choisir la piste dont la longueur est à changer.

■ DIVISION

Ce paramètre permet de sélectionner la division à éditer. Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4.

■ LENGTH

● **BAR**—Appuyez sur cette case et utilisez la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC** pour régler par mesures la longueur du ou des motifs sélectionnés. Vous pouvez aussi allonger une piste existante en entrant une valeur BAR située au-delà des dernières notes.

Remarque: Pour changer la longueur de la mesure (BAR) des trois modes, "activez" les trois cases BAR puis réglez la valeur voulue.

● **BEAT** (1~[nombre de temps par mesure])—Détermine la position du temps. Le nombre de temps disponibles dépend de la métrique.

Remarque: Pour changer la longueur BEAT des trois modes, "activez" les trois cases BEAT puis réglez la valeur voulue.

● **CPT**—Cette case permet d'affiner la longueur. Dans la plupart des cas, vous travaillerez probablement avec des multiples de ♩ (soit 120CPT) car 120CPT représente un temps d'une mesure X/4 (1/4, 2/4, 3/4, 4/4, etc.).

Remarque: Pour changer la longueur CPT des trois modes, "activez" les trois cases CPT puis réglez la valeur voulue.

■ MODE

Servez-vous des boutons d'écran pour choisir les modes auxquels les nouveaux réglages de longueur doivent s'appliquer. Vous pouvez activer deux boutons d'écran voire les trois si vous le souhaitez.

Remarque: Si vous réglez TRACK sur "ALL", les trois Modes sont automatiquement sélectionnés (et cela ne peut pas être changé).

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer vos réglages et éditer les données.

TIME SIGNAT

La page TIME SIGNAT permet de vérifier et de régler la métrique des motifs. Les modes majeur et septième d'un motif doivent toujours utiliser la même métrique; c'est pourquoi vous ne pouvez pas les régler séparément.

Utilisez ce paramètre pour choisir la métrique du motif (DIVISION, voyez plus loin). Les motifs MAIN, INTRO et ENDING ont quatre variations; c'est pourquoi il existe quatre valeurs TIME SIGN que vous pouvez sélectionner avec les boutons d'écran VARIATION [1]~[4]. Lorsque vous sélectionnez "Fill Up" ou "Fill Dwn" pour DIVISION, seules trois cases TIME SIGN sont affichées.

Les métriques les plus courantes sont 2/4, 3/4, 4/4, 6/8 et 12/8. D'autres valeurs (comme 7/4, 13/8, etc.) sont également possibles.

Remarque: Lorsque vous changez la métrique d'un motif déjà enregistré, les notes et événements sont réagencés, ce qui peut produire des mesures incomplètes. Vos données ne sont cependant pas effacées.

■ DIVISION

Ce paramètre permet de sélectionner la division à éditer. Intro, Main, Fill Dwn, Fill Up, End.

■ VARIATION

Ces boutons d'écran permettent de sélectionner le motif à changer. Si vous réglez DIVISION sur "Fill Dwn" ou "Fill Up", il n'y a que trois boutons d'écran. Vous pouvez activer plusieurs, voire tous les boutons d'écran. (Mais vous ne pouvez pas les couper tous.)

■ EXECUTE

Appuyez sur cette case pour confirmer la nouvelle métrique et changer le ou les motifs sélectionnés.

Editer des événements de styles individuels (Style Micro Edit)

Sélectionnez ce mode pour ne changer qu'un aspect d'un style pratiquement parfait.

Dans cette section, nous utiliserons le terme "événement" pour n'importe quel type de message. Un événement est donc une commande (instruction) pour l'arrangeur.

Vous ne pouvez visualiser et éditer qu'une seule piste à la fois. Veuillez donc à vérifier le réglage TRACK avant d'éditer les événements affichés à cette page.

(1) Sélectionnez et chargez un (autre) style.

C'est inutile si vous voulez éditer le style que vous venez d'enregistrer. Pour savoir comment charger un style, voyez "Sélectionner des styles musicaux" à la p. 25 et "Style Finder: recherche rapide de styles" à la p. 73.

(2) Appuyez sur le bouton **MENU**.



L'écran se présente comme suit:



(3) Appuyez sur la case **STYLE COMPOSER**.



(4) Appuyez sur la case **MICRO EDIT**.

L'écran se présente comme suit:



(5) Appuyez sur la case **TRACK** et servez-vous de la molette **DATA/ENTRY** ou des boutons **DEC/INC** pour sélectionner la piste à éditer.

(6) Appuyez sur la case **MODE** et servez-vous de la molette **DATA/ENTRY** ou des boutons **DEC/INC** pour sélectionner le mode à éditer (Major, minor, 7th).

(7) Appuyez sur la case **DIVISION** et servez-vous de la molette **DATA/ENTRY** ou des boutons **DEC/INC** pour sélectionner la division à éditer (MAIN 1~4, Fill Up 1~3, Fill Dwn 1~3, Intro 1~4, Ending 1~4).

Notes générales concernant STYLE MICRO EDIT

■ Représentation graphique de vos données (rouleau de pianola)

Pour savoir où vos données sont situées et comment elles sont réparties, appuyez sur la case

L'écran se présente comme suit:



A l'exception d'une représentation plus claire des données de la piste sélectionnée, toutes les autres opérations sont identiques à celles de l'écran principal. Appuyez de nouveau sur pour retrouver plus de valeurs.

Actionnez la molette **DATA/ENTRY** et les boutons pour faire défiler les événements disponibles.

■ Indications de position

Les séquenceurs n'enregistrent que des "événements" dont la position et la distance déterminent le moment où les notes sont jouées ou changent (la "séquence" de notes).

Chaque événement est exécuté à un moment donné; c'est pourquoi ils ont tous une position ("1-01-119", par exemple). Le premier numéro est la mesure, le deuxième le temps au sein de cette mesure et le troisième le clock (CPT). Pour une mesure 4/4, chaque temps contient 120 clocks.

■ Ecouter les événements de note

Le Style Composer peut reproduire les événements de notes sélectionnés. Cela peut vous aider à identifier l'endroit à corriger. Activez l'icône de haut-parleur (🔊) et amenez le curseur sur un événement de note pour l'écouter.

■ VIEW

Appuyez sur ce bouton d'écran si la liste des événements est devenue si longue qu'il devient difficile de trouver les événements à éditer. La fenêtre suivante apparaît.



- Activez les boutons d'écran des événements que vous voulez voir dans la liste (ils doivent s'allumer). Les noms de la plupart des options parlent d'eux-mêmes. Juste une note: "PROGRAM CHANGE" comprend les messages de sélection de banque (CC00 et CC32) utilisés pour sélectionner des sons. Voyez page 172 pour en savoir plus sur le message ALTERATION MODE.
- Appuyez sur **ALL** pour activer tous les boutons d'écran ou sur **NONE** pour les couper tous; dans ce cas, la liste STYLE MICRO EDIT ne contient que le message "End of Data".
- Appuyez sur le bouton **CLOSE** pour fermer la fenêtre sans appliquer vos changements.

■ Procédure générale

Pour changer les informations disponibles sur la piste sélectionnée, procédez de la façon suivante:

- (1) Réglez TRACK, MODE et DIVISION en appuyant sur les cases correspondantes et en utilisant la molette **DATA/ENTRY** ou les boutons **DEC/INC**.



- (2) Appuyez sur la case blanche (la liste d'événements) pour pouvoir sélectionner des événements avec la molette et les boutons **DATA ENTRY**.
- (3) Utilisez les boutons **▲/▼** ou la molette **DATA/ENTRY** pour sélectionner une entrée dans la liste.
Le nom du paramètre sélectionné est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran.

- (4) Appuyez sur le bouton **DATA ENTRY** (▶) pour sélectionner la (première) valeur.



- (5) Modifiez la valeur:

- Tournez la molette **DATA/ENTRY**. —ou—
- Utilisez les boutons **DEC/INC**. —ou—
- Appuyez sur la molette **DATA/ENTRY** et entrez la valeur avec le pavé numérique affiché à l'écran.

Pour travailler avec le pavé numérique:

- Appuyez sur le bouton numérique pour entrer une valeur. (Appuyez sur **Delete** pour effacer le dernier chiffre entré.)



- Appuyez sur la case **+10%** ou **-10%** pour augmenter ou diminuer la valeur de 10%.
 - Appuyez sur **ENTER** pour confirmer la valeur. —ou— Appuyez sur **CLOSE** pour fermer le pavé numérique sans changer la valeur.
- (6) Appuyez sur le bouton **DATA ENTRY** (▶) pour sélectionner la valeur suivante et changez-la.
 - (7) Quand vous avez terminé, appuyez sur la case **Back** pour retourner à la page STYLE COMPOSER puis sauvegardez le style.

Vous pouvez changer les paramètres suivants:

- Messages de notes et de dynamique—Ces messages vont par paires. La première valeur ("Note Number 127 G9") fait référence à la note et la seconde ("On Velocity 127") à la dynamique (toucher). La page MICRO EDIT ajoute un troisième message à cette paire. Il donne la durée de la note. Vous vous rappelez peut-être cette valeur du mode TRACK EDIT, où elle est appelée "Gate Time".
- Control Change—Ces messages ajoutent généralement quelque chose aux notes jouées: modulation, variation de volume, nouvelle position stéréo... L'E-60/E-50 reconnaît (et vous permet d'éditer) toutes les commandes de contrôle que l'arrangeur utilise (CC01, 10, 11, 91, 93) et affiche leur nom "officiel".

Remarque: Les événements CC64 (Hold) générés par un commutateur au pied branché à la prise HOLD FOOTSWITCH sont convertis en valeurs GATE TIME équivalentes lors de l'enregistrement. Il faudra donc peut-être changer la durée des notes.

- **Program Change**—Ces messages permettent de sélectionner des sons au sein de la banque sélectionnée. Comme il n'y a que 128 possibilités, ces messages sont généralement précédés des commandes de contrôle CC00 et CC32. C'est pourquoi l'E-60/E-50 utilise les trois messages quand vous créez un événement avec CREATE EVENT.

Remarque: La valeur CC00 des pistes ADrums ne peut pas être modifiée.

- **Pitch Bend**—Ces messages permettent d'effectuer des changements de hauteurs momentanés des notes jouées. Les valeurs Pitch Bend peuvent être positives ou négatives. Plage de réglage: -128~128.
- **Alteration Mode**—C'est un nouvel événement qui vous permet de spécifier la façon dont les notes enregistrées pour une piste de style seront utilisées par l'arrangeur. Lisez ci-dessous pour en savoir plus.

Remarque: Ce paramètre n'est pas disponible pour les pistes ADrums.

- **NRPN Dr**—Cette commande NRPN n'est disponible que pour les pistes ADrums. Elle insère CC99 avec la valeur "24", CC98= "37" et CC06= "64". La valeur CC99 ne peut pas être changée mais CC98 peut être réglée sur: 37, 38, 40, 41, 52, 56, 57 ou 65 (il s'agit des numéros de note de sons de batterie dont la hauteur peut être changée). La valeur CC06 (qui change la hauteur) peut être réglée sur la plage 0~127, et "64" laisse la hauteur inchangée.

Editer des événements

■ Editer des messages pitch bend

Les valeurs Pitch Bend peuvent être positives ou négatives (plage: -128~128). La valeur "0" signifie que la hauteur des notes jouées dans cette zone ne change pas.

Si un message pitch bend n'est pas ramené à "0", toutes les notes continueront à sonner faux.

■ Editer des commandes de contrôle

Vous pouvez régler ces commandes de contrôle (CC) sur la valeur voulue (0~127) quand l'effet correspondant est recherché – mais il faut aussi les ramener sur "0" pour éviter les surprises désagréables.

■ Messages de "Note"

Les messages de note contiennent un numéro de note, une valeur de dynamique (velocity) et une valeur Gate Time.

Plage des numéros de note: "0 (C-)"~"127 (G9)". Les messages de dynamique peuvent être réglés sur une plage allant de "1" (extrêmement doux) à "127". La valeur "0" ne peut pas être entrée car elle couperait la note.

Après avoir sélectionné une valeur Gate Time, appuyez sur la molette **DATA/ENTRY** pour afficher la fenêtre suivante:



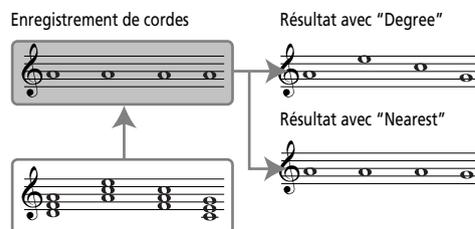
Vous pouvez régler la durée voulue sous forme de valeur CPT (♩= 120CPT) ou avec des figures de notes pour éviter les longs calculs. Utilisez le pavé numérique pour entrer la durée voulue. Les parties de batterie ont généralement une valeur Gate Time "1" pour toutes les notes. L'amener à "20", par exemple, n'a aucun effet audible sur la durée des sons. La durée maximum d'une note peut être de 99.999 clocks, ce qui correspond en gros à 208 mesures.

Messages "Alteration Mode"

Ce type de message n'est disponible que pour les pistes mélodiques du style (pas pour les pistes ADrums ou ABass) et doit être inséré manuellement (avec CREATE EVENT). Les pistes de style que vous venez d'enregistrer ne le contiennent pas.

Il propose un système révolutionnaire pour pousser les notes enregistrées à adopter un comportement plus naturel. Vous avez deux options:

- **Degree**—Ce réglage correspond à "l'ancien" système de conversion des informations de style en temps réel pour la reproduction. Basé sur les fondamentales des accords joués durant la reproduction de l'arrangeur, il provoque parfois des sauts bizarres.
- **Nearest**—Nouveau système, plus musical, de conversion en temps réel des notes enregistrées du style durant la reproduction de l'arrangeur. Voyons l'illustration:



Accords joués dans la zone de reconnaissance.

Ce nouveau système est appelé "Adaptive Chord Voicing". Les notes des pistes mélodiques du style sont comparées aux accords joués dans la zone de reconnaissance. Si un accord joué contient une note que la partie sélectionnée produit déjà (sur base de l'accord précédent), cette note est maintenue.

Si le nouvel accord ne contient pas cette note, la partie du style en question utilise la note la plus proche ("Nearest"). Dans l'exemple ci-dessus, le "G" est plus proche du "A" produit par les cordes que le "C". Cela produit un comportement plus musical que n'importe quel système sur le marché.

"Degree" et "Nearest" vous permettent de spécifier la plage de notes ("Limit Low" et "Limit High") que la partie sélectionnée peut jouer. Les notes qui ne font pas partie de cette plage sont automatiquement transposées pour arriver dans cette plage durant la reproduction de l'arrangeur. Plutôt que de spécifier deux valeurs de notes, vous pouvez aussi sélectionner "Std": l'E-60/E-50 décide alors automatiquement quand des notes extrêmement hautes ou basses sont transposées vers le bas ou vers le haut d'une ou plusieurs octaves.

Autres opérations d'édition

Les cases de la partie droite de la page STYLE MICRO EDIT vous permettent de réduire ou d'augmenter le nombre d'événements de la piste sélectionnée.



■ CREATE EVENT

Appuyez sur ce bouton d'écran pour ajouter un nouvel événement à la piste sélectionnée. La fenêtre suivante apparaît.



Si la position pour laquelle vous créez un nouvel événement contient déjà d'autres événements, le nouvel événement est ajouté à la fin de ce groupe.

- Appuyez sur le bouton d'écran correspondant au type d'événement à ajouter.

La signification des messages disponibles ne devrait plus poser de problème. Les événements que vous créez ont les valeurs par défaut suivantes:

Note: Note Number: 60 C4
 On Velocity: 100
 Gate Time: 60

Program Change: CC00 Bank Select MSB, valeur "0"
 CC32 Bank Select LSB, valeur "4"
 Program Change Number "1"
 (Les messages de sélection de banque sont ajoutés automatiquement: vous ne devez donc pas vous en soucier.)

Pitch Bend: "0"

Alteration Mode: Nearest
 Limit Low: Std
 Limit High: Std

- Précisez où le nouvel événement doit être inséré en appuyant sur les cases [BAR], [BEAT] et [CPT] et en entrant la valeur souhaitée avec la molette [DATA/ENTRY] ou les boutons [DEC]/[INC].
- Appuyez sur la case [EXECUTE] pour confirmer vos réglages et ajouter le nouvel événement. Appuyez sur le bouton [CLOSE] pour fermer la fenêtre sans appliquer vos changements.

Ajouter des notes

Si vous appuyez sur la case [NOTE], l'écran se présente comme suit:



La fenêtre qui apparaît vous permet d'entrer jusqu'à 10 notes pour chaque position (voyez les cases [BAR], [BEAT], [CPT]). Les valeurs de dynamique des touches actionnées sont également adoptées.

- Pour entrer des accords, maintenez la touche d'au moins une des notes de l'accord enfoncée et appuyez sur les touches restantes. Si vous appuyez sur une touche après avoir relâché les touches des notes déjà entrées dans le tableau, la nouvelle remplace les anciennes.
- Appuyez sur une des icônes de note pour spécifier la durée de la ou des notes affichées dans le tableau. Vous pouvez le faire avant ou après avoir joué les notes voulues sur le clavier.
- Appuyez sur la case [EXECUTE] pour confirmer vos réglages et ajouter la ou les nouvelles notes.

■ ERASE EVENT

- Utilisez la molette [DATA/ENTRY] ou les boutons [▲]/[▼] pour choisir l'événement à supprimer.
- Pour sélectionner plusieurs événements consécutifs, appuyez sur la molette [DATA/ENTRY] tout en la tournant vers la gauche (vers le haut) ou la droite (vers le bas).
- Appuyez sur le bouton d'écran [ERASE EVENT] pour effacer l'événement choisi.

■ MOVE EVENT

Cette fonction permet de déplacer un ou plusieurs événements.

Remarque: Si la position à laquelle vous déplacez l'événement sélectionné contient déjà d'autres événements, le nouvel événement est ajouté à la fin de ce groupe.

- Choisissez l'événement à déplacer.

Remarque: Il est impossible de déplacer des événements placés à la position "1-01-00" vers la gauche.

- Pour sélectionner plusieurs événements consécutifs, appuyez sur la molette **[DATA/ENTRY]** tout en la tournant vers la gauche (vers le haut) ou la droite (vers le bas). Tous les événements sélectionnés de cette façon apparaissent sur arrière-plan foncé.
- Appuyez sur le bouton d'écran "**MOVE EVENT**". La fenêtre suivante apparaît.



- Précisez la position où le premier événement (par ordre chronologique) du groupe sélectionné doit être inséré en appuyant sur les cases **[BAR]**, **[BEAT]** et **[CPT]** puis entrez la valeur pour chaque unité avec la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]**.
- Appuyez sur la case **[EXECUTE]** pour confirmer vos réglages et déplacer l'événement. Appuyez sur le bouton **[CLOSE]** pour fermer la fenêtre sans appliquer vos changements.

■ COPY EVENT

Cette fonction permet de copier un ou plusieurs événements. Utilisez **[PLACE EVENT]** pour insérer une copie de ces événements à la position voulue.



Remarque: Vous pourriez utiliser le filtre VIEW afin d'éviter de sélectionner des événements qui ne devraient pas être copiés. Voyez "VIEW" à la p. 171.

- Pour sélectionner plusieurs événements consécutifs, appuyez sur la molette **[DATA/ENTRY]** tout en la tournant vers la gauche (vers le haut) ou la droite (vers le bas). Tous les événements sélectionnés de cette façon apparaissent sur arrière-plan foncé.
- Appuyez sur le bouton d'écran "**COPY EVENT**". Chaque nouvelle sélection remplace la précédente.

■ PLACE EVENT

Cette fonction n'est disponible que si le presse-papiers du Style Composer contient des événements copiés avec COPY EVENT.

Appuyez sur le bouton d'écran "**PLACE EVENT**". La fenêtre suivante apparaît.



- Précisez où le premier événement copié doit être inséré en appuyant sur les cases **[BAR]**, **[BEAT]** et **[CPT]** et en entrant la valeur souhaitée avec la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]**.
- Appuyez sur la case **[EXECUTE]** pour confirmer vos réglages et ajouter le nouvel événement. Appuyez sur le bouton **[CLOSE]** pour fermer la fenêtre sans appliquer vos changements.

Remarque: Les événements insérés avec PLACE EVENT sont ajoutés aux événements se trouvant éventuellement à cet endroit. Les événements existant au préalable ne sont donc pas repoussés vers la fin du morceau.

15. Fonctions Disk/Media

Les fonctions **DISK & MEDIA** de l'E-60/E-50 permettent de sauvegarder des données éditées et des réglages en mémoire interne, sur carte de mémoire ou sur disquette, d'archiver et de charger vos sets de programmes utilisateur et MIDI Sets, de formater des disquettes et divers supports d'archivage, d'effacer des fichiers et de copier des données.

Si vous hésitez toujours entre une disquette ou une carte de mémoire, prenez ce qui suit en considération:

- Les cartes offrent une capacité nettement supérieure (jusque 4Go) et sont plus fiables que les disquettes.
- Vous pouvez aussi utiliser des disquettes 2DD ou 2HD, mais les fonctions les plus utiles (Song/Style/User Program Finder, la PLAY LIST, le lien automatique des morceaux avec les programmes utilisateur) ne sont disponibles que pour les fichiers sur carte de mémoire ou en mémoire interne.

