

# DR-3 Dr. Rhythm

## Mode d'emploi

Félicitations et merci d'avoir opté pour la Dr. Rhythm DR-3 de BOSS.

Avant d'utiliser cet appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées:

- **Consignes de sécurité (p. 2)**
- **Important notes (p. 5)**

Elles contiennent des informations essentielles pour l'utilisation correcte de cet appareil.

En outre, pour maîtriser correctement chaque fonction de votre nouvelle acquisition, veuillez lire entièrement le mode d'emploi. Conservez ensuite le manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.

### ■ Conventions en vigueur dans ce manuel

- Les crochets droits [ ] indiquent des boutons.

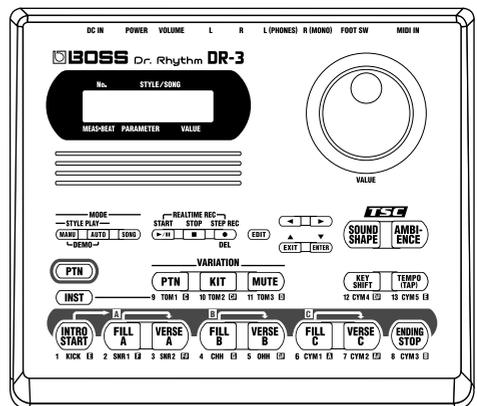
[SONG] Bouton SONG

START [ ▶/|| ] Bouton START

- Des renvois tels que (p. \*\*) vous indique les pages du manuel où vous trouverez des informations complémentaires.

### Copyright © 2003 BOSS CORPORATION

Tous droits réservés. Toute reproduction intégrale ou partielle de cette publication est interdite sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de BOSS CORPORATION.



# CONSIGNES DE SECURITÉ

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

### A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

 <b>AVERTISSEMENT</b>	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.
 <b>PRUDENCE</b>	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, veuillez à lire les instructions ci-dessous et le mode d'emploi. 
- N'ouvrez pas et ne modifiez d'aucune façon l'appareil ou son adaptateur secteur. 
- N'essayez pas de réparer l'instrument ou d'en remplacer des éléments (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour 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 "Informations"). 
- Ne placez jamais l'appareil dans des endroits:
  - soumis à des température 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,

#### AVERTISSEMENT

- soumis à de fortes vibrations. 
- Veuillez à placer l'appareil sur une surface plane afin de lui assurer une stabilité optimale. Evitez les supports qui vacillent ou les surfaces inclinées. 
- Servez-vous exclusivement de l'adaptateur secteur spécifié (série PSA) et assurez-vous que la tension de l'installation électrique correspond bien à la tension indiquée sur le corps de l'adaptateur. D'autres adaptateurs peuvent utiliser une polarité différente ou être conçus pour une autre tension; leur utilisation peut donc provoquer des dommages, des pannes ou des électrocutions. 
- Evitez de tordre le cordon d'alimentation et 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! 

## **AVERTISSEMENT**

- Cet appareil, utilisé seul ou avec un amplificateur et des enceintes ou un casque d'écoute, est en mesure de 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.



- Evitez que des objets (du matériel inflammable, de la monnaie, des trombones) ou des liquides (eau, limonades, etc.) ne pénètrent à l'intérieur de l'instrument.



- Coupez immédiatement l'alimentation de l'appareil, débranchez l'adaptateur de la prise et demandez un entretien auprès de votre revendeur, du service après-vente Roland le plus proche ou d'un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information") quand:



- l'adaptateur secteur, le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagé(e),
- il y a de la fumée ou une odeur inhabituelle
- des objets ou du liquide ont pénétré dans l'appareil
- l'appareil a été exposé à la pluie (ou a été mouillé d'une autre façon),
- l'appareil semble ne pas fonctionner normalement ou affiche un changement de performance marqué.

- 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'appareil.



- Protégez l'instrument contre tout coup ou impact important.  
(Ne le laissez pas tomber!)