Les disquettes 2HD offrent deux fois la capacité des disquettes 2DD. Utilisez donc des disquettes 2HD dans la mesure du possible.

Les 'Comment faire'

- (1) Appuyez sur le bouton **DISK & MEDIA**.



L'écran se présente comme suit:



- (2) Si vous avez l'intention de travailler avec une disquette ou une carte de mémoire, insérez-la dans le lecteur ou la fente.
- (3) Choisissez une fonction en appuyant sur la case correspondante dans la colonne de droite.

- (4) Sélectionnez le type de données à sauvegarder, charger, renommer ou effacer en appuyant sur une des grandes cases.



- (5) A la page d'écran qui s'affiche alors, sélectionnez la zone de mémoire: **INTERNAL MEMORY**, **FLOPPY** ou **EXTERNAL MEMORY** (carte de mémoire).
- (6) Suivez une des méthodes ci-dessous (si nécessaire):
- Pour le chargement (**LOAD**), appuyez sur la case contenant le nom du fichier voulu. Servez-vous des cases **←** **→** si le fichier voulu n'est pas affiché.
 - Pour les opérations de sauvegarde (**SAVE**), entrez un nom pour le fichier.
 - Utilisez **DELETE** pour choisir le fichier à effacer.
 - Pour les opérations **FILE COPY**, sélectionnez le fichier à copier.
 - Pour les autres opérations, voyez page 181.
- (7) Appuyez sur la case **EXECUTE** si elle est affichée.
- (8) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.



Dans cette section, nous utiliserons le terme "support" pour désigner les trois zones de mémoire disponibles de l'E-60/E-50 (mémoire interne, disquette, carte de mémoire).

Charger des données

Les fonctions LOAD permettent de charger des morceaux, des styles musicaux, des sets de programmes utilisateur ou des MIDI Sets. Les morceaux et les styles disposent de fonctions de chargement spéciales, décrites dans d'autres sections (page 110, 73). Ces pages-ci se comportant de la même façon que la fonction LOAD, nous ne redécrivons pas ces opérations.

Remarque: Ne retirez jamais une disquette ou une carte de mémoire durant une opération. Attendez toujours que le message de confirmation avant de poursuivre.

■ Load User Program Set

C'est ici que vous chargez les "sets" de programmes utilisateur. Comme nous l'avons dit à la page 88, de tels sets (ou listes) ne contiennent pas les données de réglages proprement dites mais des références à ces données. N'oubliez pas qu'un set de programmes utilisateur ne peut faire référence qu'à des programmes utilisateur résidant sur le même support que la liste. Le nom du set sélectionné est affiché à côté d'une icône de dossier à la page USER PROGRAM qui apparaît quand vous appuyez sur le bouton **LIST**.

Tous les programmes utilisateur (ainsi que les morceaux auxquels ils font référence) doivent être en mémoire interne ou sur carte de mémoire. Cela explique pourquoi la case **FLOPPY** n'est pas disponible.

- (1) Appuyez sur le bouton **DISK&MEDIA**.
- (2) Appuyez sur la case **LOAD** puis sur la case **USER PROGRAM SET**.



- (3) Choisissez le support source: **INTERNAL MEMORY** ou **EXTERNAL MEMORY** (carte de mémoire).
- (4) Appuyez sur la case du set de programmes utilisateur à charger.
Si le nom voulu n'est pas affiché, servez-vous de la case de défilement à droite de la liste (si disponible) pour faire défiler la liste vers le bas.
Remarque: Un set de programmes utilisateur contient aussi tous les paramètres GLOBAL (voyez la liste dans le fascicule "Parameter Reference"). Veillez donc à sauvegarder les réglages actuels avant de charger un set de programmes utilisateur (voyez "Save User Program Set").
- (5) Appuyez sur la case **EXECUTE** pour charger les données.

■ Load MIDI Set

Vous pouvez charger des "sets" de MIDI Sets: il s'agit de groupes de 8 MIDI Sets qui écrasent le contenu des 8 mémoires MIDI Set internes.

- (1) Appuyez sur le bouton **DISK&MEDIA**.
- (2) Appuyez sur la case **LOAD** puis sur la case **MIDI SET**.



- (3) Choisissez le support source: **INTERNAL MEMORY**, **EXTERNAL MEMORY** (carte de mémoire) ou **FLOPPY** (disquette).
- (4) Appuyez sur la case du MIDI Set dont vous voulez charger les données.
Si le nom voulu n'est pas affiché, servez-vous de la case de défilement à droite de la liste (si disponible) pour faire défiler la liste vers le bas.
Remarque: Cette fonction remplace toujours le contenu des 8 mémoires MIDI Set internes.
- (5) Appuyez sur la case **EXECUTE** pour charger les données.

Remarque: L'E-60/E-50 n'est pas compatible avec les MIDI Sets d'autres instruments Roland.

Sauvegarder les données

Remarque: Si vous tentez de sauvegarder des fichiers sur une disquette dont la capacité est inférieure au volume des données à sauvegarder, l'E-60/E-50 s'arrête et affiche le message "DISK ERROR". Cela ne signifie pas nécessairement que la disquette est endommagée.

Remarque importante

Si vous choisissez le support contenant la version originale du fichier à sauvegarder, le message suivant s'affiche:



- Appuyez sur **YES** pour écraser l'ancienne version.
—ou—
- Appuyez sur **NO** si vous ne voulez pas écraser ce fichier; vous retournez à la page SAVE. Entrez ensuite un autre nom (ou choisissez un support différent).

Remarque: Ne retirez jamais une disquette ou une carte de mémoire durant une opération. Attendez toujours que le message de confirmation avant de poursuivre.

■ Save User Program Set

Cette fonction permet de sauvegarder le set (la liste) actuellement assigné aux boutons USER PROGRAM. Cela inclut tous les paramètres GLOBAL (voyez la liste dans le fascicule "Parameter Reference").

Vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour copier le set ainsi que tous les programmes utilisateur (les données proprement dites) auxquels il fait référence d'un support sur un autre.

- (1) Appuyez sur le bouton **[DISK & MEDIA]**.
- (2) Appuyez sur la case **[SAVE]** puis sur la case **[USER PROGRAM SET]**.



- (3) Choisissez le support d'arrivée: **[INTERNAL MEMORY]** ou **[EXTERNAL MEMORY]** (carte de mémoire).
Remarque: Les sets de programmes utilisateur ne peuvent pas être sauvegardés sur disquette.
- (4) Entrez un nom pour le fichier.
 - Utilisez les cases **[←]** et **[→]** pour choisir la position voulue pour y entrer un nouveau caractère.
 - Utilisez le pavé alphanumérique pour entrer les caractères. Ce pavé fonctionne exactement comme celui d'un téléphone mobile: vous devrez peut-être appuyer plusieurs fois sur une case pour obtenir le caractère ou le numéro voulu.
 - La case **[A/a]** permet d'alterner entre les majuscules et les minuscules.
 - La case **[Delete]** permet d'effacer le caractère indiqué par le curseur. Maintenez-la enfoncée pour effacer tous les caractères.
 - Appuyez sur **[Space]** pour insérer un espace (ou le numéro "0").
 - Si vous avez oublié un caractère, servez-vous de **[←]** ou **[→]** pour choisir la position d'insertion du caractère manquant. Appuyez ensuite sur **[Insert]** puis sur le caractère à insérer.**Remarque:** L'E-60/E-50 reconnaît les majuscules et les minuscules pour les noms de fichier. Choisissez ce qui vous semble le plus pratique (ou le plus clair).
Remarque: L'E-60/E-50 vous permet d'utiliser des noms de fichier longs mais certaines cases sont relativement courtes et ne peuvent afficher qu'une partie du nom. Nous vous conseillons donc d'utiliser des noms de fichier assez courts (maximum 18 caractères).
- (5) Appuyez sur la case **[EXECUTE]** pour sauvegarder les données.

Remarque: La sauvegarde de sets de programmes utilisateur peut prendre plus de 10 minutes (surtout si le support d'arrivée contient déjà plusieurs sets). C'est dû au fait que les informations de base de données doivent être mises à jour pour le User Program Finder. Ne coupez pas l'alimentation de l'E-60/E-50 tant qu'il sauvegarde ces données.

■ Save MIDI Set

Après avoir programmé 8 MIDI Sets, vous vous sentirez peut-être un peu à l'étroit et souhaitez probablement faire de la place pour en programmer d'autres. Pour ne pas perdre vos données, sauvegardez un groupe de sets sur support externe. D'ailleurs, même si vous ne voulez pas en programmer d'autres, il vaut mieux faire une copie de secours de vos 8 MIDI Sets.

Cette fonction permet de sauvegarder les 8 MIDI Sets sous forme de groupe (appelé "set de MIDI Sets").

- (1) Appuyez sur le bouton **[DISK & MEDIA]**.
- (2) Appuyez sur la case **[SAVE]** puis sur la case **[MIDI SET]**.



- (3) Choisissez le support d'arrivée: **[INTERNAL MEMORY]**, **[FLOPPY]** (disquette) ou **[EXTERNAL MEMORY]** (carte de mémoire)
- (4) Entrez un nom pour le fichier.
Voyez "Save User Program Set".
Remarque: L'E-60/E-50 reconnaît les majuscules et les minuscules pour les noms de fichier. Choisissez ce qui vous semble le plus pratique (ou le plus clair).
- (5) Appuyez sur la case **[EXECUTE]** pour sauvegarder les données.

■ Save Song

Cette page permet de sauvegarder le morceau actuellement dans la mémoire RAM de l'E-60/E-50. Même si ce n'est pas un morceau enregistré récemment, cette fonction peut venir à point pour plusieurs raisons:

- pour sauvegarder les changements que vous avez faits avec les boutons MAKEUP TOOLS et/ou COVER (voyez page 102 et suivantes);
- pour sauvegarder de nouvelles positions MARK JUMP (voyez page 109);
- pour sauvegarder le morceau sous un autre nom ou sur un autre support.

Remarque: Les réglages SONG MAKEUP/COVER et MARK JUMP ne peuvent être lus que par l'E-60/E-50 et sont donc inutiles pour d'autres séquenceurs ou lecteurs SMF.

- (1) Appuyez sur le bouton **[DISK & MEDIA]**.

- (2) Appuyez sur la case **[SAVE]** puis sur la case **[SONG]**.



- (3) Choisissez le support d'arrivée:
[INTERNAL MEMORY], **[FLOPPY]** (disquette) ou **[EXTERNAL MEMORY]** (carte de mémoire)
Sélectionnez **[INTERNAL MEMORY]** ou **[EXTERNAL MEMORY]** si vous voulez utiliser la fonction "Song Finder" (page 35).
- (4) Entrez un nom pour le fichier.
Voyez page 177.
- Remarque:** L'E-60/E-50 reconnaît les majuscules et les minuscules pour les noms de fichier. Choisissez ce qui vous semble le plus pratique (ou le plus clair).
- (5) Appuyez sur la case **[EXECUTE]** pour sauvegarder les données.

■ Save Style

Cette page permet de sauvegarder le style actuellement dans la mémoire RAM de l'E-60/E-50. Même si ce n'est pas un style enregistré récemment, cette fonction peut venir à point pour plusieurs raisons:

- pour sauvegarder les changements que vous avez faits avec les boutons MAKEUP TOOLS et/ou COVER (voyez page 102 et suivantes);
- pour sauvegarder le style sous un autre nom ou sur un autre support.

- (1) Appuyez sur le bouton **[DISK&MEDIA]**.
- (2) Appuyez sur la case **[SAVE]** puis sur la case **[SONG]**.



- (3) Choisissez le support d'arrivée:
[INTERNAL MEMORY], **[FLOPPY]** (disquette) ou **[EXTERNAL MEMORY]** (carte de mémoire)
Sélectionnez **[INTERNAL MEMORY]** ou **[EXTERNAL MEMORY]** si vous voulez utiliser la fonction "Style Finder" (page 73).
- (4) Entrez un nom pour le fichier.
Voyez page 177.
- Remarque:** L'E-60/E-50 reconnaît les majuscules et les minuscules pour les noms de fichier. Choisissez ce qui vous semble le plus pratique (ou le plus clair).

- (5) Appuyez sur la case **[EXECUTE]** pour sauvegarder les données.

Rename

Utilisez les fonctions "Rename" pour changer le nom d'un set de programmes utilisateur, d'un style, d'un morceau ou d'un MIDI Set.

Vous pouvez aussi renommer les styles et les morceaux via leur Finder. Les set de programmes utilisateur et de MIDI Sets ne peuvent être renommés qu'ici.

AVERTISSEMENT: Le changement de nom d'un morceau ou d'un style est généralement dangereux. Les fichiers de morceau peuvent être repris dans des Play Lists ou liés à des programmes utilisateur (fonction "Link"). Si vous changez le nom de ces morceaux ici, ils ne seront plus chargés quand ils le devraient.

De même, les styles musicaux peuvent être assignés aux mémoires CUSTOM. En changeant leur nom, ils sont méconnaissables pour les mémoires CUSTOM qui y font référence.

La procédure étant identique pour tous les types de fichiers que vous pouvez renommer, elle ne sera décrite qu'une fois.

- (1) Appuyez sur le bouton **[DISK&MEDIA]**.
L'écran se présente comme suit:



- (2) Si vous avez l'intention de travailler avec une disquette ou une carte de mémoire, insérez-la dans le lecteur ou la fente.
- (3) Appuyez sur la case **[RENAME]**.
- (4) Sélectionnez le type de données à copier en appuyant sur la case correspondante.



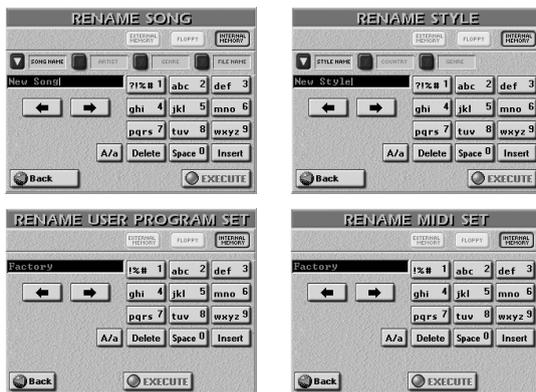
L'écran se présente comme suit:



Les set de programmes utilisateur et les MIDI Sets n'ont qu'un nom de fichier que vous pouvez changer. Comme ces fichiers n'ont pas de fonction Finder, l'écran a un aspect différent:



- (5) Sélectionnez le support: **INTERNAL MEMORY**, **FLOPPY** (disquette) ou **EXTERNAL MEMORY** (carte de mémoire)
- (6) Si nécessaire (et disponible), utilisez les fonctions de tri ou le Finder.
Ces fonctions ne sont disponibles que pour les morceaux et les styles, et uniquement si vous choisissez **INTERNAL MEMORY** ou **EXTERNAL MEMORY**.
Voyez aussi pages 34 et 73
- (7) Appuyez sur la case du fichier à renommer.
L'écran se présente comme suit:



Si vous avez sélectionné la page RENAME par erreur, appuyez sur **Back**. Vous revenez ainsi à la page sélectionnée au préalable.

- (8) Si nécessaire (ou disponible), appuyez sur la case **STYLE NAME**, **COUNTRY/ARTIST**, **GENRE** ou **FILE NAME** et entrez les caractères voulus.
Voyez page 177 pour savoir comment entrer les caractères.
Remarque: L'E-60/E-50 reconnaît les majuscules et les minuscules pour les noms de fichier. Choisissez ce qui vous semble le plus pratique (ou le plus clair).
Remarque: L'E-60/E-50 vous permet d'utiliser des noms de fichier longs mais certaines cases sont relativement courtes et ne peuvent afficher qu'une partie du nom. Nous vous conseillons donc d'utiliser des noms de fichier assez courts (maximum 18 caractères).
- (9) Appuyez sur la case **EXECUTE** pour confirmer vos réglages et renommer le fichier.
Remarque: Ne retirez jamais une disquette ou une carte de mémoire durant une opération. Attendez toujours que le message de confirmation avant de poursuivre.
- (10) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.

Delete

Utilisez ces fonctions pour effacer le set de programmes utilisateur, le groupe (set) de MIDI Sets, le morceau ou le style spécifié de la mémoire interne, de la carte de mémoire ou de la disquette.

Veillez à choisir le bon type de fichier et le bon fichier avant d'appuyer sur **EXECUTE**. Les fichiers effacés sont irrécupérables.

Notez aussi que les MIDI Sets contiennent 8 réglages différents, ce qui signifie que vous pouvez perdre beaucoup de données en cas d'erreur. En outre, si vous effacez un morceau utilisé dans une liste de morceaux (Play List), cette liste sera modifiée (elle perdra une entrée); si ce morceau est lié à un programme utilisateur avec la fonction "Link", le lien ne pourra plus se faire avec le morceau en question.

Quand vous supprimez un set de programmes utilisateur, vous n'effacez que la liste et les réglages GLOBAL mais pas les programmes utilisateur individuels.

- (1) Appuyez sur le bouton **DISK&MEDIA**.
- (2) Si vous avez l'intention de travailler avec une disquette ou une carte de mémoire, insérez-la dans le lecteur ou la fente.
- (3) Appuyez sur la case **DELETE**.
- (4) Sélectionnez le type de données à effacer en appuyant sur la case correspondante.



L'écran se présente comme suit:



Pour les fichiers de sets de programmes utilisateur et de MIDI Sets, l'écran se présente comme ceci:



- (5) Sélectionnez le support: **INTERNAL MEMORY**, **FLOPPY** (disquette) ou **EXTERNAL MEMORY** (carte de mémoire)
- (6) Si nécessaire (et disponible), utilisez les fonctions de tri ou le Finder.

Ces fonctions ne sont disponibles que pour les morceaux et les styles, et uniquement si vous choisissez **INTERNAL MEMORY** ou **EXTERNAL MEMORY**.

Voyez aussi pages 34 et 73

Vous pouvez sélectionner plusieurs morceaux ou styles pour les effacer en appuyant sur les lignes correspondantes. Utilisez les cases **PAGE** [◀] [▶] pour changer de page.

Pour effacer tous les morceaux ou styles du support choisi, appuyez sur la case **ALL FILES**. Tous les fichiers de toutes les pages sont alors effacés.

(7) Appuyez sur la case du fichier à effacer.

(8) Appuyez sur la case **EXECUTE**.

L'écran se présente comme suit:



Si vous avez sélectionné la page DELETE par erreur, appuyez sur **[NO]**. Vous revenez ainsi à la page sélectionnée au préalable.

(9) Vérifiez à nouveau que vous avez bien choisi le bon fichier puis appuyez sur **YES** pour l'effacer.

Appuyez sur la case **[NO]** pour retourner à la page précédente sans effacer le fichier. Vous pouvez aussi appuyer sur **[Back]** pour retourner à la page DELETE.

(10) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.

Remarque: L'opération DELETE ne peut pas être annulée.

Copy

L'E-60/E-50 vous permet de copier un, plusieurs ou tous les fichiers d'un support sur un autre. Le support source (FROM) doit être différent du support d'arrivée (TO).

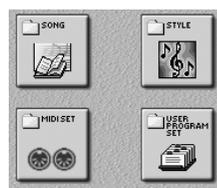
Vous pouvez aussi utiliser la connexion USB (voyez p. 184) lorsque vous voulez copier d'une carte de mémoire (dans l'E-60/E-50) sur une autre carte de mémoire (branchée à l'ordinateur), par exemple.

(1) Appuyez sur le bouton **DISK&MEDIA**.

(2) Si vous avez l'intention de travailler avec une disquette ou une carte de mémoire, insérez-la dans le lecteur ou la fente.

(3) Appuyez sur la case **FILE COPY**.

(4) Sélectionnez le type de données à copier en appuyant sur la case correspondante.



L'écran se présente comme suit:



Remarque: Voyez page 97 pour savoir comment copier des programmes utilisateur individuels. Ici, vous ne pouvez copier que des sets (le fichier Liste ainsi que les fichiers de programmes utilisateur auxquels elle fait référence).

Si vous vous trompez de type de fichier, appuyez sur **[Back]** et recommencez.

(5) Sélectionnez la source contenant les fichiers à copier: Appuyez sur le bouton d'écran **FROM** pour sélectionner la zone de mémoire (le support).

INT MEMORY: Mémoire interne de l'E-60/E-50

EXT MEMORY: Carte de mémoire insérée dans la fente PCMCIA de l'E-60/E-50. N'oubliez pas de l'insérer avant de sélectionner cette option.

FLOPPY DISK: Disquette dans le lecteur de l'E-60/E-50.

(6) Choisissez maintenant la destination de la copie des fichiers sélectionnés: Appuyez sur le bouton d'écran **TO** pour sélectionner le support d'arrivée.

Remarque: FROM et TO ne peuvent pas avoir le même support (impossible de copier de la mémoire interne dans la mémoire interne (FROM INTERNAL MEMORY → TO INTERNAL MEMORY), par exemple).

(7) Si l'écran affiche déjà le nom du fichier à copier, appuyez sur sa ligne.

Vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers.

- (8) Pour afficher les 5 fichiers suivants, appuyez sur la case **[]** dans le coin inférieur droit.
Appuyez sur cette case autant de fois qu'il le faut (ou jusqu'à ce qu'elle ait disparu). Pour retourner au groupe des 5 fichiers précédents, appuyez sur **[]**.
- (9) Pour copier tous les fichiers (de toutes les pages disponibles), appuyez sur la case **[ALL FILES]**.
Remarque: Si le support d'arrivée (carte de mémoire ou disquette) n'est pas formaté, un message apparaît pour vous permettre de le formater avant d'y copier des fichiers.
- (10) Si vous avez choisi "EXT MEMORY" ou "TO", coupez la protection de la carte (s'il y a lieu) et insérez-la dans la fente PCMCIA. Voyez le mode d'emploi de la carte de mémoire pour savoir comment couper sa protection contre l'écriture.
Si vous avez choisi "FLOPPY DISK" pour "TO", coupez la protection de la disquette ("voyez p. 11") et insérez-la dans le lecteur.
- (11) Appuyez sur la case **[EXECUTE]**.
Un message vous demande si vous êtes d'accord d'écraser tous les fichiers du support d'arrivée (TO) qui portent le même nom que les fichiers à copier.



- (12) Appuyez sur la case **[YES]** si vous voulez écraser tous les fichiers portant le même nom sur le support d'arrivée.
Appuyez sur la case **[NO]** si les fichiers du support source ("FROM") portant le même nom que des fichiers existants sur le support d'arrivée ("TO") ne doivent pas être copiés (dans ce cas, seuls les fichiers avec des noms uniques sont copiés).
Les données sont copiées et un message confirme la fin de l'opération.
Remarque: Ne retirez jamais une disquette ou une carte de mémoire durant une opération. Attendez toujours que le message de confirmation avant de poursuivre.
- (13) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.
Remarque: Si vous tentez de copier des fichiers d'un volume plus important que la capacité du support d'arrivée, l'E-60/E-50 s'arrête dès que la capacité du support d'arrivée est épuisée, sans afficher de message. Vérifiez toujours le contenu du support d'arrivée immédiatement après la copie pour vous assurer que tous les fichiers voulus ont été copiés.

Format

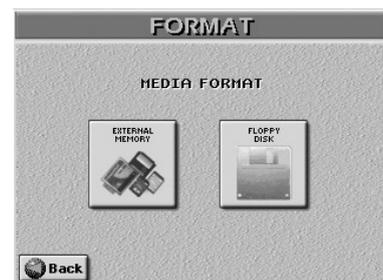
Cette fonction permet de formater la disquette ou la carte de mémoire insérée. Par sécurité, vous ne pouvez pas formater la mémoire interne (car elle contient aussi le système d'exploitation de l'E-60/E-50).

Nous vous conseillons aussi de formater les disquettes formatées pour MS-DOS® car cela accélère l'accès aux données. **Les cartes de mémoire doivent toujours être formatées sur l'E-60/E-50:** durant le formatage, l'E-60/E-50 crée aussi un nombre de dossiers où vos fichiers seront archivés.

- Désactivez la protection contre l'écriture de la carte de mémoire (si elle en est pourvue).
Disquette: Refermez la petite "fenêtre" (page 11).
Carte de Voyez son mode d'emploi (cela dépend mémoire: du type de carte que vous utilisez).
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes ou la carte de mémoire dans la fente PCMCIA.
- Appuyez sur le bouton **[DISK & MEDIA]**.
- Appuyez sur la case **[FORMAT]**.



L'écran se présente comme suit:



- A la page d'écran qui s'affiche alors, appuyez sur la case **[EXTERNAL MEMORY]** ou la case **[FLOPPY DISK]**.
Cela dépend bien entendu du support chargé: disquette ou carte de mémoire.

L'écran affiche ce qui suit:



(Pour une disquette, "External Memory" est remplacé par "Floppy Disk".)

- (6) Appuyez sur la case **[YES]** pour formater votre disquette/carte.

Appuyez sur **[NO]** ou **[Back]** pour retourner à la page FORMAT sans effectuer de formatage.

- (7) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.

Remarque: Ne retirez jamais une disquette ou une carte de mémoire durant une opération. Attendez toujours que le message de confirmation avant de poursuivre.

Fonction Import User Program

L'E-60/E-50 permet d'importer des programmes utilisateur ou des mémoires de performance créé(e)s avec un VA-76/VA-7 ou G-1000/EM-2000. Les sets de programmes utilisateur créés sur un E-80 ou un G-70 peuvent être ouverts directement, sans conversion.

Remarque: Dans ce qui suit, le terme "programme utilisateur" renvoie aussi aux mémoires de performance du G-1000.

Voici ce qui se passe lorsque vous importez des jeux de programmes utilisateur d'une disquette:

Solution	Instruments
Les 128 (VA) ou 192 (G/EM) programmes utilisateur sont importés dans la base de données Finder de l'E-60/E-50 (aucune liste n'est créée).	VA-76/VA-7, G-1000/EM-2000
Les données VariPhrase sont ignorées.	VA-76/VA-7
La sélection de sons et de types MFX est adaptée aux sonorités/algorithmes de l'E-60/E-50.	VA-76/VA-7, G-1000/EM-2000
Les paramètres du processeur Delay sont ignorés.	VA-76/VA-7, G-1000/EM-2000
Les paramètres EQ sont ignorés.	VA-76/VA-7, G-1000/EM-2000
Toutes les autres différences sont soit adaptées, soit ignorées.	VA-76/VA-7, G-1000/EM-2000

Remarque: Les programmes utilisateur créés sur l'E-60/E-50 ou importés par ce dernier ne peuvent pas être exportés au format des séries VA/G/EM.

Pendant la conversion, l'E-60/E-50 génère un fichier texte appelé "Import_UPG_Report" qui vous permet de récapituler les conversions. Ce fichier se trouve dans le dossier "Text" de la mémoire interne de l'E-60/E-50. Les informations sont structurées de la manière suivante:

```

① → - Do not delete nor edit this File -
    --- G70 User Program conversion number 01
② → from VA/VA7 Set (VA7upg.UVA) ---
③ → - [Free_Pnl] --> [Free_Pnl_01-001.upg] ← ④
    - Free_Pnl --> Free_Pnl_01-002.upg
    - Free_Pnl --> Free_Pnl_01-003.upg
    - Free_Pnl --> Free_Pnl_01-004.upg
    - :: ::
    - Free_Pnl --> Free_Pnl_01-127.upg
    - Free_Pnl --> Free_Pnl_01-128.upg

② → --- G70 User Program conversion number 02
    from G1000 Set (G1000upg.UPS) ---
③ → - [MYBABYJU] --> [MYBABYJU_02-001.upg] ← ④
    - YOUNENEE --> YOUNENEE_02-002.upg
    - :: ::
    - MYBABYJU --> MYBABYJU_02-191.upg
    - MYBABYJU --> MYBABYJU_02-192.upg
    
```

Ce fichier peut être transféré à votre PC via USB. Voyez page 184 pour les détails concernant la connexion et la procédure requises.

(Notez que ces informations n'influencent en rien les programmes utilisateur importés. Elles vous aident cependant à trouver un programme utilisateur plus rapidement en cas de besoin.)

- ① Vous demande de ne pas modifier ni effacer le fichier dans le dossier "Text" de l'E-60/E-50 si ce rapport doit être mis à jour à chaque conversion.

- ② Numéro de la session de conversion depuis la création de ce fichier texte;
Instrument source ("VA/VA7" = VA-7/7, "G1000" = G-1000/EM-2000);
Nom du jeu de programmes utilisateur converti
- ③ Nom original du programme utilisateur
- ④ Nom du programme utilisateur converti
Le premier numéro ("01", "02" etc.) renvoie à la session de conversion. Cela peut vous aider à différencier les programmes utilisateur ayant le même nom (éventuellement issus de conversions différentes).
Le second numéro ("-001", "-002" etc.) renvoie à la mémoire de programme utilisateur (les VA en ont 128, les G-1000 et EM-2000 en ont 192).

Remarque: Au bout de 99 conversions, le compteur d'importation (les deux premiers chiffres) est remis à "01".

- (1) Insérez la disquette avec le jeu de programmes utilisateur/mémoires de performance que vous souhaitez convertir dans le lecteur.
L'E-60/E-50 peut importer des programmes utilisateur des instruments suivants: VA-7/6, VA-7, G-1000 (mémoires de performance) et EM-2000.
- (2) Appuyez sur le bouton **DISK & MEDIA**.
- (3) Appuyez sur la case **IMPORT USER PROGRAM**.



L'écran se présente comme suit:



- (4) Appuyez sur la case correspondant à l'instrument dont vous voulez importer des programmes utilisateur:
VA-7/VA-76 représente la série VA, tandis que **G-1000** renvoie aux G-1000 et EM-2000. Ce choix spécifie l'algorithme qu'utilisera l'E-60/E-50 pour la conversion (les jeux de programmes utilisateur ne contiennent aucune indication concernant l'instrument qui les a générés).

Remarque: Les programmes utilisateur à importer doivent se trouver sur une disquette et être regroupés par "set".

- (5) Utilisez la case **T0** pour choisir la mémoire d'arrivée pour les programmes utilisateur: INT MEMORY ou EXT MEMORY (carte de mémoire).
- (6) Appuyez sur la case du fichier dont vous voulez importer les programmes utilisateur.
- (7) Vérifiez à nouveau que vous avez bien choisi le bon fichier puis appuyez sur **EXECUTE** pour en importer les données.
Cela risque de prendre un moment car la conversion nécessite bon nombre de calculs. De plus, la base de données Finder des programmes utilisateur doit être mise à jour.
Attendez toujours que le message "Operation Successful" apparaisse.
Remarque: L'E-60/E-50 ne crée pas de fichier "List". Le programmes utilisateur importés peuvent être sélectionnés au moyen du Finder – ou être assignés aux 144 emplacements de mémoire de la liste actuellement choisie.
- (8) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.

16. Archiver des données avec un ordinateur (USB)

Le port USB de l'E-60/E-50 permet d'échanger des fichiers avec un ordinateur ou d'échanger des données MIDI. Cette section est consacrée aux fonctions d'archivage. Voyez page 187 pour en savoir plus sur les fonctions MIDI.

Vous pouvez transférer les types de fichiers suivants de la mémoire interne ou d'une carte de mémoire à votre ordinateur et vice versa.

Styles
Morceaux (fichiers .SMF)

Programmes utilisateur
Fichiers .txt*

[*] Ces fichiers se trouvent dans des dossiers dédiés et ne peuvent résider qu'à cet endroit. Voyez l'étape (12) plus bas.

Les ordinateurs et systèmes d'exploitation reconnus sont les suivants:

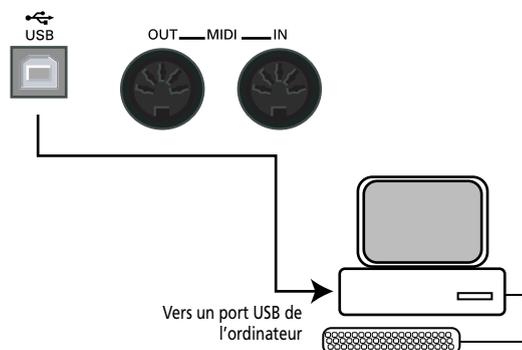
Compatible IBM PC: Windows 98SE/Me/2000/XP ou plus récent

Apple: MacOS 9.04 ou plus récent

Remarque: L'E-60/E-50 ne gère ni ne génère des fichiers audio.

Remarque: Le câble USB est disponible en option.

- (1) Débranchez le port USB de l'E-60/E-50 de l'ordinateur (s'il était branché):
- (2) (Pour Windows XP:) Si un message vous demande de redémarrer l'ordinateur, faites-le.
- (3) Mettez l'E-60/E-50 sous tension.
- (4) Utilisez un câble USB pour brancher l'E-60/E-50 à l'ordinateur.



Remarque: Branchez toujours l'E-60/E-50 directement à l'ordinateur ou à un hub USB alimenté.

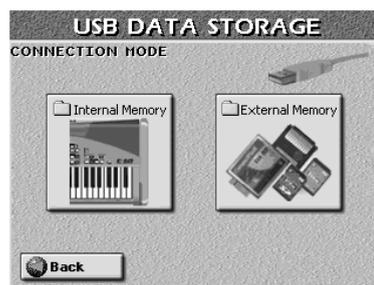
- (5) Appuyez sur le bouton **MENU**.



L'écran se présente comme suit:



- (6) Appuyez sur la case **USB DATA STORAGE**.



Spécifiez la zone de mémoire devant apparaître à l'écran de l'ordinateur:

- (7) Appuyez sur **Internal Memory** ou **External Memory** (carte de mémoire) pour établir la connexion avec l'ordinateur.

Selon la zone choisie, l'écran se présente ainsi...



...ou ainsi:



Remarque: Dans cet état, toutes les fonctions en face avant de l'E-60/E-50 sont bloquées. Vous pouvez cependant continuer à jouer la ou les dernières parties clavier sélectionnées. Mais il est impossible de changer de sons (ou de parties).

- (8) Ouvrez la fenêtre "Poste de travail" (Windows).
- (9) Vérifiez si votre ordinateur a trouvé un support "E50-E60_SSD", "E50-E60_CARD" ou un "lecteur amovible".
- (10) Ouvrez ce lecteur en double-cliquant sur son icône.
- (11) Ouvrez le dossier voulu.

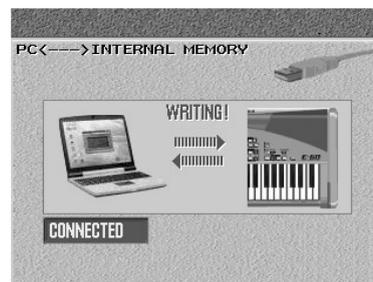
Ce choix dépend de l'opération visée: supprimer/ajouter des morceaux, des styles musicaux, des programmes utilisateur ou des fichiers textes.

Chain	X	→ Vers ordinateur (copie uniquement)
DB	X	→ Ignorez.
Demo	X	→ Ignorez.
Midiset	X	→ Ignorez.
Put New MusicAssistants Here		De et vers un ordinateur.
Put New Songs Here		De et vers un ordinateur.
Put New Styles Here		De et vers un ordinateur.
Put New UserPrograms Here		De et vers un ordinateur.
ROMStyle	X	→ Ignorez.
Song	X	→ Vers ordinateur (copie uniquement)
Style	X	→ Vers ordinateur (copie uniquement)
Text		De et vers un ordinateur.
Update	X	→ Ignorez.
Userprg	X	→ Vers ordinateur (copie uniquement)

- (12) Effectuez une des opérations suivantes:

- Copiez les styles musicaux voulus du dossier "Styles" sur le disque dur de l'ordinateur (glisser-déposer). Pour copier des styles de l'ordinateur dans l'E-60/E-50, faites-les glisser sur le dossier "Put New Styles Here".
- Copiez les morceaux voulus du dossier "Song" sur le disque dur de l'ordinateur par glisser-déposer. Pour copier des morceaux de l'ordinateur dans l'E-60/E-50, faites-les glisser sur le dossier "Put New Songs Here".
- Copiez les programmes utilisateur voulus du dossier "Userprg" sur le disque dur de l'ordinateur par glisser-déposer. Pour copier des programmes utilisateur de l'ordinateur dans l'E-60/E-50, faites-les glisser sur le dossier "Put New UserPrograms Here".
Pour copier des programmes utilisateur de l'ordinateur dans l'E-60/E-50 et créer immédiatement des entrées Music Assistant, faites-les glisser sur le dossier "Put New Music Assistants Here". (Ce dossier n'est pas disponible pour les cartes de mémoire car les mémoires Music Assistant doivent résider dans la mémoire interne de l'E-60/E-50).
- Copiez les fichiers texte voulus du dossier "Text" sur le disque dur de l'ordinateur et vice versa par glisser-déposer.
Remarque: N'effacez et ne renommez rien via USB (servez-vous exclusivement des fonctions de l'E-60/E-50).

Durant le transfert de données, l'écran de l'E-60/E-50 a l'aspect suivant et tous les boutons sont verrouillés:



(Sur l'E-50, la page d'écran est légèrement différente.)

Remarque: Ne mettez jamais l'E-60/E-50 hors tension tant qu'il affiche le message car cela endommagerait toutes les données de la zone de mémoire sélectionnée.

Remarque: Ne rompez jamais la connexion USB tant que le message rouge "WRITING" est affiché (le message affiché à l'écran de l'ordinateur peut disparaître plus tôt mais cela n'indique pas nécessairement la fin de l'échange). Vous endommageriez toutes les données de la zone de mémoire choisie.

Précautions concernant les dossiers et les fichiers

- Seuls les types de fichiers suivants peuvent être transférés entre l'E-60/E-50 et l'ordinateur.
Fichiers Standard MIDI (.MID)
Fichiers de morceaux avec l'extension ".KAR"
Fichiers de programmes utilisateur (.UPG)
Styles musicaux (.STL)
Fichiers de textes (.TXT) pour la synchronisation des paroles (voyez p. 119)
- Evitez à tout prix de déplacer, renommer ou effacer des dossiers de la zone de mémoire connectée avec la souris ou les commandes de l'ordinateur.
- N'ajoutez jamais de fichiers aux dossiers marqués d'un "X" dans l'illustration ci-dessus.
- Ne copiez jamais de fichiers dans le dossier racine de la mémoire interne de l'E-60/E-50 ou de la carte et ne renommez ni n'effacez jamais les fichiers qui s'y trouvent.
- Ne formatez, n'optimisez et ne scannez jamais la zone de mémoire de l'E-60/E-50 avec les outils de l'ordinateur.
- L'E-60/E-50 ne peut gérer que les noms de fichiers constitués de caractères alphanumériques à un seul octet (pas les caractères russes, chinois, japonais, coréens, etc.).
- Les noms de fichiers ne peuvent pas excéder 32 caractères.
- Dans certains cas, les nouveaux morceaux, styles ou programmes utilisateur copiés dans le dossier "Put New... Here" correspondant peuvent ne pas apparaître immédiatement au Finder correspondant. Dans ce cas, sélectionnez brièvement "l'autre" zone de mémoire (interne ou carte) puis revenez à la zone originale.

(13) Pour débrancher l'E-60/E-50 de l'ordinateur:

- Macintosh: Glissez l'icône "E50-E60_SSD", "E50-E60_CARD" ou "Disque amovible" dans la corbeille.
—ou—
- Windows: Cliquez sur l'icône Supprimer dans la barre des tâches. Attendez qu'un menu déroulant s'affiche et choisissez-y l'option similaire à ceci: "Cesser d'utiliser le disque USB E50-E60_SSD" ou "Cesser d'utiliser la carte USB E50-E60_CARD". En principe, une fenêtre devrait alors afficher un message similaire à ceci: "Le périphérique USB XX peut maintenant être retiré du système en toute sécurité". Cliquez sur le bouton [OK].
—PUIS—
- Débranchez le câble USB de l'ordinateur et de l'E-60/E-50.

(14) Appuyez sur la case **[DISCONNECT]** à l'écran de l'E-60/E-50 pour retourner à la page CONNECTION MODE.

(15) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.

Archiver toutes les données de l'E-60/E-50

Vous pouvez archiver toutes les données internes de l'E-60/E-50 ou le contenu d'une carte de mémoire en procédant de la façon suivante:

- Branchez l'E-60/E-50 à l'ordinateur.
- Sur votre ordinateur, créez un dossier "Backup" (ou n'importe quel autre nom).
- Double-cliquez sur l'icône assignée à la mémoire interne de l'E-60/E-50 ou à la carte de mémoire pour ouvrir la fenêtre.
- Sélectionnez tout son contenu (Ctrl + A ou Commande + A).
- Faites glisser les fichiers sélectionnés sur l'icône de dossier "Backup" et déposez-les.
- Attendez que tous les fichiers soient copiés.

Pour renvoyer les fichiers à l'E-60/E-50 (ou à la carte de mémoire):

- Ouvrez le dossier "Backup" sur le disque dur de l'ordinateur.
- Ouvrez la fenêtre de la mémoire interne de l'E-60/E-50 ou de la carte de mémoire.
- Agencez les fenêtres de sorte à pouvoir faire glisser les fichiers de "Backup" à "E50-E60_SSD" ou "E50-E60_CARD".
- Retournez au dossier "Backup" et sélectionnez tout son contenu (Ctrl + A ou Commande + A).
- Faites glisser tous les dossiers dans la fenêtre "E50-E60_SSD" (ou "E50-E60_CARD") relâchez la souris.
- Attendez que l'opération se termine.
- Débranchez l'E-60/E-50 de l'ordinateur (voyez ci-dessus).

Au cas où...

• Données usine

Les données usine de l'E-60/E-50 (programmes utilisateur, MIDI Sets, styles) sont disponibles sur le CD-ROM fourni. Voyez les instructions dans le document appelé "Recovery_PC.html" ou "Recovery_Mac.html" sur ce CD-ROM (selon le système d'ordinateur que vous utilisez) pour savoir comment procéder.