## **AVERTISSEMENT**

- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de l'unité 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 même entraîner une fusion.



- Avant d'utiliser l'instrument 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").



- Les piles ne peuvent jamais être rechargées, chauffées, démontées ou jetées au feu ou dans de l'eau.



 **PRUDENCE**

- Placez l'appareil et l'adaptateur de sorte à leur assurer une ventilation appropriée. 
- Saisissez toujours la fiche du cordon ou le corps de l'adaptateur lors du branchement au secteur ou à l'instrument. 
- Toute accumulation de poussière entre la prise et la fiche d'alimentation peut nuire à l'isolation et causer un incendie. Eliminez régulièrement cette poussière avec un chiffon sec. Lorsque l'appareil n'est pas utilisé durant une période prolongée, débranchez le cordon d'alimentation. 
- Evitez 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 l'instrument et évitez d'y déposer des objets lourds. 
- Ne saisissez jamais l'adaptateur ni ses fiches avec des mains mouillées lorsque vous le branchez ou débranchez d'une prise murale ou de l'instrument. 
- Avant de déplacer cet appareil, débranchez d'abord l'adaptateur secteur ainsi que tous les câbles le reliant à des appareils périphériques. 
- Avant de nettoyer l'appareil, éteignez-le et débranchez l'adaptateur secteur de la prise murale (p. 16). 

 **PRUDENCE**

- S'il y a risque d'orage, débranchez l'adaptateur secteur de la prise murale. 
- Si les piles sont mal utilisées, elles risquent d'exploser ou de fuir, entraînant des dommages matériels ou corporels. Par souci de sécurité, veuillez lire et suivre les conseils suivants (p. 15).   
  

- Suivez consciencieusement les instructions d'installation des piles et veillez à en respecter la polarité.
- Ne mélangez pas des piles usées et des piles neuves. Evitez en outre de mélanger des piles de types différents.
- Lorsque l'appareil n'est pas utilisé durant une période prolongée, enlevez les piles.
- Si une pile fuit, essayez le liquide ayant coulé dans le compartiment avec un chiffon doux ou une serviette en papier. Placez ensuite des piles neuves. Pour éviter tout problème de peau, évitez tout contact avec le liquide des piles. Veillez tout particulièrement à ne pas vous mettre de liquide de pile dans les yeux. Si cela devait se produire, rincez immédiatement la zone en question sous l'eau courante.
- Ne conservez jamais les piles avec des objets métalliques tels que des stylos, des colliers, des épingles à cheveux etc.
- Les piles usées doivent être mises au rebut en respectant la réglementation en vigueur dans le pays ou la région où vous résidez. 

# Remarques importantes

Outre les informations de la section “Consignes de sécurité” à la page 2, veuillez lire et suivre les conseils suivants:

## Alimentation: Utilisation de piles

- 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 variateur de lumière).
- L'adaptateur secteur dégage de la chaleur après plusieurs heures d'utilisation. C'est un phénomène normal qui ne doit pas vous inquiéter.
- Nous recommandons l'utilisation de l'adaptateur secteur car la consommation de l'appareil est relativement élevée. Si vous préférez utiliser des piles, optez pour des piles alcalines.
- Pour installer ou remplacer les piles, coupez toujours l'alimentation de l'appareil et débranchez tout périphérique éventuellement connecté. Vous éviterez ainsi des dysfonctionnements et/ou l'endommagement de vos enceintes ou d'autres appareils.
- Les piles sont fournies avec l'appareil. La durée de vie de ces piles risque toutefois d'être limitée car leur raison d'être initiale est de permettre de tester l'appareil.
- Avant de brancher cet appareil à d'autres, mettez-les tous hors tension. Le non-respect de cette précaution pourrait entraîner des dysfonctionnements et/ou l'endommagement de vos enceintes ou d'autres appareils.

## Emplacement

- L'usage de l'instrument 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 cet instrument ou éloignez-le de la source d'interférence.
- Cet instrument peut causer des interférences lors de la réception radio ou télévisée. Ne vous en servez pas à proximité de tels récepteurs.
- L'utilisation d'appareils de communication sans fil (comme des téléphones portables) à proximité de l'instrument peut produire du bruit. Ce bruit peut survenir au début d'un appel (donné ou reçu) ou durant la conversation. Si vous avez des problèmes, éloignez le téléphone portable de l'instrument ou coupez-le.
- N'exposez pas l'instrument 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 extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'instrument.

- Lorsque vous déplacez l'appareil en le soumettant à une forte différence de température et/ou d'humidité, il peut y avoir formation de condensation à l'intérieur de l'appareil. Une utilisation de l'appareil dans cet état peut entraîner des dommages ou des dommages. Avant d'utiliser l'appareil, laissez-le reposer quelques heures jusqu'à ce que la condensation se soit évaporée.

## Entretien

- Pour nettoyer l'appareil, utilisez un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour enlever des saletés 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 d'essence, de diluant, de solvant ou d'alcool d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou de déformation.

## 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'appareil. Pour vous prémunir contre un tel risque, nous vous conseillons de faire régulièrement des copies de secours des données importantes se trouvant dans la mémoire de l'appareil sur papier.
- Il peut malheureusement se révéler impossible de récupérer les données stockées dans un autre appareil MIDI (tel qu'un séquenceur) une fois qu'elles ont été perdues. Roland n'endosse aucune responsabilité concernant la perte de ces données.
- Maniez les curseurs, boutons et autres commandes avec un minimum d'attention; faites aussi preuve de délicatesse avec les prises et connecteurs de l'instrument. Un maniement trop brutal 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.
- Pour ne pas déranger vos voisins, maintenez le volume à un niveau raisonnable. Il peut parfois être préférable d'utiliser le casque (surtout quand vous jouez la nuit).
- Si vous devez transporter l'appareil, emballez-le dans sa boîte d'origine (avec les protections). A défaut, utilisez un emballage équivalent.

# Caractéristiques principales

## ■ Créez vos arrangements rythmiques avec Style Play

Avec la DR-3, vous bénéficiez de motifs rythmiques constitués de sons de batterie et de basse. Vous pouvez insérer des fill-ins et changer de motif en cours d'exécution afin de produire des refrains, des transitions et des solos pour vos morceaux.

## ■ 100 styles préprogrammés

La DR-3 propose 100 styles préprogrammés pour les genres musicaux les plus diversifiés tels que rock, funk, hip hop, jazz, musique latino-américaine etc. Vous pouvez également créer jusqu'à 100 styles originaux.

## ■ Fonction TSC (Total Sound Control)

Cette fonction inclut deux types d'effets: "Sound Shape" détermine la tonalité globale du son tandis que "Ambience" en définit l'environnement acoustique.

Cette fonction permet d'obtenir facilement le son que vous recherchez, qu'il s'agisse d'un son dur pour musique rock, d'un son acoustique pour un morceau jazz ou du son obtenu durant un concert.

Les effets Sound Shape et Ambience proposent chacun huit presets (présélections) et huit mémoires dans lesquelles vous pouvez sauvegarder vos réglages favoris.

## ■ Contrôlez la DR-3 avec un commutateur au pied

La DR-3 vous permet de brancher jusqu'à deux commutateurs au pied (disponibles en option). Vous pouvez piloter la DR-3 avec le pied, sans cesser de jouer, ce qui en fait un outil idéal pour les sessions d'improvisation et les concerts. Les commutateurs au pied peuvent se voir attribuer toute une série de fonctions dont le changement de motif et l'activation ou la coupure de la fonction Variation.

## ■ La fonction Variation vous donne accès à une vaste palette d'arrangements

La fonction Variation de la DR-3 permet de produire différents arrangements au sein d'un morceau afin d'enchaîner des arrangements qui font monter la tension avec des passages plus doux pour les solos de chant etc.