Faites toujours une copie de secours des données internes de l'E-60/E-50 avant de transférer des données du CD-ROM car les données de la mémoire interne de l'E-60/E-50 sont effacées.

• Mises à jour du système

Le CD-ROM fourni contient aussi deux fichiers appelés "SystemUpdate_PC.html" et "SystemUpdate_Mac.html" qui expliquent comment installer une nouvelle version du système que pourriez avoir téléchargée du site www.rolandkeyboardclub.com.

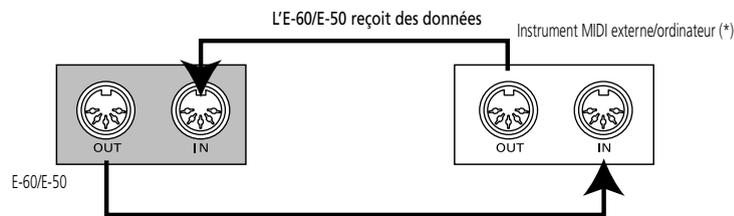
17. MIDI

MIDI est l'acronyme de "Musical Instrument Digital Interface". Le terme fait référence avant tout à un type de connexion permettant à des instruments de musique et d'autres appareils électroniques d'échanger des messages touchant à la création musicale.

Chaque fois que vous jouez sur le clavier de l'E-60/E-50 ou que vous lancez l'arrangeur (ou un morceau), votre instrument transmet des données MIDI à sa prise MIDI OUT ou son port USB. Si vous reliez cette prise à la prise MIDI IN d'un autre instrument, ce dernier peut jouer les mêmes notes qu'une des parties de l'E-60/E-50, choisir des sons, etc.

MIDI est une norme universelle: les données musicales peuvent donc être transmises et reçues par des instruments de types et fabricants différents. En outre, grâce au MIDI, vous pouvez brancher votre E-60/E-50 à un ordinateur ou un séquenceur. Vous pouvez aussi vous servir du port USB pour les applications MIDI.

Branchez votre E-60/E-50 comme illustré ci-dessous.



(*) La communication MIDI via le port USB est aussi possible.

MIDI peut transmettre et recevoir des messages sur 16 canaux simultanément, ce qui permet de piloter jusqu'à 16 instruments. Actuellement, la plupart des instruments sont, à l'instar de l'E-60/E-50, multitimbraux. Cela signifie qu'ils peuvent jouer plusieurs parties simultanément avec des sons différents.

Remarque: Toutes les parties de l'E-60/E-50 peuvent recevoir des messages MIDI. Si elles ne semblent pas réagir aux messages venant d'un contrôleur externe, vérifiez les connexions MIDI et les réglages de canaux sur l'E-60/E-50.

Les canaux de transmission et de réception des parties clavier sont réglés comme suit:

Partie clavier	Piste Recorder
UP1	4
UP2	6
LWR	11
MBS	12
MELODY INT	15

Les 'Comment faire'

Accès aux fonctions MIDI

Voici comment accéder aux fonctions MIDI:

- (1) Appuyez sur le bouton **[MENU]**.
L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **[MIDI]**.



- (3) Appuyez sur la case OUTPUT **[MIDI]** ou **[USB]** pour choisir le type de connexion pour les applications MIDI.

Les options MIDI et USB s'excluent mutuellement: si vous choisissez "USB", les prises MIDI ne sont pas utilisées; la communication MIDI via USB est par contre impossible si vous optez pour "MIDI".

- L'E-60/E-50 est doté d'un CD-ROM contenant tous les pilotes nécessaires pour les applications USB-MIDI à installer sur votre ordinateur. Avant d'appuyer sur la case **[USB]**, il faut installer les pilotes requis sur l'ordinateur.

Voyez les instructions données sur le CD-ROM.

(4) Effectuez une des opérations suivantes:

- Appuyez sur une case MIDI SET **[1]~[8]** pour choisir un MIDI Set.
- Appuyez sur la case SELECT correspondant à la section dont vous voulez charger les réglages par défaut. Vous pouvez utiliser ces deux cases au lieu d'un MIDI Set.
Si vous appuyez sur **[Keyboard&Style Parts]**, les parties de morceau (Song) ne reçoivent/transmettent plus de messages MIDI. Si vous appuyez sur **[Song Parts]**, les parties clavier et Style transmettent plus de messages MIDI.
- Appuyez sur la case **[EDIT]** pour accéder aux paramètres MIDI. Utilisez ensuite les cases PAGE **[+/-]** pour sélectionner la partie ou section dont vous voulez éditer les réglages.

(5) Si vous avez changé certains réglages MIDI, appuyez sur la case **[WRITE]** pour les mémoriser dans un MIDI Set (page 193).

(6) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.



Travailler avec des pré-réglages

La page MIDI initiale comporte deux grandes cases avec des pré-réglages. Il suffit d'appuyer sur ces cases pour retrouver les réglages par défaut des sections ou aspects en question.

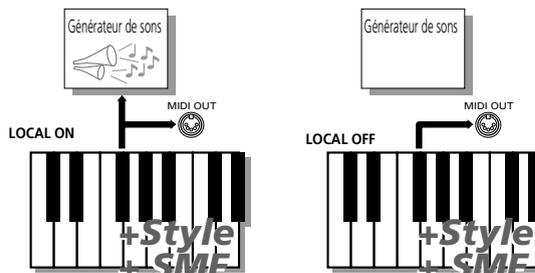
[Keyboard&Style Parts]: Cette case rappelle les réglages MIDI d'usine des parties clavier (UP1/2, LWR, MBS, MELODY INT) et des parties de style (ADrum, ABass, Acc1~6). L'application la plus intéressante et pratique de cette case consiste à régler les canaux de transmission/réception MIDI des parties clavier et Style ainsi qu'à couper la transmission/réception MIDI des parties Song (morceau).

Remarque: Cette case s'applique tant à la réception (RX) qu'à la transmission (TX). L'E-60/E-50 permet en effet de définir des canaux TX et RX indépendants pour chaque partie.

[Song Parts]: Cette case permet de retrouver les réglages d'usine pour les parties de morceau de l'E-60/E-50 et de couper la transmission/réception MIDI des parties clavier et Style.

MODE **[Local On]/[Local Off]**: Ces réglages permettent d'établir ou de rompre la connexion entre le clavier/Arrangeur/Recorder de l'E-60/E-50 et le générateur de sons interne.

Avec un réglage "**Local On**" (réglage d'usine), les notes jouées sur le clavier de l'E-60/E-50 et la reproduction d'un morceau ou d'un style est audible. Si vous choisissez **Local Off**, les messages MIDI en question ne sont plus transmis au générateur de sons interne. Par contre, ils sont toujours transmis à la prise MIDI OUT (ou USB) et donc aux instruments MIDI externes.



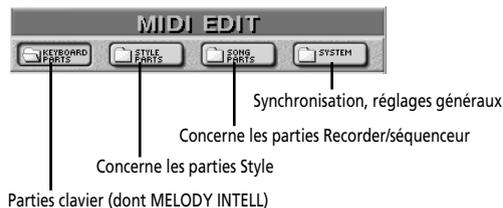
Dès que vous appuyez sur une de ces cases, le numéro du MIDI Set sélectionné est indiqué par un astérisque (*) pour signaler que les réglages en vigueur ne correspondent plus aux réglages mémorisés. Pour en savoir plus sur les MIDI Sets, voyez p. 193.

Procédure d'édition

(7) Appuyez sur la case **[EDIT]** à la première page MIDI.



(8) A la page qui s'affiche alors, choisissez la section dont vous voulez éditer les paramètres:



(9) Actionnez les boutons PAGE **[+/-]** pour sélectionner la partie à éditer.

(10) Appuyez sur la case du paramètre voulu et choisissez la valeur avec la molette **[DATA/ENTRY]** ou les boutons **[DEC]/[INC]**.

(11) Appuyez sur la case **[Back]** et sauvegardez vos réglages MIDI dans un Set. OU

Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.

Editer les paramètres MIDI

Voici comment trouver la partie à éditer (utilisez PAGE pour la sélectionner):

KEYBOARD	STYLE	SONG	SYSTEM
UP1, 2	ADrums	Part1~16	Sync
LWR	ABass		Basic Channel
MBS	Accomp1		Style Channel
MELODY INT	Accomp2		NTA
	Accomp3		V-LINK
	Accomp4		Param
	Accomp5		
	Accomp6		

Remarque: Sélectionnez **toujours** la partie à éditer **avant** de changer les paramètres disponibles.

Parties clavier, Style, Song



Comme les parties clavier, Style et Song ont les mêmes paramètres "TX" (transmission) et "RX" (réception), nous ne les décrivons qu'une fois tout en mentionnant les différences.

Remarque: Appuyez sur la case **INIT SINGLE VALUE** pour charger les réglages par défaut du paramètre actuellement sélectionné (dont la case est "allumée").

TX ON, RX ON

Ces deux boutons d'écran vous permettent de déterminer si la partie dont le nom est affiché dans le coin supérieur gauche transmet (TX)/ reçoit (RX) (allumé) ou non (éteint) des données MIDI.

MIDI TX

■ CHANNEL (1~16)

Permet d'assigner un canal de transmission MIDI à la partie choisie. A moins que vous n'ayez une bonne raison pour opérer autrement, nous vous conseillons de toujours assigner les mêmes numéros de canal TX (transmission) et RX (réception) à une partie.

Remarque: L'assignation d'un même canal à plusieurs parties n'est généralement pas conseillée.

■ LOCAL

C'est ici que vous pouvez déconnecter la partie du générateur de sons interne ("OFF") et rétablir cette connexion ("ON"). Vous pouvez aussi changer le réglage LOCAL de toutes les parties simultanément avec MODE **[Local On]/[Local Off]** à la première page MIDI.

■ SHIFT (-48~48)

Ce paramètre permet de transposer les messages de note reçus avant qu'ils ne soient transmis à un instrument MIDI externe ou un ordinateur. La transposition maximale possible est de quatre octaves vers le haut (48) ou vers le bas (-48). Chaque pas représente un demi-ton.

TX EVENT

La section TX dispose de filtres servant à spécifier si les messages doivent (ON) ou non (OFF) être transmis. Appuyez sur la case **TX EVENT** pour ouvrir la fenêtre suivante.



Appuyez sur la case **ALL** pour activer tous les boutons d'écran (les messages correspondants sont alors transmis). Appuyez sur **NONE** pour désactiver tous les boutons d'écran. Appuyez sur **CLOSE** pour retourner à la page précédente. Vous pouvez aussi activer/désactiver les boutons d'écran suivants individuellement:

- **PROGRAM CHANGE**—Messages de sélection de banque et de changement de programme (CC00, CC32). Ces messages permettent de sélectionner des sons et des kits de batterie (ainsi que des programmes utilisateur, voyez ci-dessus). Les messages "Bank Select" sont des commandes de contrôle qui ont été ajoutées lorsque le nombre de sons accessibles avec les seuls numéros de programme (128) a cessé d'être suffisant pour tous les sons offerts par un instrument donné. (L'E-60/E-50 compte de plus de 1050 sons.)
- **PITCH BENDER**—Messages de pitch bend.
- **MODUL**—Messages de modulation (CC01).
- **VOLUME**—Messages de volume (CC07).
- **PANPOT**—Messages de position stéréo (Pan) (CC10).
- **EXPRESSION**—Messages d'expression (CC11).
- **HOLD**^o—Messages de maintien (Sustain, Damper) (CC64).
- **SOSTENUTO**^o—Messages de sostenuto (CC66).
- **SOFT**^o—Messages de pédale douce (CC67).
- **REVERB**—Messages de niveau d'envoi à la réverb (CC91).
- **CHORUS**—Messages de niveau d'envoi au chorus (CC93).
- **RPN**^o—Registered parameter number ou numéro de paramètre reconnu (CC100/101).
- **NRPN**^o—Non-registered parameter number ou numéro de paramètre non reconnu (CC98/99).
- **SysEx**^o—Messages SysEx (System Exclusive).
- **CC16**^o—Commande de contrôle à usage général permettant d'affecter le paramètre "C1" (voyez p. 79).

Remarque: Les paramètres TX EVENT dotés d'un symbole "o" ne sont pas disponibles pour les parties de style.

MIDI RX

■ CHANNEL (1~16)

Permet d'assigner un canal de réception MIDI à la partie choisie. Les réglages par défaut donnent d'habitude de bons résultats mais vous pouvez naturellement les changer.

Remarque: A moins que vous n'ayez une bonne raison pour opérer autrement, nous vous conseillons de toujours assigner les mêmes numéros de canal TX (transmission) et RX (réception) à une partie.

Remarque: L'assignation d'un même canal à plusieurs parties n'est généralement pas conseillée.

■ SHIFT (-48~48)

Ce paramètre permet de transposer les messages de note reçus avant de les envoyer au générateur de sons de l'E-60/E-50. La transposition maximale possible est de quatre octaves vers le haut (48) ou vers le bas (-48). Chaque pas représente un demi-ton.

■ LIMIT HIGH/LIMIT LOW (C~G9)

"LIMIT HIGH" et "LIMIT LOW" permettent de définir la plage des notes à recevoir. Si vous ne souhaitez pas que tous les messages de note du canal MIDI choisi soient reçus par une partie donnée de l'E-60/E-50, réduisez la plage de notes pouvant l'être.

Remarque: La limite inférieure (LOW LIMIT) ne peut pas avoir une valeur plus élevée que la limite supérieure (HIGH LIMIT) et vice versa.

RX EVENT

La section RX dispose de filtres servant à spécifier si les messages doivent (ON) ou non (OFF) être reçus.

Appuyez sur la case **RX EVENT** pour ouvrir la fenêtre suivante.



Les événements RX sont les mêmes que les événements TX sauf en ce qui concerne le paramètre "CAF" (réception de messages d'aftertouch canal) qui peuvent être reçus – ou filtrés.

Appuyez sur la case **Back** et sauvegardez vos réglages MIDI dans un Set; –ou–

Appuyez sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.

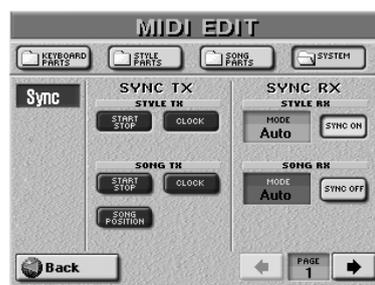
Paramètres système MIDI

Les paramètres MIDI suivants s'appliquent généralement à tout l'E-60/E-50 bien que certains soient assez spécifiques.

Appuyez sur la case **SYSTEM** et utilisez PAGE **◀▶** pour choisir la page contenant le paramètre à éditer.

Paramètres SYNC

Les paramètres SYNC permettent de spécifier si l'E-60/E-50 doit envoyer des messages MIDI en temps réel lorsque vous lancez l'arrangeur ou le Recorder/séquenceur. Cela vous permet de synchroniser des instruments ou des séquenceurs (logiciels) externes avec l'E-60/E-50.



Petit rappel: "TX" signifie "transmission" et "RX" "réception".

■ SYNC TX

- **START/STOP**—Si vous activez cette option, l'E-60/E-50 envoie des messages Start ou Stop lorsque vous lancez (ou arrêtez) la reproduction de l'arrangeur (STYLE) ou de morceau (SONG). (Le Recorder/séquenceur transmet en outre des messages "Continue".)
- **CLOCK**—Avec cette option, l'arrangeur (STYLE) ou le Recorder/séquenceur (SONG) transmet des messages MIDI Clock déterminant le tempo sur l'instrument ou l'appareil MIDI récepteur.
- **SONG POSITION** (pour Recorder/séquenceur uniquement)—Si vous activez ce paramètre, le Recorder/séquenceur transmet des messages indiquant la position actuelle dans le morceau ou "Song Position Pointer" (SPP).

Remarque: Voyez le mode d'emploi de votre séquenceur, etc. pour vérifier si celui-ci accepte les messages Song Position Pointer.

■ SYNC RX

Les paramètres SYNC RX vous permettent de déterminer si l'arrangeur (STYLE) et/ou le Recorder/séquenceur (SONG) doivent être synchronisés sur des séquenceurs externes, des boîtes à rythmes, etc. Voici les options disponibles:

- **Auto**—Cette fonction sert à commander à distance la reproduction de morceau ou de style (avec un pédalier dynamique MIDI PK-5A, par exemple). Quand l'E-60/E-50 reçoit un message MIDI Start (FA), il attend des messages Clock spécifiant le tempo. Si ces messages Clock ne sont pas reçus (un PK-5A, par exemple, ne les envoie pas), l'E-60/E-50 lance la reproduction en utilisant son tempo interne. Si, par contre, le message Start est suivi de messages Clock (F8), l'E-60/E-50 utilise alors le tempo externe. Vous pouvez cependant continuer à utiliser le

Recorder/séquenceur ou l'arrangeur sans message MIDI Start/Clock, ce qui n'est pas possible si vous choisissez "MIDI".

- **Internal**—Le Recorder/séquenceur (SONG) ou l'arrangeur (STYLE) utilise son tempo externe.
- **MIDI**—La reproduction de morceau ou de style peut être lancée ou arrêtée avec des messages MIDI en temps réel (Start, Stop, Clock) venant d'une horloge MIDI externe.
- **Remote**—Le Recorder/séquenceur (SONG) ou l'arrangeur (STYLE) attend un message Start pour commencer la reproduction à son propre tempo. Dès qu'il reçoit un message Stop, la reproduction s'arrête. Les messages Clock externes sont ignorés.

Paramètres BASIC

Le canal de base sert à recevoir et transmettre des numéros de programmes et des messages de sélection de banque pour sélectionner des programmes utilisateur; il sert aussi à recevoir et transmettre d'autres types de messages qui ne sont pas directement liés à un canal MIDI particulier (comme la fonction PART SWITCH par exemple). Notez que si vous sélectionnez un autre canal, les messages prévus pour les paramètres BASIC peuvent également modifier d'autres paramètres de façon indésirable.



■ MIDI TX

- **CHANNEL**—Permet d'assigner un canal de transmission MIDI au canal de base ("Basic"). Si vous ne voulez pas que ces messages soient transmis, désactivez la case TX ON/OFF.
- **PART SWITCH**—Quand vous étouffez ou réactivez une partie aux pages Mixer (parties clavier) ou à la page STYLE MAKEUP TOOLS/VOLUME, l'E-60/E-50 transmet un message NRPN décrivant l'opération. Vous pouvez empêcher la transmission de ces messages pour éviter que le séquenceur externe ne les enregistre ou que le module GS récepteur n'étouffe la partie assignée à ce canal.
- **USER PRG PC**—Ce paramètre permet d'activer/couper la transmission de numéros de programme et de messages de sélection de banque touchant à la sélection de programmes utilisateur.

■ MIDI RX

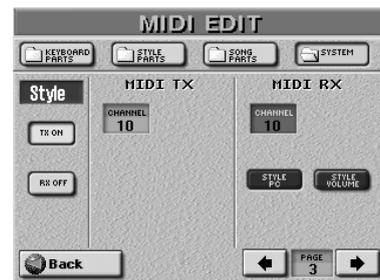
- **CHANNEL**—Permet d'assigner un canal de réception MIDI au canal de base ("Basic"). Si vous ne voulez pas que ces messages soient reçus, désactivez la case RX ON/OFF.
- **PART SWITCH**—Quand vous étouffez ou réactivez une partie aux pages Mixer (parties clavier) ou à la page STYLE MAKEUP TOOLS/VOLUME, l'E-60/E-50 transmet un message NRPN décrivant l'opération. Vous pouvez

empêcher l'E-60/E-50 de réagir à de tels messages pour éviter que des instruments externes n'étouffent ses parties.

- **USER PRG PC**—Ce paramètre permet d'activer/couper la réception de numéros de programme et de messages de sélection de banque touchant à la sélection de programmes utilisateur.
- **MASTER VOLUME**—Ce paramètre active/coupe la réception de messages Master Volume modifiant le volume global de l'E-60/E-50. C'est un message exclusif commun à tous les appareils MIDI récents.

Paramètres STYLE

Le canal STYLE sert à recevoir des numéros de programme et des messages de sélection de banque sélectionnant un style ainsi que des messages de volume déterminant le volume du style. Ces deux types de messages ne peuvent être filtrés que dans la colonne RX (vous pouvez décider s'ils doivent être reçus ou non).



L'adresse MIDI d'un style musical consiste en trois éléments: un numéro CC00, un numéro CC32 et un numéro de programme. Les valeurs assignées à CC00 et CC32 sélectionnent le style et le numéro de programme choisit la division (Intro, Ending, etc.). Voyez aussi le fascicule "Parameter Reference" fourni avec l'E-60/E-50.

L'envoi d'un numéro de programme change la division du style en cours. Sachez toutefois que la transmission des messages CC00 et CC32 uniquement (sans numéro de programme) n'a aucun effet.

Remarque: Lorsque vous changez de style sur l'E-60/E-50, il transmet un ensemble CC00-CC32-PC (Program Change= no. de programme) sur le canal de style que vous pouvez enregistrer avec un séquenceur externe.