## ■ Produire des motifs de rythme automatiquement en mode Auto

En mode Auto, vous pouvez produire des morceaux entiers grâce à des changements automatiques de motifs rythmiques toutes les huit ou seize mesures, ce qui vous permet de vous lancer dans des improvisations sans plus manier la DR-3.

## ■ Sons d'instruments de qualité et notes fantômes

La DR-3 met à votre disposition des sons spéciaux "soft shot", "double shot" et "buzz shot" pour faire office de notes fantôme de caisse claire. Celles-ci rendent les motifs rythmiques encore plus réalistes.

---

## ■ Pads sensibles au toucher

Les pads de la DR-3 réagissent en fonction de la force exercée (toucher). Plus vous frappez fort, plus le volume est élevé.

Vous pouvez ainsi modifier le son en changeant simplement la façon dont vous jouez sur les pads, ce qui permet de simuler les battements forts et doux sur la caisse claire, par exemple.

## ■ Réglage du tempo avec la fonction Tap Tempo

Vous pouvez déterminer le tempo en tapant sur ce bouton selon le rythme voulu.

## ■ Fonction Key Shift (transposition)

Vous pouvez facilement changer la tonalité dans laquelle vous jouez.

Cette fonction permet de baisser l'accord d'une guitare d'un demi-ton ou de s'accorder en fonction d'un autre instrument, comme un saxophone.

## ■ Fonctions pratiques de composition et d'interprétation

Tout en suivant des procédures fondamentalement semblables à celles utilisées avec les Styles, vous pouvez créer des morceaux de façon intuitive en vous servant des pads.

Lorsque vous avez créé un morceau, vous pouvez y ajouter des cymbales, changer les phrases de basse et modifier des parties spécifiques du morceau.

## ■ Synchronisation avec des enregistreurs numériques et des séquenceurs

Le MIDI vous permet de vous synchroniser avec des enregistreurs numériques (comme ceux de la série BR) et des séquenceurs ainsi que de faire démarrer et d'arrêter la DR-3 avec un GT-6.

## ■ Pourvue de prises RCA/Cinch et de prises jacks

Outre les prises jacks 1/4", la DR-3 est dotée de prises RCA/Cinch vous permettant de brancher de nombreux appareils différents tels que consoles de mixage, amplis et systèmes audio.

## ■ Boîtier compact

La DR-3 a un poids plume, des dimensions réduites et est portable à souhait. Comme, en plus, elle peut être alimentée avec des piles, vous pouvez vous en servir pratiquement n'importe où.

# Sommaire

<b>Remarques importantes .....</b>	<b>5</b>
<b>Caractéristiques principales .....</b>	<b>6</b>
<b>Sommaire .....</b>	<b>8</b>
<b>Description des commandes.....</b>	<b>12</b>
Panneau avant.....	12
Face arrière.....	14
<b>Avant de commencer .....</b>	<b>15</b>
Installer les piles.....	15
Connexions .....	16
Mise sous/hors tension.....	17
Mise sous tension.....	17
Mise hors tension.....	17
Initialisation des réglages (Factory Reset).....	18

## **Démarrage rapide .....20**

---

<b>Ecouter la démonstration .....</b>	<b>21</b>
<b>Reproduire un style.....</b>	<b>22</b>
Reproduire des styles en sélectionnant les motifs ([MANU]).....	22
Variations de styles (VARIATION).....	24
Sélectionner des styles.....	26
Changer le tempo ([TEMPO]) .....	27
Régler le tempo en le battant (Tap Tempo).....	27
Transposition ([KEY SHIFT]).....	28
<b>Utiliser un commutateur au pied.....</b>	<b>29</b>
Connexion du commutateur au pied.....	29
Comment utiliser le commutateur au pied.....	30
<b>Jouer avec un changement automatique des motifs ([AUTO]).....</b>	<b>31</b>
<b>Timbre global du son et acoustique (TSC) .....</b>	<b>32</b>
<b>Chapitre 1 Survol de la DR-3 .....</b>	<b>34</b>
Modes d'utilisation de la DR-3 .....	34
Mode Style Play .....	34
Elaborer un Style.....	35
Mode Song .....	37
Changer la fonction des pads.....	37
Ecrans principaux et fonctions.....	38
Démarrage et arrêt de la reproduction et de l'enregistrement .....	40
Régler le tempo ([TEMPO]).....	41
Transposer la reproduction ([KEY SHIFT]) .....	42
<b>Chapitre 2 Jouer avec des styles (mode Manuel [MANU]) .....</b>	<b>43</b>
Fonctionnement des pads lors de l'utilisation de styles .....	43
Sélectionner des styles.....	43
Sélection des motifs (Patterns).....	44