■ MIDI TX

- **CHANNEL**—Permet d'assigner un canal de transmission MIDI à la fonction STYLE. Si vous ne voulez pas que ces messages soient transmis, désactivez la case TX ON/OFF.

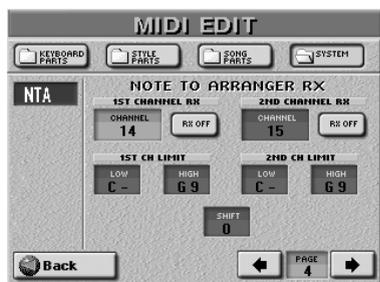
■ MIDI RX

- **CHANNEL**—Permet d'assigner un canal de réception MIDI à la fonction STYLE. Si vous ne voulez pas que ces messages soient reçus, désactivez la case RX ON/OFF.
- **STYLE PC**—Numéros de programme et messages de sélection de banque pour la sélection de style. Désactivez cette case si l'E-60/E-50 ne doit pas sélectionner d'autres styles ou divisions.

- **STYLE VOLUME**—Messages de volume concernant les styles musicaux. Désactivez cette case si l'E-60/E-50 ne doit pas les recevoir.

NTA: Note-to-Arranger

Les notes NTA peuvent uniquement être reçues (d'un instrument MIDI externe). Ce que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier pour alimenter l'arrangeur est automatiquement converti en numéros de note MIDI pour que toutes les parties de style transmettent leurs notes à des instruments externes. Il n'y a donc pas besoin de transmettre séparément les messages de notes de ce que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords (NTA).



1ST CHANNEL RX/2ND CHANNEL RX

- **CHANNEL**—Les notes NTA peuvent être reçues sur deux canaux MIDI, ce qui vous permet de piloter l'arrangeur de l'E-60/E-50 à partir d'un accordéon MIDIifié (série FR de Roland) ou de tout autre instrument transmettant des données de notes sur deux canaux. Vous pouvez couper l'un ou l'autre canal avec sa case **[ON/OFF]**.

Remarque: Vous ne pouvez pas assigner le même canal MIDI à 1 & 2 Channel Rx.

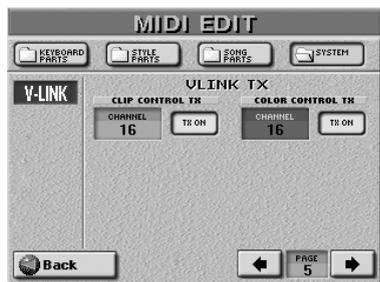
1ST CH LIMIT, 2ND CH LIMIT (C~G9)

Ces paramètres permettent de définir la plage des notes à recevoir. Si vous ne souhaitez pas que tous les messages de note du canal MIDI choisi soient reçus par la "partie" NTA, déterminez la plage de notes pouvant l'être.

Remarque: La limite inférieure (LOW LIMIT) ne peut pas avoir une valeur plus élevée que la limite supérieure (HIGH LIMIT) et vice versa.

Si vous sélectionnez la partie V-Link

Quand vous sélectionnez "V-LINK" à la page **[SYSTEM]**, l'écran affiche ce qui suit:

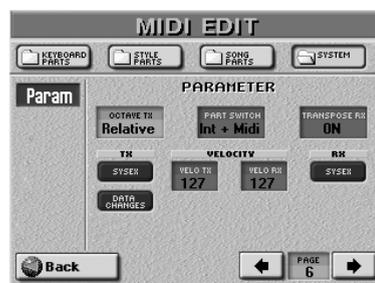


Ici, vous ne pouvez régler que les paramètres TX (l'E-60/E-50 ne fait que transmettre les messages V-LINK, il ne les reçoit pas). Voyez page 195 pour en savoir plus sur la fonction V-LINK.

- **CLIP CONTROL TX**—Ce paramètre permet de choisir le canal MIDI (CHANNEL) utilisé pour la transmission de ces messages. Utilisez la case **[ON/OFF]** pour activer (allumée) ou couper (éteinte) la transmission.
- **COLOR CONTROL TX**—Ce paramètre permet de choisir le canal MIDI (CHANNEL) utilisé pour la transmission de ces messages. Utilisez la case **[ON/OFF]** pour activer (allumée) ou couper (éteinte) la transmission.

PARAM

Cette page contient plusieurs paramètres qui n'ont aucun rapport les uns avec les autres (alors que les autres pages MIDI se concentrent sur un seul aspect).



PARAMETER

- **OCTAVE TX**—Le paramètre OCTAVE TX peut être réglé sur **Absolute** ou **Relative**. Vous avez peut-être remarqué que si vous assignez un son de basse à la partie UP1/2 en mode SPLIT, les notes sont transposées pour vous permettre de jouer une vraie partie de basse avec la partie UP1/2. Avec "Relative", cette transposition interne (et automatique) est convertie en numéros de notes MIDI. En mode "Absolute", par contre, les numéros de note MIDI transmis sont ceux correspondant aux touches actionnées.

- **PART SWITCH**—Ce paramètre détermine si une partie coupée transmet ou non des messages MIDI.

Internal: Une partie coupée ne peut plus être jouée par le clavier de l'E-60/E-50 ou le Recorder/séquenceur mais elle continue à envoyer des messages MIDI. Sélectionner "Internal" et étouffer une partie a donc le même effet que la sélection de "Local Off" (voyez p. 189).

Int+Mid: Une partie coupée ne peut plus être jouée par le clavier de l'E-60/E-50 ou le Recorder/séquenceur et elle cesse d'envoyer des messages MIDI.

- **TRANSPOSE RX (activé/coupé)**—Utilisez ce paramètre pour déterminer si les messages de notes reçus via MIDI doivent être transposés.

VELOCITY

- **VELO TX, VELO RX (On, 1~127)**—L'E-60/E-50 a un clavier sensible au toucher et un générateur de sons capable de réagir aux messages de dynamique. Utilisez ces cases pour activer/couper la réception (RX) ou la transmission (TX) de messages de dynamique (Velocity). Si vous ne choisissez pas "On", choisissez la valeur de dynamique fixe voulue. Cette valeur est utilisée pour toutes les notes reçues via MIDI IN/USB (RX) ou transmises aux sorties MIDI OUT/USB (TX).

■ TX

- **SYSEX**—Ce paramètre permet de spécifier si oui (case "allumée") ou non (case "éteinte") l'E-60/E-50 doit envoyer des messages SysEx. Ces messages ne sont pas standardisés et chaque fabricant est donc libre de les utiliser comme il l'entend pour apporter des changements temporaires (ou permanents) au comportement d'une partie. Les paramètres d'effet, par exemple, ne peuvent être modifiés qu'avec des messages SysEx. Ces messages peuvent ralentir la reproduction sur des instruments MIDI externes ou ne produire aucun effet. C'est pourquoi vous pouvez désactiver leur transmission.
- **DATA CHANGES**—Ce paramètre vous permet de déterminer la façon dont les numéros de programmes originaux des morceaux reproduits sont transmis via MIDI. L'E-60/E-50 peut modifier des adresses de sons (souvent les valeurs CC00 et CC32) pour reproduire les morceaux avec la meilleure qualité possible. Si vous activez ce paramètre, ces transformations en temps réel sont aussi transmises via MIDI; le générateur de sons externe peut alors laisser tomber certaines parties (s'il ne reconnaît pas la banque demandée). Si vous coupez ce paramètre, les adresses originales des sons sont transmises à l'appareil récepteur. (Mais le générateur de sons de l'E-60/E-50 continue à "améliorer" les morceaux que vous reproduisez – ce paramètre n'affecte que la transmission MIDI vers des instruments externes.)

■ RX

- **SYSEX**—Ce paramètre permet de spécifier si oui (case "allumée") ou non (case "éteinte") l'E-60/E-50 peut recevoir des messages SysEx d'autres dispositifs. Voyez les explications ci-dessus.

MIDI Sets

Les MIDI Sets sont des mémoires pour les réglages MIDI. L'E-60/E-50 dispose de huit mémoires MIDI Sets que vous pouvez utiliser pour changer vos configurations MIDI. Vous pouvez lier un MIDI Set à un programme utilisateur (page 94) et spécifier le MIDI Set chargé à chaque mise sous tension de l'E-60/E-50 (voyez ci-dessous). Pour retrouver les valeurs par défaut de certains ou de tous les paramètres MIDI, sélectionnez **[Keyboard & Style Parts]** et/ou **[Song Parts]** plutôt qu'un MIDI Set.

Sauvegarder un MIDI Set

- (1) Si vous vous trouvez toujours à l'une des pages "EDIT MIDI", appuyez sur la case **[Back]**. Sinon, appuyez sur le bouton **[MENU]** puis sur la case **[MIDI]** à la page MENU.



- (2) Appuyez sur la case **[WRITE]** (elle s'allume).
- (3) Appuyez sur la case correspondant au MIDI Set où vous voulez sauvegarder vos réglages MIDI (**[1]**~**[8]**). L'écran retourne à la page MIDI.
- (4) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour retourner à la page principale.

Utiliser les MIDI Sets

- (1) Appuyez sur le bouton **[MENU]**. L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case **[MIDI]**.



- (3) Appuyez sur la case [1~8] correspondant au MIDI Set voulu (les deux boutons d'écran SELECT s'éteignent).
Vous pouvez aussi choisir un préréglage ("SELECT").
Dans ce cas, les huit cases de MIDI Sets s'éteignent.
- (4) Appuyez sur le bouton [EXIT] pour retourner à la page principale.

Sélection d'un MIDI Set à la mise sous tension

Lorsque vous mettez l'E-60/E-50 sous tension, il sélectionne automatiquement des réglages MIDI par défaut. S'ils ne correspondent pas aux réglages nécessaires pour votre installation, vous choisir le MIDI Set qui sera chargé à la mise sous tension.

- (1) Appuyez sur le bouton [MENU].
L'écran se présente comme suit:



- (2) Appuyez sur la case [UTILITY] puis sur la case [STARTUP].



- (3) Appuyez sur la case [MIDI SET] et servez-vous de la molette [DATA/ENTRY] ou des boutons [DEC]/[INC] pour sélectionner le MIDI Set devant être chargé lors de la mise sous tension de l'E-60/E-50.
- (4) Activez la case [RECALL].
"Eteignez" cette case si aucun MIDI Set ne doit être chargé à la mise sous tension de l'E-60/E-50.
Remarque: Si l'E-60/E-50 est également programmé pour charger un programme utilisateur contenant un lien MIDI, cette sélection est ignorée quand la case MIDI SET [RECALL] est activée.
- (5) Appuyez sur le bouton [EXIT] pour retourner à la page principale.

18. Divers

Fonction V-LINK

■ A propos du 'V-LINK'

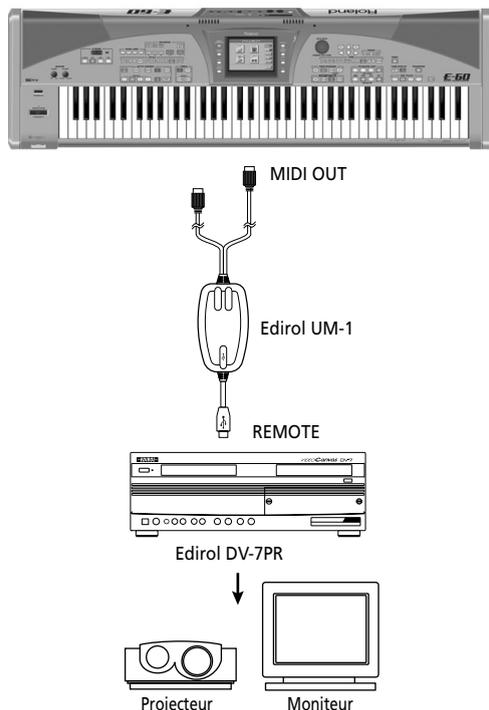
V-LINK (**V-LINK**) est une fonction qui permet d'intégrer des données de musique et de vidéo. Si vous utilisez du matériel vidéo compatible V-LINK (c.-à-d. un Edirol DV-7PR), vous pouvez facilement lier des effets visuels aux effets sonores et conférer plus d'expression encore à votre exécution.

Grâce à l'utilisation combinée de l'E-60/E-50 et d'un Edirol DV-7PR, vous pouvez:

- Déclencher des changements d'images (clips) avec le clavier (l'octave la plus haute) de l'E-60/E-50. Maintenez une touche enfoncée pour allonger la transition ("fondus"). Enfoncez brièvement une touche pour produire une transition rapide.
- Utiliser l'axe BENDER du levier BENDER/MODULATION pour changer la vitesse de défilement des images ou choisir une couleur différente.
- Utiliser le contrôleur D Beam (E-60) pour piloter plusieurs effets (conformément à la fonction assignée au D Beam, voyez plus bas).

Les signaux V-Link sont transmis via la prise MIDI OUT.

- (1) Reliez la prise MIDI OUT au port USB de l'E-60/E-50 du processeur vidéo externe (via une interface UM-1 optionnelle).



- (2) Appuyez sur le bouton **V-LINK** (il s'allume).



(Les touches de la plus haute octave font maintenant fonction de commandes et ne produisent plus de notes).

Si vous préférez travailler avec la page suivante, maintenez le bouton **V-LINK** enfoncé.



Vous pouvez aussi choisir cette page en appuyant sur le bouton **MENU** → **V-LINK**.

- (3) Appuyez sur le curseur d'écran du paramètre à régler puis utilisez la molette **DATA/ENTRY** (ou les boutons **DEC/INC**) ou les touches "V-LINK" (l'octave la plus haute) pour manipuler les images vidéo.

CLIP: Permet de sélectionner les clips (ou les palettes) 1~32 de l'Edirol DV-7PR. Actionnez les touches de l'octave la plus haute pour changer de clip (1~8).

PALETTE: Permet de changer de palette (1~20).

DISSOLVE TIME: Permet de déterminer la vitesse de transition entre les images. Les valeurs de dynamique des touches de la plus haute octave peuvent également déterminer la vitesse de transition (mais uniquement pour les huit clips pouvant être sélectionnés par le clavier).

SPEED PLAYBK: Déplacez le curseur d'écran vers le haut pour accélérer le défilement et déplacez-le vers le bas pour le ralentir. En position centrale, la vitesse de défilement est normale.

VFX: Permet de changer les effets vidéo. Cette fonction n'est pas disponible si le processeur vidéo récepteur est réglé sur "Off".

Remarque: VFX2 n'est pas reconnu par le DV-7.

BRIGHTNESS: Commande de luminosité de l'image.

COLOR CB: Permet de changer la couleur. Chaque manipulation du levier sélectionne une des cinq couleurs disponibles: vert, violet, bleu, rouge, couleur originale du clip.

COLOR CR: Permet de changer la couleur (vert, violet, bleu, rouge, couleur originale du clip).

D Beam (E-60) Permet de piloter plusieurs effets (selon la fonction assignée au contrôleur D Beam).
 Vinyl RPM → Fade to black + playback speed
 Cutting → Fade to back
 Harp, Marimba, Guitar → Fade to white
 Chimes → Lumin
 Seashore → Sepia
 LoFi → Color
 Sweep → Post
 Scratch → Color Blue
 Explosion → Color Red
 Gunshot → Color Violet
 Tempo Up & Down + Pitch Up & Down → Playback speed

Remarque: L'E-60/E-50 n'est pas compatible avec le mode Dual Stream de l'Edirol DV-7PR.

- Appuyez sur la case **INIT SINGLE VALUE** pour ramener le paramètre actuellement sélectionné à sa valeur par défaut.
 - Appuyez sur la case **INIT ALL VALUES** pour ramener tous les paramètres à leur valeur par défaut.
- (4) Appuyez à nouveau sur **V-LINK** pour désactiver cette fonction (le bouton s'éteint).

Remarque: Les messages V-LINK sont transmis sur les canaux MIDI 13 et 14.

Remarque: Pour en savoir plus sur "Clips"/"Palettes", "Dissolve Time" et les signaux de différence de couleur (Cb/Cr), voyez le mode d'emploi de l'Edirol DV-7PR.

Réglages généraux

Il existe plusieurs fonctions globales de l'E-60/E-50.

- (1) Appuyez sur le bouton **MENU**.
The display changes to:



- (2) Appuyez sur la case **UTILITY** puis sur la case **GLOBAL**.



- (3) Appuyez sur la case adéquate dans la colonne FEEDBACK pour activer/couper cette fonction.
- (4) Appuyez sur la case **Back** pour retourner au menu ou sur le bouton **EXIT** pour retourner à la page principale.



Song/Arranger Start Priority

Normalement, si vous essayez de lancer l'arrangeur durant la reproduction d'un morceau, l'arrangeur ne réagit pas. Il en va de même si vous essayez de lancer la reproduction d'un morceau alors que l'arrangeur est en action. Cela s'explique par le fait que la fonction **SONG/ARRANGER START PRIORITY** est activée et donne priorité à la section qui est en cours de reproduction. Vous pouvez toutefois désactiver cette fonction.

Dans ce cas, le morceau en cours de reproduction s'arrête dès que vous lancez l'arrangeur pour reproduire un style. Si l'arrangeur est en cours de reproduction lorsque vous appuyez sur **PLAY/STOP**, le morceau démarre et l'arrangeur s'arrête.

Remarque: Cette commutation n'a pas lieu lors d'un enregistrement avec accompagnement de l'arrangeur (voyez p. 41): dans ce cas, les deux sections travaillent simultanément.

Remarque: START PRIORITY s'applique aussi quand vous essayez de lancer l'arrangeur avec la fonction SYNC [START].

Flashing Exit

Quand vous sautez à une autre page qu'à la page principale, le bouton [EXIT] se met à clignoter pour indiquer que vous pouvez appuyer dessus pour retourner à la page principale. Si vous préférez que ce bouton reste éteint au lieu de clignoter, coupez le bouton d'écran [FLASHING EXIT].

Flashing Metronome

Tant que l'arrangeur est arrêté, le bouton [METRONOME] clignote en rouge selon le tempo en vigueur. Si vous n'avez pas besoin de ce motif clignotant, coupez le bouton d'écran [FLASHING METRONOME].

Info

Vous pouvez aussi vérifier la capacité résiduelle de la mémoire interne et de la carte de mémoire.

- (1) Appuyez sur le bouton [MENU].



- (2) Appuyez sur la case [UTILITY] puis sur la case [INFO].



- Free Space Internal Memory—Indique la capacité de mémoire résiduelle de la mémoire interne.
- Free Space Memory Card—Indique la capacité de mémoire résiduelle de la carte de mémoire insérée.
- Version—Affiche le numéro de la version du système de l'E-60/E-50 ainsi que la date et l'heure de création.

- (3) Appuyez sur la case [Back] pour retourner au menu ou sur le bouton [EXIT] pour retourner à la page principale.

Initialiser l'E-60/E-50 (Factory Reset)

Après avoir travaillé intensivement avec l'E-60/E-50, vous aurez peut-être envie de retrouver ses réglages d'usine. Avant tout, nous vous conseillons toutefois de sauvegarder vos réglages sur carte de mémoire (voyez p. 176) ou de les archiver via USB (voyez p. 184).

Voici comment initialiser l'E-60/E-50:

- (1) Appuyez sur le bouton [MENU].
- (2) Appuyez sur la case [UTILITY] puis sur la case [FACTORY RESET].



- (3) Appuyez sur la case [EXECUTE] pour initialiser l'E-60/E-50 ou sur la case [Back] pour retrouver le menu si vous avez changé d'avis. (Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton [EXIT] pour retourner à la page principale.)

Le message "Operation Successful" vous informe que l'E-60/E-50 est initialisé et a retrouvé ses réglages d'usine.

Remarque: Cette opération ne concerne pas les données se trouvant dans la mémoire interne de l'E-60/E-50. Elles ne sont pas effacées mais l'E-60/E-50 ne les utilise plus.

19. Fiche technique

■ Clavier:

Clavier de type synthétiseur à 76 touches (E-60)
Clavier de type synthétiseur à 61 touches (E-50)

■ Générateur de sons:

Polyphonie 64 voix
Sons 1050 sons dans 8 familles,
34 kits de batterie
Parties multitimbrales 32
Processeurs d'effets 3 unités programmables:
8x Reverb, 8x Chorus
41x Multi-FX pour parties clavier
Compatibilité GM2/GS

■ Styles:

136 styles dans 8 familles
80 liens programmables à des styles supplémentaires (CUSTOM)
Accès illimité Mémoire interne, carte de mémoire, disquette (avec FIN-DER).
Style Cover 26 ALL Covers
16 pour batterie
24 pour basse
Style Makeup Tools Edition en fonction de l'instrument
Style Composer 8 pistes avec édition "micro" et "macro"
One Touch 4 mémoires programmables par style

■ Morceaux:

Lecteur de fichiers SMF en temps réel 4 positions MARK & JUMP programmables
Song Cover 26x "ALL"
16x "Drum"
24x "Bass"
Song Makeup Tools Edition en fonction de l'instrument
Affichage de paroles et d'accords, affichage de partition
Autres fonctions PLAY LIST (99 pas)
Fonction NEXT SONG
Importation/exportation de texte et synchronisation des paroles
Song Finder Gère jusqu'à 99.999 morceaux
Fonction 'Play & Search'

■ Séquenceur:

Séquenceur 16 pistes avec édition "micro" et "macro", Style Converter

■ Type d'écran et commandes

Monochrome 1/4 VGA Ecran tactile avec 3D-SG (simulation graphique 3D)
16 niveaux de gris
Commande de contraste

■ Commandes en façade:

Molette DATA ENTRY avec fonction de commutateur CURSEUR 6 commutateurs (entrée de données): INC, DEC, Haut, Bas, Droite, Gauche
Lever PITCH BEND/MODULATION, Contrôleur D Beam (avec préréglages, E-60), Commande MASTER VOLUME, Commande KEYBOARD/ACCOMP BALANCE
Commutateurs de parties clavier UP1, UP2, LWR, MBS
Tone Assign UP1, UP2, LWR, MBS

■ Programmes utilisateur:

144 références de listes de sets pour un accès en face avant
Accès illimité Mémoire interne, carte de mémoire, disquette (avec FIN-DER).
Fonctions supplémentaires Parameter Hold
Song Link
MIDI Set Link

■ Mémoires Music Assistant:

300 mémoires d'usine
Nombre illimité d'entrées programmables

■ Archivage des données

Lecteur de disquettes 3,5", 2HD/2DD
Mémoire interne Solid-State Disk
Carte de mémoire PCMCIA (Compact Flash, Memory Stick, Smart Media, Microdrive)
Type de fichiers gérés Styles, morceaux (SMF), programmes utilisateur (User Program), MIDI Sets, Play Lists, fichiers .txt

■ Autres fonctions:

Modes clavier Split (partage du clavier avec limite réglable), Whole (clavier entier)
Easy Setting Arrangeur, Organ, Piano, Guitar Mode
Production d'accords ACV (Adaptive Chord Voicing)
Melody Intelligence 18 types
Singer Key Adapter -6~+5 demi-tons (transposition automatique du SMF)
Divers Tap Tempo, Sync Start/Stop, V-Link, démo interactive (en plusieurs langues)
Mises à jour du système Mémoire Flash
USB Transfert de données & communication MIDI

■ **Prises**

Prises pour casque	2
Prises pour pédale et commutateurs	HOLD FOOTSWITCH/EXPRESSION (programmable)
Connexions audio	
Prises OUTPUT	L/Mono, R (1/4")
Echange de données	
Fente PCMCIA (CompactFlash, Memory Stick, Smart Media, Microdrive)	
Port USB (archivage de données & communication MIDI)	
MIDI IN & OUT	

■ **Caractéristiques générales:**

Puissance des haut-parleurs	10W x 2 RMS
Alimentation	Adaptateur PSB-4U, 12V/3,5A
Dimensions (mm)	E-60: 1260 (L) x 161 (H) x 374 (P) E-50: 1020 (L) x 152,5 (H) x 355,5 (P)
Poids	E-60: 13kg/E-50: 8,5kg
Accessoires fournis	Mode d'emploi, Cordon d'alimentation, Pupitre métallique, CD-ROM, Adaptateur secteur externe, Logiciel DATABASE MANAGER

Options

Pédalier dynamique MIDI PK-5A, Disquettes des séries MSA/MSD/MSE (Roland & tiers), Casque RH-25/50/200/300, Commutateur au pied DP-2, Commutateur au pied DP-6 (de type piano), Commutateur au pied BOSS FS 5U, Pédale d'expression EV-5/7, Pédale de volume/d'expression BOSS FV-300L, Amplificateurs de clavier KC-150/350/550
Cartes de mémoire (fabricants tiers)

Remarque: Les données techniques sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.

20. Types et paramètres MFX

1. Thru

Le processeur d'effets est contourné.

2. Stereo EQ

Voici un égaliseur stéréo à 4 bandes (grave, médium x2, aigu). Des signaux stéréo (comme certains sons de piano) ne sont donc pas combinés en mono avant d'être traités.

- **EQ Low Frequency (200, 400Hz)**—Fréquence de la bande du grave devant être traitée.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau du grave. Des valeurs négatives réduisent le niveau.
- **EQ High Frequency (2000, 4000, 8000Hz)**—Fréquence de la bande de l'aigu devant être traitée.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain de l'aigu. Des valeurs négatives réduisent le niveau.
- **EQ Mid 1 Frequency (200~8000Hz)**—Fréquence de la bande du médium 1 devant être traitée. Cette bande est paramétrique.
- **EQ Mid 1 Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Largeur de la bande du médium 1. Choisissez une valeur "Q" plus élevée pour rétrécir la bande traitée.
- **EQ Mid 2 Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau de la bande du médium 1.
- **EQ Mid 2 Frequency (200~8000Hz)**—Fréquence de la bande du médium 2 devant être traitée. Cette bande est paramétrique.
- **EQ Mid 2 Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Largeur de la bande du médium 2. Choisissez une valeur "Q" plus élevée pour rétrécir la bande traitée.
- **EQ Mid 2 Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau de la bande du médium 2.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie. Servez-vous de ce paramètre pour compenser des différences de niveau trop importantes résultant des réglages effectués.

3. Overdrive

Effet créant une légère saturation semblable à celle produite par des amplis à lampes.

- **Drive (0~127)**—Intensité de la distorsion. Agit aussi sur le volume.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du signal de sortie. Cet effet mono combine les signaux d'entrée avant de les traiter. Vous pouvez néanmoins placer le signal traité où bon vous semble.
- **Amp Simulator Type**—Permet de choisir le type d'ampli de guitare devant être simulé: *SMALL*: petit ampli, *BUILT-IN*: ampli intégré (combo), *2-STACK*: tour d'ampli à 2 enceintes, *3-STACK*: tour d'ampli à 3 enceintes.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau du grave.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau de l'aigu.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie. Servez-vous de ce paramètre pour compenser des différences de niveau trop importantes résultant des réglages effectués.

4. Distortion

Produit une distorsion plus mordante que l'effet précédent. Les paramètres sont les mêmes que pour "3. Overdrive".

5. Phaser

Ajoute une copie déphasée au signal entrant et la module.

- **Phaser Manual (100~8000Hz)**—Spécifie la fréquence centrale qui est modulée par l'effet.
- **Phaser Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- **Phaser Depth (0~127)**—Intensité de la modulation.
- **Phaser Resonance (0~127)**—Volume de la rétroaction (feedback). Des valeurs plus élevées rendent le signal plus "synthétique".
- **Phaser Mix Level (0~127)**—Volume du signal déphasé par rapport au signal entrant.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du signal de sortie. Cet effet mono combine les signaux d'entrée avant de les traiter. Vous pouvez néanmoins placer le signal traité où bon vous semble.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie. Servez-vous de ce paramètre pour compenser des différences de niveau trop importantes résultant des réglages effectués.

6. Spectrum

"Spectrum" est un genre de filtre qui modifie le timbre en accentuant ou atténuant le niveau de certaines fréquences.

- **Spectrum 250Hz Gain (-15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 500Hz Gain (-15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 1000Hz Gain (-15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 1250Hz Gain (-15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 2000Hz Gain (-15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 3150Hz Gain (-15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 4000Hz Gain (-15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 8000Hz Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau des différentes bandes de fréquences.
- **Spectrum Band Width Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Ajuste simultanément la largeur de toutes les bandes de fréquences.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du signal de sortie. Cet effet mono combine les signaux d'entrée avant de les traiter. Vous pouvez néanmoins placer le signal traité où bon vous semble.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie. Servez-vous de ce paramètre pour compenser des différences de niveau trop importantes résultant des réglages effectués.

7. Enhancer

Contrôle la structure des harmoniques des hautes fréquences, rendant le son plus pétillant et défini.

- **Enhancer Sens (0~127)**—Sensibilité de l'effet enhancer.
- **Mix Level (0~127)**—Niveau des harmoniques générées par l'enhancer.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau du grave.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau de l'aigu.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie. Servez-vous de ce paramètre pour compenser des différences de niveau trop importantes résultant des réglages effectués.

8. Auto Wah

Cet effet pilote un filtre pour créer des changements cycliques du timbre (effet WahWah automatique).

- **Auto Wah Filter Type (LPF, BPF)**—Type de filtre. *LPF*: l'effet wah affecte une vaste bande de fréquences. *BPF*: l'effet wah influence une bande restreinte de fréquences.
- **Auto Wah Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- **Auto Wah Depth (0~127)**—Intensité de la modulation.
- **Auto Wah Sens (0~127)**—Détermine la sensibilité du filtre.
- **Auto Wah Manual (0~127)**—Détermine la fréquence centrale à laquelle l'effet est appliqué.
- **Auto Wah Peak (0~127)**—Règle l'intensité de l'effet Wah autour de la fréquence centrale. Une valeur plus élevée rétrécit la bande traitée.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie. Servez-vous de ce paramètre pour compenser des différences de niveau trop importantes résultant des réglages effectués.

9. Rotary

Cet effet simule le son de haut-parleurs rotatifs souvent utilisés avec des orgues électriques. Comme vous pouvez régler séparément la vitesse des rotors de l'aigu et du grave, les caractéristiques propres à ces haut-parleurs peuvent être simulées de manière authentique. Cet effet convient surtout pour les sons de la banque **ORGAN** – la section Harmonic Bar dispose en effet de son propre effet Rotary).

- **Tweeter Slow Rate (0.05~10.0Hz)**
- **Woofer Slow Rate (0.05~10.0Hz)**—Vitesse lente (SLOW) du rotor de l'aigu ou du grave.
- **Tweeter Fast Rate (0.05~10.0Hz)**
- **Woofer Fast Rate (0.05~10.0Hz)**—Vitesse rapide (FAST) du rotor de l'aigu ou du grave.
- **Rotary Speed (Slow, Fast)**—Permet de d'alterner entre les vitesses rapide et lente des deux rotors (aigu et grave). *SLOW*: Ralentit la vitesse en fonction du paramètre "Slow Rate". *FAST*: Accélère la vitesse pour atteindre la valeur "Fast Rate".
- **Tweeter Acceleration (0~15)**
- **Woofer Acceleration (0~15)**—Permet de régler la vitesse à laquelle le rotor en question atteint la nouvelle vitesse ("Fast" ou "Slow"). Plus la valeur est petite, plus la transition est lente.
- **Tweeter Level (0~127)**
- **Woofer Level (0~127)**—Volume of the rotor in question.
- **Separation (0~127)**—Dispersion du son.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

10. Compressor

Cet effet atténue les crêtes de signal et accentue les bas niveaux, nivelant ainsi des sauts de volume trop importants.

- **Compressor Sustain (0~127)**—Spécifie à quel point les signaux entrants doivent être comprimés, ce qui peut allonger le sustain.
- **Compressor Attack (0~127)**—Détermine la vitesse à laquelle la compression commence.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du signal de sortie. Cet effet mono combine les signaux d'entrée avant de les traiter. Vous pouvez néanmoins placer le signal traité où bon vous semble.
- **Compressor Post Gain (0, +6, +12, +18dB)**—Détermine le niveau de sortie. Servez-vous de ce paramètre pour compenser des chutes de volume trop importantes dues à des réglages extrêmes.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau du grave.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau de l'aigu.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

11. Limiter

Comprime des signaux au-delà du niveau spécifié afin d'éviter toute distorsion. Contrairement à un compresseur, cet effet ne touche pas aux niveaux plus faibles.

- **Limiter Threshold (0~127)**—Détermine le niveau à partir duquel la compression commence.
- **Limiter Release (0~127)**—Détermine le temps de maintien de la compression après que le niveau du signal soit retombé sous le seuil (Threshold).
- **Limiter Ratio (1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1)**—Spécifie à quel point les crêtes de niveau sont comprimées. Choisissez "100:1" si le niveau Threshold ne peut jamais être dépassé (ce qui correspond à une fonction de limiteur).
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du signal de sortie. Cet effet mono combine les signaux d'entrée avant de les traiter. Vous pouvez néanmoins placer le signal traité où bon vous semble.
- **Limiter Post Gain (0, +6, +12, +18dB)**—Détermine le niveau de sortie. Servez-vous de ce paramètre pour compenser des chutes de volume trop importantes dues à des réglages extrêmes.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau du grave.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau de l'aigu.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

12. Hexa-Chorus

Chorus à 6 phases (six lignes de chorus) rendant le son plus riche et plus "large" et "généreux".

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Règle le retard entre le signal entrant et le moment où le chorus commence à œuvrer.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- **Chorus Depth (0~127)**—Intensité de la modulation.
- **Chorus Pre Delay Deviation (0~20)**—Définit la différence de retard entre chaque ligne de chorus.
- **Chorus Depth Deviation (-20~0~20)**—Définit la différence d'intensité de modulation des lignes de chorus.
- **Chorus Pan Deviation (0~20)**—Spécifie la répartition des lignes de chorus dans l'image stéréo.
0: Toutes les lignes de chorus se trouvent au milieu.
20: Les lignes de chorus sont placées à intervalles de 60 degrés à partir du centre de l'image.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

13. Trem Chorus

Voici un chorus avec trémolo (modulation cyclique du volume).

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Règle le retard entre le signal entrant et le moment où le chorus commence à œuvrer.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- **Chorus Depth (0~127)**—Intensité de la modulation.
- **Tremolo Rate (0.05~10.0Hz)**—Vitesse de modulation de l'effet trémolo.
- **Tremolo Separation (0~127)**—Permet de régler le niveau du trémolo par rapport à la modulation du chorus.
- **Tremolo Phase (0~180 deg)**—Largeur stéréo de l'effet trémolo.

- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W).
- Level (0~127)—Niveau de sortie.

14. Space-D

Chorus multiple appliquant une modulation à deux phases en stéréo. Comme la modulation se remarque à peine, le chorus paraît très transparent (un parfait "faiseur de stéréo").

- Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)—Règle le retard entre le signal entrant et le moment où le chorus commence à œuvrer.
- Chorus Rate (0.05~10.0Hz)—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- Chorus Depth (0~127)—Intensité de la modulation.
- Chorus Phase (0~180deg)—Diffusion du son.
- EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)—Niveau du grave.
- EQ High Gain (-15dB~0~15dB)—Niveau de l'aigu.
- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W).
- Level (0~127)—Niveau de sortie.

15. St. Chorus

Chorus stéréo. Servez-vous du filtre pour influencer le timbre de l'effet.

- Filter Type (OFF, LPF, HPF)—Type de filtre. *OFF*: Aucun filtre n'est utilisé. *LPF*: Atténue les fréquences au-dessus de la valeur Cutoff. *HPF*: Atténue les fréquences en dessous de la fréquence Cutoff.
- Cutoff Frequency (200~8000Hz)—Fréquence de coupure du filtre.
- Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)—Règle le retard entre le signal entrant et le moment où le chorus commence à œuvrer.
- Chorus Rate (0.05~10.0Hz)—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- Chorus Depth (0~127)—Intensité de la modulation.
- Chorus Phase (0~180 deg)—Diffusion du son.
- EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)—Niveau du grave.
- EQ High Gain (-15dB~0~15dB)—Niveau de l'aigu.
- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W).
- Level (0~127)—Niveau de sortie.

16. St. Flanger

Voici un flanger stéréo produisant une résonance métallique qui rappelle quelque peu un avion décollant ou atterrissant.

- Filter Type (OFF, LPF, HPF)—Type de filtre. *OFF*: Aucun filtre n'est utilisé. *LPF*: Atténue les fréquences au-dessus de la valeur Cutoff. *HPF*: Atténue les fréquences en dessous de la fréquence Cutoff.
- Cutoff Frequency (200~8000Hz)—Fréquence de coupure du filtre.
- Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)—Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
- Flanger Rate (0.05~10.0Hz)—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- Flanger Depth (0~127)—Intensité de la modulation.
- Flanger Phase (0~180 deg)—Diffusion du son.
- Flanger Feedback (-98%~0~98%)—Détermine le niveau du signal de flanger qui est réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)—Niveau du grave.
- EQ High Gain (-15dB~0~15dB)—Niveau de l'aigu.

- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W).
- Level (0~127)—Niveau de sortie.

17. Step Flanger

Voici "Step Flanger" avec des paliers bien audibles au lieu d'un flux continu.

- Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)—Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
- Flanger Rate (0.05~10.0Hz)—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- Flanger Depth (0~127)—Intensité de la modulation.
- Flanger Feedback (-98%~0~98%)—Détermine le niveau du signal de flanger qui est réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- Step Rate (0.10~20.0Hz, note)—Vitesse (période) du changement de hauteur.
- Flanger Phase (0~180deg)—Diffusion du son.
- EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)—Niveau du grave.
- EQ High Gain (-15dB~0~15dB)—Niveau de l'aigu.
- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W).
- Level (0~127)—Niveau de sortie.

18. St. Delay

Cet effet répète le signal d'entrée, créant ainsi des échos (répétitions de signal).

- Delay FBK Mode (Normal, Cross)—Détermine la façon dont le signal d'effet est réinjecté dans l'effet delay. *NORMAL*: Le signal de delay du canal gauche est réinjecté dans le canal gauche et le signal retardé du canal droit dans le canal droit. *CROSS*: Le signal de delay du canal gauche est réinjecté dans le canal droit et le signal retardé du canal droit dans le canal gauche.
- Delay Left (0.0~500.0ms)—Règle le décalage entre le signal entrant et la première répétition du canal gauche.
- Delay Right (0.0~500.0ms)—Règle le décalage entre le signal entrant et la première répétition du canal droit.
- FBK Phase Left (Normal, Invert)—Spécifie la phase du signal de delay gauche. *NORMAL*: La phase ne change pas. *INVERT*: La phase est inversée.
- FBK Phase Right (Normal, Invert)—Spécifie la phase du signal de delay droit. *NORMAL*: La phase ne change pas. *INVERT*: La phase est inversée.
- Delay Feedback (-98%~0~98%)—Détermine le niveau du signal retardé dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)—Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, choisissez *BYPASS*.
- EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)—Niveau du grave.
- EQ High Gain (-15dB~0~15dB)—Niveau de l'aigu.
- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W).
- Level (0~127)—Niveau de sortie.

19. Mod. Delay

Cet effet ajoute de la modulation au son retardé et produit un effet semblable à celui d'un flanger.

- **Delay FBK Mode (Normal, Cross)**—Détermine la façon dont le signal d'effet est réinjecté dans l'effet delay. **NORMAL**: Le signal de delay du canal gauche est réinjecté dans le canal gauche et le signal retardé du canal droit dans le canal droit. **CROSS**: Le signal de delay du canal gauche est réinjecté dans le canal droit et le signal retardé du canal droit dans le canal gauche.
- **Delay Left (0.0~500.0ms)**—Règle le décalage entre le signal entrant et la première répétition du canal gauche.
- **Delay Right (0.0~500.0ms)**—Retard avant le début de la première répétition.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Détermine le niveau du signal retardé dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, choisissez **BYPASS**.
- **Modulation Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- **Modulation Depth (0~127)**—Détermine l'intensité de modulation.
- **Modulation Phase (0~180 deg)**—Diffusion spatiale du son.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau du grave.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau de l'aigu.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

20. 3 Tap Delay

L'effet "Triple Tap Delay" génère trois répétitions: milieu, gauche et droite.

- **Delay Left (200~1000ms, note)**—Règle le décalage entre le signal entrant et la première répétition du canal gauche.
- **Delay Right (200~1000ms, note)**—Règle le décalage entre le signal entrant et la première répétition du canal droit.
- **Delay Center (200~1000ms, note)**—Règle le retard entre le signal entrant et le signal retardé placé au centre.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Détermine le niveau du signal retardé dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, choisissez **BYPASS**.
- **Delay Level Left (0~127)**—Détermine le niveau du signal retardé du canal gauche.
- **Delay Level Right (0~127)**—Détermine le niveau du signal retardé du canal droit.
- **Delay Level Center (0~127)**—Détermine le niveau du signal retardé se trouvant au centre.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau du grave.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau de l'aigu.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

21. 4 Tap Delay

Effet delay avec quatre lignes de retard.

- **Delay 1~4 (200~1000ms, note)**—Retard avant la première répétition.
- **Delay Level 1~4 (0~127)**—Niveau de sortie du signal retardé.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Détermine le niveau du signal retardé dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, choisissez **BYPASS**.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

22. Time Delay

Cet effet permet de contrôler le temps de retard et la hauteur en temps réel. Quand le temps de retard s'allonge, la hauteur du son baisse et quand il devient plus bref, la hauteur monte.

- **Delay Time (200~1000ms, note)**—Retard avant la première répétition.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Détermine le niveau du signal retardé dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay Acceleration (0~15)**—Spécifie le temps qu'il faut au retard (Delay Time) pour passer du réglage actuel au suivant. La vitesse de transition du retard affecte directement les variations de hauteur.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, choisissez **BYPASS**.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du signal de sortie. Cet effet mono combine les signaux d'entrée avant de les traiter. Vous pouvez néanmoins placer le signal traité où bon vous semble.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau du grave.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau de l'aigu.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

23. 2 Pitch Shifter

Un effet pitch shifter change la hauteur du signal entrant. Cet effet propose 2 lignes et permet donc d'ajouter deux copies transposées au signal entrant.

- **Pitch Shift Mode (1~5)**—Plus la valeur est élevée, plus la réponse est lente. La hauteur restera cependant plus stable.
- **Pitch A Coarse (-24~0~+12 demi-ton)**—Règle la hauteur de la ligne "Pitch Shift A" par demi-tons (-2~+1 octaves).
- **Pitch B Coarse (-24~0~+12 demi-ton)**—Règle la hauteur de la ligne "Pitch Shift B" par pas de demi-ton (-2~+1 octaves).
- **Pitch A Fine (-100~0~+100 cent)**—Règle la hauteur de la ligne "Pitch Shift A" par pas de 2 cents (100~+100 cents). Un cent correspond à 1/100e de demi-ton.
- **Pitch B Fine (-100~0~+100 cent)**—Règle la hauteur de la ligne "Pitch Shift B" par pas de 2 cents (100~+100 cents). Un cent correspond à 1/100ème de demi-ton.

- **Pitch A Pre Delay (0.0~500.0ms)**—Règle le décalage entre le signal entrant et le début de la ligne "Pitch Shift A".
- **Pitch B Pre Delay (0.0~500.0ms)**—Règle le décalage entre le signal entrant et le début de la ligne "Pitch Shift B".
- **Pitch A Panpot (L64~0~63R)**—Règle la position stéréo du signal "Pitch Shift A". "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
- **Pitch B Panpot (L64~0~63R)**—Règle la position stéréo du signal "Pitch Shift B". "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
- **Level Balance (A100:0B, A50:50B, A0:100B)**—Règle la balance entre les signaux "Pitch Shift A" et "Pitch Shift B". "A100:0B" signifie que seul le signal "Pitch Shift A" est reproduit. À l'inverse, "A0:100B" ne reproduit plus que le signal "Pitch Shift B".
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

24. FBK Pitch

Voici un effet pitch shift avec plusieurs répétitions.

- **Pitch Shift Mode (1~5)**—Plus la valeur est élevée, plus la réponse est lente. La hauteur restera cependant plus stable.
- **Pitch Coarse (-24~0~+12 demi-tons)**—Règle la hauteur du signal transposé par demi-tons (2~+1 octaves).
- **Pitch Fine (-100~0~+100 cents)**—Règle les désaccords du signal pitch shift par pas de 2 cents (un cent correspond à 1/100ème de demi-ton).
- **Pitch Pre Delay (0.0~500.0ms)**—Règle le décalage entre le signal entrant et le début du signal "Pitch Shift A".
- **Pitch Feedback (-98%~0~98%)**—Règle le rapport de niveau (%) du signal déjà traité qui est réinjecté à l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du signal de sortie. Cet effet mono combine les signaux d'entrée avant de les traiter. Vous pouvez néanmoins placer le signal traité où bon vous semble.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau du grave.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau de l'aigu.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

25. Reverb

Un superbe effet de réverbération.

- **Reverb Type (Room 1, Room 2, Stage 1, Stage 2, Hall 1, Hall 2)**—Type de réverbération.
Room1: Réverbération dense avec une chute brève.
Room2: Réverbération plus aérée avec une chute brève.
Stage1: Réverbération tardive plus importante.
Stage2: Réverb avec des premières réflexions très marquées.
Hall1: Réverbération claire.
Hall2: Réverbération riche.
- **Reverb Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Règle le retard entre le signal entrant et le début de la réverb.
- **Reverb Time (0~127)**—Durée de la réverbération
- **Reverb HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, choisissez BYPASS.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau du grave.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau de l'aigu.

- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

26. Gate Reverb

Effet qui coupe brutalement le son réverbéré (au lieu de le laisser s'estomper progressivement).

- **Reverb Type (Normal, Reverse, Sweep 1, Sweep 2)**—Type de réverbération.
NORMAL: Réverb avec Gate conventionnelle.
REVERSE: Réverbération inversée.
SWEEP1: Le son réverbéré passe de droite à gauche.
SWEEP2: Le son réverbéré passe de gauche à droite.
- **Reverb Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Règle le retard entre le signal entrant et le début de la réverb.
- **Reverb Gate Time (5~500ms)**—Règle la durée de la réverbération.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau du grave.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Niveau de l'aigu.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

27. OD→ Chorus

Overdrive et chorus branchés en série. ("En série" signifie que le signal de sortie du premier effet est aussi traité par le second.)

- **Overdrive Drive (0~127)**—Intensité de la distorsion. Agit aussi sur le volume.
- **Overdrive Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du signal d'overdrive.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Règle le retard entre le signal entrant et le moment où le chorus commence à œuvrer.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- **Chorus Depth (0~127)**—Intensité de la modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le chorus (W)
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

28. OD→ Flanger

Overdrive et flanger branchés en série.

- **Overdrive Drive (0~127)**—Intensité de la distorsion. Agit aussi sur le volume.
- **Overdrive Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du signal d'overdrive.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- **Flanger Depth (0~127)**—Intensité de la modulation.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Détermine le niveau du signal de flanger qui est réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le flanger (W)
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

29. OD→ Delay

Overdrive et delay branchés en série.

- **Overdrive Drive (0~127)**—Intensité de la distorsion. Agit aussi sur le volume.
- **Overdrive Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du signal d'overdrive.
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Retard avant la première répétition.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Détermine le niveau du signal retardé dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, choisissez BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal du delay (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

30. DST→ Chorus

Distorsion et chorus branchés en série.

- **Distortion Drive (0~127)**—Intensité de la distorsion. Agit aussi sur le volume.
- **Distortion Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du signal de distorsion.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Règle le retard entre le signal entrant et le moment où le chorus commence à œuvrer.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- **Chorus Depth (0~127)**—Intensité de la modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le chorus (W)
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

31. DST→ Flanger

Distorsion et flanger branchés en série.

- **Distortion Drive (0~127)**—Intensité de la distorsion. Agit aussi sur le volume.
- **Distortion Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du signal de distorsion.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- **Flanger Depth (0~127)**—Intensité de la modulation.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Détermine le niveau du signal de flanger qui est réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le flanger (W)
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

32. DST→ Delay

Distorsion et delay branchés en série.

- **Distortion Drive (0~127)**—Intensité de la distorsion. Agit aussi sur le volume.
- **Distortion Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du signal de distorsion.
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Retard avant la première répétition.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Détermine le niveau du signal retardé dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, choisissez BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal du delay (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

33. EH→ Chorus

Enhancer et chorus branchés en série.

- **Enhancer Sens (0~127)**—Sensibilité de l'enhancer.
- **Enhancer Mix Level (0~127)**—Niveau des harmoniques générées par l'enhancer.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Règle le retard entre le signal entrant et le moment où le chorus commence à œuvrer.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- **Chorus Depth (0~127)**—Intensité de la modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le chorus (W)
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

34. EH→ Flanger

Enhancer et flanger branchés en série.

- **Enhancer Sens (0~127)**—Sensibilité de l'enhancer.
- **Enhancer Mix Level (0~127)**—Niveau des harmoniques générées par l'enhancer.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- **Flanger Depth (0~127)**—Intensité de la modulation.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Détermine le niveau du signal de flanger qui est réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le flanger (W)
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

35. EH→ Delay

Enhancer et delay branchés en série.

- **Enhancer Sens (0~127)**—Sensibilité de l'enhancer.
- **Enhancer Mix Level (0~127)**—Niveau des harmoniques générées par l'enhancer.
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Retard avant la première répétition.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Détermine le niveau du signal retardé dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, choisissez BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal du delay (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

36. Chorus→ DLY

Chorus et delay branchés en série.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Règle le retard entre le signal entrant et le moment où le chorus commence à œuvrer.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- **Chorus Depth (0~127)**—Intensité de la modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le chorus (W)
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Retard avant la première répétition.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Détermine le niveau du signal retardé dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, choisissez BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal du delay (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

37. Flanger→ DLY

Flanger et delay branchés en série.

- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- **Flanger Depth (0~127)**—Intensité de la modulation.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Détermine le niveau du signal de flanger qui est réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le flanger (W)
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Retard avant la première répétition.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Détermine le niveau du signal retardé dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, choisissez BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal du delay (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

38. CHO→ Flanger

Chorus et flanger branchés en série.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Règle le retard entre le signal entrant et le moment où le chorus commence à œuvrer.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Vitesse de modulation du chorus.
- **Chorus Depth (0~127)**—Intensité de modulation du chorus.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le chorus (W)
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Vitesse de modulation du flanger.
- **Flanger Depth (0~127)**—Intensité de modulation du flanger.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Détermine le niveau du signal de flanger qui est réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le flanger (W)
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

39. CHO/Delay

Chorus et delay branchés en parallèle. ("En parallèle" signifie que le signal d'entrée est traité par deux effets qui n'ont aucune interaction.)

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Règle le retard entre le signal entrant et le moment où le chorus commence à œuvrer.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- **Chorus Depth (0~127)**—Intensité de la modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le chorus (W)
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Retard avant la première répétition.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Détermine le niveau du signal retardé dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, choisissez BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal du delay (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

40. Flanger/DLY

Flanger et delay branchés en parallèle.

- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence, soit la vitesse de modulation.
- **Flanger Depth (0~127)**—Intensité de la modulation.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Détermine le niveau du signal de flanger qui est réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le flanger (W)
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Retard avant la première répétition.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Détermine le niveau du signal retardé dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les fréquences aiguës, choisissez BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal du delay (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

41. CHO/Flanger

Chorus et flanger branchés en parallèle.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Règle le retard entre le signal entrant et le moment où le chorus commence à œuvrer.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Vitesse de modulation du chorus.
- **Chorus Depth (0~127)**—Intensité de modulation du chorus.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le chorus (W)
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Vitesse de modulation du flanger.
- **Flanger Depth (0~127)**—Intensité de modulation du flanger.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Détermine le niveau du signal de flanger qui est réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le signal direct (D) et le flanger (W)
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

21. Tableau d'équipement MIDI

[Music Workstation]

Date: May 2006

Model: E-60/E-50

Version: 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1~16 1~16, Off	1~16 1~16, Off	32 Parts 3 Logical Parts (Basic Channel, NTA1, NTA2)
Mode	Default Message Altered	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1) *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	*2
Note Number	True Voice	0~127 *****	0~127 0~127	
Velocity	Note ON Note OFF	O *1 X	O *1 X	
After Touch	Key's Ch's	X X	O *1 O *1	
Pitch Bend		O *1	O *1	
Control Change	0,32	O *1	O *1	Bank Select
	1	O *1	O *1	Modulation
	5	O	O	Portamento Time
	6, 38	O	O *1	Data Entry
	7	O *1	O *1	Volume
	10	O *1	O *1	Panpot
	11	O *1	O *1	Expression
	16	O *1	O *1	C1
	64	O *1	O *1	Hold 1
	65	O	O *1	Portamento
	66	O *1	O *1	Sostenuto
	67	O *1	O *1	Soft
	69	O	O	Hold 2
	71	O	O	Resonance
	72	O	O	Realease Time
	73	O	O	Attack Time
	74	O	O	Cutoff
	75	O	O	Decay Time
	76	O	O	Vibrato Rate
	77	O	O	Vibrato Depth
78	O	O	Vibrato Delay	
84	O	O	Portamento Control	
91	O *1	O (Reverb) *1	Effect 1 Depth	
93	O *1	O (Chorus) *1	Effect 3 Depth	
98, 99	O *1	O *1	NRPN LSB, MSB	
100, 101	O *1	O *1	RPN LSB, MSB	
Program Change	True #	O *1 *****	O *1 0~127	Program Number 1~128
System Exclusive		O *1	O *1	
System Common	Song Position Pointer	O *1	O	
	Song Sel	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O *1	O *1	
	Commands	O *1	O *1	
Aux Messages	All Sounds Off	X	O (120, 126, 127)	
	Reset All Controllers	X	O (121)	
	Local On/Off	O *1	O	
	All Notes Off	X	O (123-125)	
	Active Sensing	O	O	
Reset	X	X		
Notes	*1 O X is selectable *2 Recognized as M= 1 even if M≠ 1			

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

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

O: Yes
X: No

22. 'Chord Intelligence'

C	C#	D	E ^b	E	F
CM7	C#M7	DM7	E ^b M7	EM7	FM7
C7	C#7	D7	E ^b 7	E7	F7
Cm	C#m	Dm	E ^b m	Em	Fm
Cm7	C#m7	Dm7	E ^b m7	Em7	Fm7
CmM7	C#mM7	DmM7	E ^b mM7	EmM7	FmM7
Cdim	C#dim	Ddim	E ^b dim	Edim	Fdim
Cm7 (b5)	C#m7 (b5)	Dm7 (b5)	E ^b m7 (b5)	Em7 (b5)	Fm7 (b5)
Caug	C#aug	Daug	E ^b aug	Eaug	Faug
Csus4	C#sus4	Dsus4	E ^b sus4	Esus4	Fsus4
C7sus4	C#7sus4	D7sus4	E ^b 7sus4	E7sus4	F7sus4
C7/13	C#7/13	D7/13	E ^b 7/13	E7/13	F7/13

F#	G	A \flat	A	B \flat	B
F#M7	GM7	A \flat M7	AM7	B \flat M7	BM7
F#7	G7	A \flat 7	A7	B \flat 7	B7
F#m	Gm	A \flat m	Am	B \flat m	Bm
F#m7	Gm7	A \flat m7	Am7	B \flat m7	Bm7
F#mM7	GmM7	A \flat mM7	AmM7	B \flat mM7	BmM7
F#dim	Gdim	A \flat dim	Adim	B \flat dim	Bdim
F#m7 (\flat 5)	Gm7 (\flat 5)	A \flat m7 (\flat 5)	Am7 (\flat 5)	B \flat m7 (\flat 5)	Bm7 (\flat 5)
F#aug	Gaug	A \flat aug	Aaug	B \flat aug	Baug
F#sus4	Gsus4	A \flat sus4	Asus4	B \flat sus4	Bsus4
F#7sus4	G7sus4	A \flat 7sus4	A7sus4	B \flat 7sus4	B7sus4
F#7/13	G7/13	A \flat 7/13	A7/13	B \flat 7/13	B7/13

23. Index

- Chiffres**
 1 Ch Limit 192
 1 STAFF 40
 1/2 Bar 59
 1/2 Meas. 156
 16-track Sequencer 42, 122
 1st Channel Rx 192
 2 Ch Limit 192
 2 STAVES. 40
 2nd Channel Rx 192
 2nd Tone 62
 7th 156
- A**
 A.Bass 61
 On/Off 53
 A/a 44, 128
 ABS 60, 61
 ABs&ADr On/Off 53
 Absolute 192
 ACC 69
 1~6 60
 Acc&ABs On/Off 53
 Accomp
 Minus-One 38
 On/Off 53
 Accompagnement 22, 60
 Accord 23
 Afficher 39
 Acoustic 29
 Setup (Configuration) 31
 ACV 172
 Adapt Chord 33
 Adaptive Chord Voicing 172
 ADR 60
 ADrum On/Off 53
 ALL 38
 FILES 180, 181
 Alphabetic Order 34, 74, 91, 111
 Alteration 67
 Intro/Ending 67
 Mode 168, 172
 Always 59
 Archiver 186
 Arpeggio 30, 54
 Oct. 67
 Arr
 /M.Bass 55
 Bouton 22
 Arranger
 Chord 67
 Hold 55, 67
 Options 68
 Arrangeur 22, 60
 Commandes 61
 Parties 60
 RIT Tempo 53, 56
 Utilisation 22
- ARTIST 33, 35
 Astérisque (*) 90, 188
 Attack 79, 105
 Author 110
 Auto 69
 Fill-In 24, 53, 92
 Sustain 33
 Sync 190
 Avancer 37
- B**
 Balance 26
 Parties clavier 81
 Song Makeup Tools 102
 Basic 191
 Bass 38
 Inversion 55, 61, 92
 Bass (main gauche) 60
 Basse (réponse) 87
 Batterie 28
 Batterie, deux pistes 124
 Best Selection 28
 BIAS 167
 Break Mute 53, 56
 BWD 37
- C**
 C1 79
 MIDI 189
 Cancel (User Program) 89
 Card Memory 197
 Catégorie 35
 Category 110
 CC00 137, 168, 193
 CC16 189
 CC32 137, 168, 193
 Chain 115
 Change
 Gate Time 136, 167
 Velo 135, 167
 Channel 189, 190
 Basic 191
 Chord
 Adapt 33
 Oct. 54, 67
 Off Muting 32
 Chorus 82, 105
 Drum Instrument 106
 Level 107
 Parties clavier 84
 Song/Style 87, 102, 107
 Style Composer 161
 Style/Song 84, 87
 Clavier
 Sélection de sons 27
 Clear ALL 117
 Clip 195
 Control 192
 Clock 190
- Clones 154
 Coarse
 Tune 77
 Upper2 77
 Color Control 192
 Common 107
 Comander 135
 Composer 41
 Connexions 18
 Cont. 190
 Contraste 14, 19
 Controls
 D Beam 53
 Style Composer 153
 Conversion de programmes utilisateur 182
 Converter (Style) 147
 Copy
 Disk&Media 180
 Event 142, 146, 174
 Index 99, 114
 Mode 132, 159
 Sequencer 132
 Style 159
 Styles 75, 112
 Styles existants 158
 Times 160
 User Program 97
 Count-In 59
 Séquenceur 125
 Style Composer 156
 Country 73
 Cover
 Song 38
 Style 63
 CPT 169
 Create
 Event 145, 173
 Event Note 146, 173
 Custom 71
 CUSTOMIZE 38
 Cut&Reso 53
 Cutoff 53
 Freq 80
 Sound Edit 105, 106
 Cutting 52
- D**
 D Beam 51
 V-Link 196
 D Modulation 53
 Damper 54, 189
 Data
 Storage 184
 Type 131, 132, 138, 165, 169
 Update 37
 Database 73
 Dec. 137, 168
 Decay 79, 105
 Décompte 59

Degree.....168, 172
 Delay..... 83, 86, 107
 VB.....106
 Delete.....128
 Disk&Media.....179
 Last Note.....36, 112
 Mark.....109
 Nom.....44
 Play List.....118
 Séquenceur.....131
 Song Finder.....112
 Style.....75
 Style Composer.....165
 User Program.....97
 Démonstration.....20
 Depth
 VB.....106
 Description.....13
 Destination.....159
 Diapason.....49, 51
 Upper2.....77
 Digital Bass Enhancer.....87
 Disk
 /Media.....175
 User.....70, 72, 159
 Dissolve Time.....195
 Division.....149, 154, 156
 DJ Gear.....51, 52
 Données.....186
 Doubling.....33
 Down.....90
 Drum.....38
 & Bass.....38
 Instrument.....106
 Mute.....106
 Drum Set.....160
 Note Pitch.....161
 Sound Edit.....106
 Dw.....61
 Dynamic
 Arranger.....67
 Edit.....68
 Dynamique.....50
E
 Easy
 Chord Mode.....67
 Setting.....26
 Ecran.....19
 Edit
 16-track.....128
 Index.....99, 114
 MIDI.....188
 Effet.....81
 Multi-FX.....84
 Parties clavier.....83
 Song/Style.....86
 Tour d'horizon.....81
 Electric.....29
 Setup (Configuration).....31
 EM-2000.....182
 END/RIT.....24
 Ending.....24, 55, 60
 Enregistrement.....41

Env
 Attack.....79
 Decay.....79
 Release.....80
 Envelope.....105
 Enveloppe.....79
 EQUAL.....130, 131, 164
 Erase
 Event.....146, 173
 Séquenceur.....130
 Style Composer.....164
 Event.....145, 173
 Filter.....189
 Exchange.....139
 Execute.....128
 Exit.....197
 Expression
 Pédale.....56
 Style Composer.....161
 Extended.....28
F
 Face avant.....13
 Factory Reset.....197
 Fade.....53
 FAST.....25
 FDw.....159
 Feedback.....84, 87, 107
 Fiche technique.....198
 File
 Copy.....180
 Name.....35
 Fill.....23, 61
 Down.....53, 61
 Dwn.....156
 Half Bar.....55, 70
 In On User Program Change.....92
 Ritardando.....69
 Up.....53, 61
 Valeur 'Rit'.....69
 Filter
 MIDI.....189, 190
 Score.....40
 TVF Cutoff.....80
 Finder.....74
 Music Assistant.....34
 Song.....35, 110
 Style.....73
 User Program.....90
 Fine
 Tune.....77
 Upper2.....77
 Fixed.....50
 Flanger.....84, 87, 107
 Flashing
 Exit.....197
 Metronome.....197
 Flèche.....27
 Foot
 Pedal.....56
 Switch.....55
 For.....133, 166
 Format.....181
 Freeze Data.....64, 107

FROM.....159
 FIRST NOTE.....37
 SECOND BAR.....37
 Full.....40
 FUp.....159
 FWD.....37

G
 G-1000.....182
 Gammes orientales.....57
 Genre.....33, 35, 91, 96, 110
 Style.....73
 GET IT.....71, 94, 159
 Global.....93, 196
 Change.....137, 168
 Transpose.....49
 Guitar.....124, 155
 Guitare.....29
 Réglage.....32
 Guitare acoustique.....29
 Guitare électrique.....29

H
 Half Bar.....55, 70
 Hall.....83, 86, 107
 Harmonie.....62
 Haut-parleur (icône).....171
 High.....190
 Key Touch.....50
 HIGHER.....130, 131, 164
 Hold.....54, 172
 Arranger.....55, 67
 Assign.....55
 Lower.....56, 78
 One Touch.....65
 Pedal.....33
 Settings.....92
 User Program.....92

I
 Importer des programmes utilisateur.....182
 Inc.....137, 168
 Index.....35, 73, 110
 Copy.....99, 114
 Edit.....98, 99
 Édition.....113
 Rename.....99
 User Program.....91
 Info.....197
 Init
 All Values.....79
 Single Value.....79, 189
 Value.....137, 168
 Initialiser.....197
 Support.....181
 Initialize
 Style.....152
 Insert.....44, 128
 Séquenceur.....133
 Style Composer.....166
 INSIDE.....130, 131, 164
 Instrum.....52
 INSTRUMENTS.....51
 Int+Mid.....192

- Intelligence Threshold 62
INTELLIGENT 67
 Internal 191, 192
 Memory 197
 Intervalle (transposition) 48
 Into 133, 160
 Intro 24, 55, 60
 Intro/Ending 65
 Alteration 67
 Inversion 61
- J**
 Jump To 1st Note 104, 148
- K**
 KBD Mode 45
 Hold 65
 Key 154
 Score Options 40
 Style Converter 149
 Touch 50
 Keyboard
 &Style Parts 188
 Exchange UP2/1 56
 Fonctions 77
 Modes 45
 Options 77
 Partie 26
 Parties 22, 26, 79
 Touch 50
 Transpose 48
- L**
 Language 20
 Largeur 33
 LCD Contrast 19
 Left 66
 Length 155, 169
 Level
 Chorus 87
 Reverb 83, 86
 Voyez aussi *Volume*
 Limit 192
 High/Low 190
 Link 94
 Melody Intelligence 63
 MFX 85
 List 88
 Listen 159
 Load 176
 MIDI Set 176
 User Program Set 176
 Local 189
 On/Off 188
 Lock 69
 Loop 148
 Low 190
 Key Touch 50
 Lower 131, 164
 LWR Hold 56, 78
 Lyrics 39
 &Score 39
 Edit 119
- M**
 MA 97, 101
 Magnify 135, 167
 Main 23, 60, 61, 159
 VAR 65
 Major 156
 Make New Song Link 94
 Makeup Tools 102
 Manual Drums 26
 MARK & JUMP 36, 109
 Mark A/B 148
 Master
 Track 123, 139
 Tune 49, 51
 Volume 23, 26, 191
 Max 50
 MEASURE LENGTH 155
 MEL INT 62
 MELODY 38
 INTELL 26
 Melody Intelligence 62
 Menu (E-50) 21
 Métrique 152
 Metronome
 Flashing pattern 197
 Métronome 59
 Mode 59
 Style 158
 MFX 81, 84, 200
 Link 85
 Type 85
 Micro Edit 143, 170
 Mid 50
 MIDI 187
 Canal de base 191
 Canaux 189
 Channels 190
 Filter 189, 190
 Fonctions 187
 Icône de prise 95
 Lien à un programme utilisateur 94
 Paramètre 189, 192
 RX 189, 190
 Set 193
 Set, charger 176
 Set, Sauvegarder 177
 Set, Sélection automatique 194
 Set, Lien à un programme utilisateur 94
 Sync 190
 Synchronisation 190
 TX 189
 Min 50
 Minor 156
 Minus One 38, 54, 56
 Mise sous/hors tension 19
 Mix 132
 16-track 125
 Copy 132
 Record 155
 Style Copy 159
 Mixer 81, 161
- Mode 154
 Copy 132
 Portamento 78
 Style 156
 Style Converter 149
 Modulation 48, 79
 Mono 78
 Morceau
 Conversion en style 147
 Index 35
 Motifs 151
 Move Event 142, 146, 173
 Multi-FX 84
 Music Assist
 Mark 97
 Music Assistant 33, 97
 Créer de nouvelles entrées 100, 185
 Delete 101
 Edition 100
 Fonctions 100
 Rename 100
 Save 101
 Music Style, voyez *Style*
 Mute 102
 16-track 148
 Drum 106
 Makeup Tools 104
 Mixer 81
 Percussion 106
 Pistes de style 157
 Séquenceur 128
 My Setup 153
- N**
 Name 33, 44, 178
 File 44
 Song 44
 Nearest 168, 172
 Next Song 37
 Nom 44
 Programme utilisateur 89
 Note 131, 132, 138
 To Arrange 192
 NRPN 131, 132, 138
 Dr 172
 Drum 161
 NTA 192
 Num Lock 74, 92, 111
 Numeric Pad 57
- O**
 Octave 21, 49, 54, 105
 Séquenceur 125
 TX 192
 User Style 154
 OFF 37
 One Touch 27, 65
 Options
 Arrange 68
 Guitar Mode 32
 Song 111
 Style Finder 74
 User Program 96
 Orchestration 38

Original 107
 Cover 38
 Output 187
 USB 187
 OUTSIDE 130, 131, 164

P

P&S Input 112
 PAGE 1~4 25
 Page principale 21
 Palette 105, 195
 Makeup Tools 104

Pan

Delay 107
 Guitare 33
 Mixer 81
 Panpot 81, 102, 105
 Drum Instrument 106
 Style Composer 161

Paper clip 94

Param 192

Paroles 39, 119

Part

On/off 26, 32, 47
 Switch 191, 192

Partage (Split)

Position 46

Partie clavier 22, 26

Parties clavier 79

Partition 39

PBend 131, 132, 138

PC 137, 168

Pédale 56

PERC Mute 106

Percussion 28

Performance Memory, voyez *User Program*

Piano

Roll 143, 170
 Style 55, 67

Piste 151

Pitch

AccDrums 161
 Bend 48
 Down (D Beam) 53
 Drum Instrument 107, 161
 Up (D Beam) 53

Place Event 142, 146, 174

Plate 83, 86, 107

Play

& Search 35, 112
 /Stop 55
 List 115
 Métronome 59

Poly 78

Portamento 56

Upper 1/2 77

Position stéréo 102, 105, 106

Preset 69

Priority 196

Programmation

Programme utilisateur 88

Programme utilisateur 88

Changement de programme 191

Finder 90

Localisation rapide 91

Programmation 88

Sélection manuelle 90

Sélectionner 89

Song/MIDI Set Link 94

Punch In/Out 125

Footswitch 56

Q

Quantize

Séquenceur 129
 Style Composer 155, 163

Quart de ton 57

Quick Start 37

R

Rate (VB) 106

REC

Mode (Style) 155
 Type 124, 127

Recall 194

User Program 95

Reconnaissance d'accord 66

Record

16-track 126
 Mix 155
 Replace 155

Recorder 41

Recording

Select 125

Recul 37

Registres 88

Relative 192

Release 80, 105

Remote 191

Remove 117

Rename

Disk&Media 178
 Index 99, 114
 Play List 118
 Song Finder 75, 112
 User Prg/Genre 96

Repère 109

Replace

Copy 132
 Record 155
 User Style 159

Reset 36, 112, 197

Start 56
 Start Tempo 53

Reso 105, 106

RESOLUTION 164

Resonance 80

D Beam 53

Retrigger 32

Reverb 81, 105

Drum Instrument 106

Level 86, 107

Parties clavier 83

Song/Style 102, 107

Style Composer 161

Style/Song 86

Revolving Bass 55, 61

Right 66

Rit 69

Fill (valeur) 69

Tempo 69

Value 69

Ritardando 69

Room 83, 86, 107

Rotary 54, 55

RX 189, 190

Event 190

Sync 190

Velocity 192

S

Sauvegarder

MIDI Set 193
 Morceau 44
 One Touch 65

Sauvegarder, voyez *Save*

Save

MIDI Set 177
 Music Assistant 101
 Play List 115
 Song 127, 177
 Style 178
 Style/Song 108
 User Program Set 177

Saved Version 64

Scale Tuning 57

Score 39

Scratch 52

Search Only 34, 74, 91, 111

SELECT MIDI 188

Sélection de banque 193

Séquenceur 43, 122

Setup (Configuration) (Electric/Acoustic)31

Shift 190

16-track 138
 Clock 168
 MIDI 189

Short

Delay 107
 DLY FBK 84, 87, 107

Single Finger 65

Slow 25

SMF 35, 44

Soft 56

Solo 104, 128, 157

Parties de style 82

Style Converter 148

- Song 35, 36
 Arranger Start Priority 196
 Balance 102
 Chorus 107
 Cover 38
 Data Changes 193
 Effets 102
 Finder 110
 Lien à un programme utilisateur 94
 Link 94, 96
 Lyrics 119
 Makeup Tools 102
 Name 35, 44
 Options 111
 Parties (MIDI) 188
 Position Pointer 190
 Reverb 107
 Sauvegarder 108
 Save 44, 127, 177
 Scanning 37
 Sync 190
 Tempo 107
 Track Edit 128
 Transpose 48, 107
 Volume 107
 Sostenuato 56
 Sound
 Edit 105, 106
 EFX 51, 52
 Set Mode 28
 Source pattern 132
 Space 44, 111, 128
 Split 46
 &Touch 50
 Arrangeur 46
 Keyboard Mode 46
 Lower Hold 78
 Standard 55, 67
 MIDI File 35, 44
 Start 22, 190
 Priority 196
 Start/Stop 23, 55, 60
 Song 53
 Style 53
 Startup 28, 95, 194
 Std 173
 Stereo Width 33
 Stop 190
 STRENGTH 164
 Strumm Up 33
 Strumming 29
- Style 22
 Annuler un enregistrement 156
 Chorus 107
 Composer 151
 Control 60
 Converter 147
 Cover 63
 Custom, programmation 71
 Database 73
 Définition 60
 Delete 75
 Edition 160
 Effets 102
 Enregistrement 41
 Link 91, 96
 Localisation rapide 73
 Makeup Tools 102
 Melody Intell Link 63
 Micro Edit 170
 Mixer 82
 Paramètres MIDI 191
 Partie 26
 Parts 58
 Parts on/off 82
 PC 191
 Programmation 151
 Record Mode 155
 Reverb 107
 Sauvegarder 108
 Save 178
 Sélectionner 25
 Start & Stop 60
 Tempo 107, 155
 Track Edit 162
 Utilisation 22
 Volume 82, 107, 192
 Supprimer 44
 Nom 128
 Sustain 33, 54
 Lower 78
 Sync 22, 61
 Synchro (Lyrics) 120
 Synchronisation 190
 SysEx 37, 193
 Filter 189
 System 190
- T**
 Tambour 60
 Tap 25
 Tempo 25, 155
 Arrangeur 68
 Rit 69
 Song 107, 124
 Style 107, 155
 Style Composer 162
 Style Converter 149
 Synchronisation 190
 Up/Down 53
 Threshold 62
 Time
 Signat 169
 Signature 124, 152
 Times 160
 TO 159
- Tone 27, 160
 Edit 79
 Map 137, 168
 Sound Edit 105
 Top 37
 Toucher
 Melody Intell 62
 Sensibilité 50
 Séquenceur 135
 Styles 167
 Track 154
 Edit 128, 162
 Instrument 153, 154, 160
 Length 169
 Style Converter 149
 Xchange 139
 Transpose 21, 48
 Paramètre MIDI 189
 RX 192
 Séquenceur 134
 Song 107
 Style Composer 166
 Transposition 48
 Par octaves 49
 TT Motor 52
 Tune 51, 77
 Tuning 51
 TVF
 /TVA 79
 Cutoff 80
 Resonance 80
 TX 189
 Event 189
 Octave 192
 Sync 190
 Velocity 192
 Type 67
- U**
 UNDO CHANGES 105
 UNEQUAL 130, 131, 164
 Up 61, 90
 UP1 26
 Update 37
 Upper1 M-FX Link 85
 USB 184, 186
 MIDI 187
 User
 Minus-One 38
 Prg 96, 177
 Prg PC 191

User Program.....	88	Write	
Cancel.....	89	Mark.....	109
Copy.....	97	MIDI Set.....	193
Delete.....	97	One Touch.....	65
Editer les infos Finder.....	96	User Program.....	88
Filter		Z	
KBD Mode.....	92	Zone.....	.66, 192
MIDI Set.....	92		
Song.....	92		
Style.....	92		
Tempo.....	92		
Tone selection.....	92		
Transpose settings.....	92		
Transposition.....	92		
Hold.....	92		
Importer.....	182		
Load.....	176		
Name.....	89		
No Fill-In.....	92		
Options.....	96		
Recall.....	95		
Rename.....	96		
Set (save).....	177		
Song/MIDI Set Link.....	94		
Volume du style.....	82		
User Style, voyez <i>Style</i>			
V			
V Noises.....	32		
VA.....	182		
Value.....	134, 166, 169		
Variat 1~4.....	55		
Variation.....	23		
VB			
Delay.....	106		
Depth.....	106		
Rate.....	106		
Velocity.....	105		
Drum Instrument.....	106		
MIDI.....	192		
Rx/Tx.....	192		
Version.....	197		
Vibrato.....	79		
Vinyl RPM.....	52		
V-Link.....	192, 195		
Volume.....	23, 105		
Commande.....	19, 26		
Drum instrument.....	106		
Makeup Tools.....	103		
Master.....	191		
Mixer.....	81		
Parties de style.....	82		
Pédale.....	56		
Song.....	107		
Song Makeup.....	102		
Style.....	107		
Style (MIDI).....	192		
W			
Wait Note.....	156		
Whole.....	47, 66		

Information

En cas de problème, adressez-vous au service après-vente Roland le plus proche ou au distributeur Roland agréé de votre pays; voyez ci-dessous.

AFRICA

EGYPT

Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar Al Askalany Street,
ARD El Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNION

Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA

T.O.M.S. Sound & Music (Pty)Ltd.
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesburg,
SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105
FAX: (011) 403 1234

Paul Bothner(Pty)Ltd.
Royal Cape Park, Unit 24
Londonderry Road, Ottery 7800
Cape Town, SOUTH AFRICA
TEL: (021) 799 4900

ASIA

CHINA

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
5F. No.1500 Pingliang Road
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(BEIJING OFFICE)
10F. No.18 3 Section Anhuaxili
Chaoyang District Beijing
100011 CHINA
TEL: (010) 6426-5050

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

Parsons Music Ltd.
8th Floor, Railway Plaza, 39
Chatham Road South, T.S.T,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 2333 1863

INDIA

Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra
Mahalaxmi Flats Compound
Off. Dr. Edwin Moses Road,
Mumbai-400011, INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA

PT Citra IntiRama
Jl. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA

Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA

Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.
45-1, Block C2, Jalan PJU 1/39,
Dataran Prima, 47301 Petaling
Jaya, Selangor, MALAYSIA
TEL: (03) 7805-3263

PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE

SWEET LEE MUSIC COMPANY PTE. LTD.
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

TAIWAN

ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung
Shan N.Road Sec2, Taipei,
TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND

Theera Music Co., Ltd.
330 Soi Verng NakornKasem,
New Road, Sumpantawongse,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 224-8821

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

**Roland Corporation
Australia Pty.,Ltd.**
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA

For Australia
Tel: (02) 9982 8266
For New Zealand
Tel: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BARBADOS

A&B Music Supplies LTD
12 Webster Industrial Park
Wildely, St.Michael, Barbados
TEL: (246)430-1100

BRAZIL

Roland Brasil Ltda.
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

CHILE

Comercial Fancy II S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataliel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

COLOMBIA

Centro Musical Ltda.
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 9
Medellin, Colombia
TEL: (574)3812529

COSTA RICA

JUAN BANSBACH Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado
10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CURACAO

Zelandia Music Center Inc.
Orionweg 30
Curacao, Netherland Antilles
TEL:(305)5926866

DOMINICAN REPUBLIC

Instrumentos Fernando Giraldez
Calle Proyecto Central No.3
Ens.La Esperilla
Santo Domingo,
Dominican Republic
TEL:(809) 683 0305

ECUADOR

Mas Musica
Rumichaca 822 y Zaruma
Guayaquil - Ecuador
TEL:(593-4)2302364

EL SALVADOR

OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

GUATEMALA

Casa Instrumental
Calzada Roosevelt 34-01,zona 11
Ciudad de Guatemala
Guatemala
TEL:(502) 599-2888

HONDURAS

Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.
BO.Paz Barahona
3 Ave.11 Calle S.O
San Pedro Sula, Honduras
TEL: (504) 553-2029

MARTINIQUE

Musique & Son
Z.I.Les Mangle
97232 Le Lamantin
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 426860

Gigamusic SARL
10 Rte De La Folie
97200 Fort De France
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 715222

MEXICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico
D.F. MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

NICARAGUA

**Bansbach Instrumentos
Musicales Nicaragua**
Altamira D'Este Calle Principal
de la Farmacia Sta.Avenida
1 Cuadra al Lago.#503
Managua, Nicaragua
TEL: (505)277-2557

PANAMA

SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE
PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY

**Distribuidora De
Instrumentos Musicales**
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (595) 21 492147

PERU

Audionet
Distribuciones Musicales SAC
Juan Fanning 530
Miraflores
Lima - Peru
TEL: (511) 4461388

TRINIDAD

AMR Ltd
Ground Floor
Maritime Plaza
Barataria Trinidad W.I.
TEL: (868) 638 6385

URUGUAY

Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa
1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA

**Instrumentos Musicales
Allegro,C.A.**
Av.las industrias edf.Guitar
import
#7 zona Industrial de Turumo
Caracas, Venezuela
TEL: (212) 244-1122

EUROPE

AUSTRIA

**Roland Elektronische
Musikinstrumente HmbH.**
Austrian Office
Eduard-Bodem-Gasse 8,
A-6020 Innsbruck, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/FRANCE/ HOLLAND/ LUXEMBOURG

Roland Central Europe N.V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

CZECH REP.

K-AUDIO
Kardasovska 626.
CZ-198 00 Praha 9,
CZECH REP.
TEL: (2) 666 10529

DENMARK

Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FINLAND

**Roland Scandinavia As, Filial
Finland**
Elannontie 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (09) 68 24 020

GERMANY

**Roland Elektronische
Musikinstrumente HmbH.**
Oststrasse 96, 22844
Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE/CYPRUS

STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY

Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint,
HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND

Roland Ireland
G2 Calmount Park, Calmount
Avenue, Dublin 12
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALY

Roland Italy S. p. a.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY

Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge
Lillekeerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLAND

MX MUSIC SP.Z.O.O.
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL

Roland Iberia, S.L.
Portugal Office
Cais das Pedras, 6/9-1 Dto
4050-465, Porto, PORTUGAL
TEL: 22 608 00 60

ROMANIA

FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni,
ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSSIA

MuTek
Dorozhnaya ul.3,korp.6
117 545 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 981-4967

SPAIN

Roland Iberia, S.L.
Paseo Garcia Faria, 33-35
08005 Barcelona SPAIN
TEL: 93 493 91 00

SWEDEN

Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 00 20

SWITZERLAND

Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UKRAINE

TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo,
UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM

Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

MIDDLE EAST

BAHRAIN

Moon Stores
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O.Box 247, Manama 304,
CANADA
TEL: 17 211 005

IRAN

MOCO INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAEL

**Halilit P. Greenspoon & Sons
Ltd.**
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN

MUSIC HOUSE CO. LTD.
FREDDY FOR MUSIC
P. O. Box 922846
Amman 11192 JORDAN
TEL: (06) 5692696

KUWAIT

**EASA HUSAIN AL-YOUSIFI
& SONS CO.**
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LEBANON

Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine
Bldg., Achrafieh, P.O.Box: 16-
5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

OMAN

TALENTZ CENTRE L.L.C.
Malatan House No.1
Al Noor Street, Ruwi
SULTANATE OF OMAN
TEL: 2478 3443

QATAR

**Al Emadi Co. (Badie Studio &
Stores)**
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA

**aDawlah Universal
Electronics APL**
Corniche Road, Aldossary
Bldg., 1st Floor, Alkhubar,
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhubar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA

**Technical Light & Sound
Center**
Rawda, Abdul Qader Jazairi St.
Bldg. No. 21, P.O.BOX 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY

ZUHAL DIS TICARET A.S.
Galip Dede Cad. No.37
Beyoglu - Istanbul / TURKEY
TEL: (0212) 249 85 10

U.A.E.

**Zak Electronics & Musical
Instruments Co. L.L.C.**
Zabeel Road, Al Sheroq Bldg.,
No. 14, Grand Floor, Dubai,
U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA

Roland Canada Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way
Richmond B. C., V6V 2M4
CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Ltd.

(Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700



This product complies with the requirements of European Directives EMC 89/336/EEC and LVD 73/23/EEC.

For EU Countries

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) This device may not cause harmful interference, and
- (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For the USA

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

For Canada