Lancer/arrêter .....	44
Changer de motif .....	44
Sélectionner des variations (VARIATION) .....	45
<b>Chapitre 3 Jouer avec des styles (mode [AUTO]) .....</b>	<b>46</b>
Sélectionner un style .....	46
Jouer en mode Auto .....	46
Modifier la séquence des motifs en mode Auto .....	47
<b>Chapitre 4 Piloter les styles avec un commutateur au pied .....</b>	<b>48</b>
Démarrage et arrêt de la reproduction .....	48
Changer de couplet .....	48
Assigner une fonction au commutateur au pied .....	49
<b>Chapitre 5 Timbre global et acoustique (TSC) .....</b>	<b>51</b>
Changer le timbre global du son ([SOUND SHAPE]) .....	51
Changer les caractéristiques acoustiques du son ([AMBIENCE]) .....	52
Changer les paramètres Sound Shape .....	53
Comment effectuer les réglages .....	53
Changer les paramètres d'égalisation .....	53
Changer les paramètres de compression .....	54
Nommer les réglages .....	55
Copier les réglages .....	55
Changer les paramètres Ambience .....	56
Comment effectuer les réglages .....	56
Changer les paramètres Ambience .....	56
Nommer les réglages .....	57
Copier les réglages .....	57
<b>Chapitre 6 Jouer sur les pads .....</b>	<b>58</b>
Jouer des sons de batterie .....	59
Jouer des sons de percussion .....	59
Jouer de la basse .....	59
Changer de kit rythmique (VARIATION [KIT]) .....	60
<b>Chapitre 7 Création de styles .....</b>	<b>61</b>
Procédure de création d'un style .....	61
<1> Sélectionner un numéro pour le style .....	62
<2> Effectuer les réglages du nouveau style .....	62
Régler le tempo du style .....	62
Sélectionner le type de mesure (Beat) .....	62
Sélectionner un kit .....	63
Couper certains sons (Mute) .....	63
Effectuer les réglages TSC du style .....	64
Déterminer le nombre de mesures de chaque motif .....	64
<3> Enregistrer les motifs .....	65
Enregistrement en temps réel .....	65
• Enregistrer la partie de batterie .....	65
• Enregistrer la partie de basse .....	66
Enregistrement pas à pas .....	67
• Enregistrer la partie de batterie .....	67
• Enregistrer la partie de basse .....	68
Changer la dynamique (Velocity) .....	69
Transposer la partie de basse du motif .....	70

Ecouter les motifs enregistrés .....	70
<4> Confirmer le style créé .....	70
Reproduction du nouveau style .....	70
Editer les réglages .....	70
Nommer, copier et effacer des styles .....	71
Nommer le style .....	71
Copier le style .....	71
Effacer le style .....	72
Copier et effacer des motifs .....	72
Copier des motifs .....	72
Effacer des motifs .....	73
<b>Chapitre 8 Création et reproduction de morceaux ([SONG]) .....</b>	<b>74</b>
Qu'est-ce qu'un morceau (Song)? .....	74
Procédure de création d'un morceau .....	74
<1> Choix d'un numéro de morceau .....	75
<2> Réglages pour le nouveau morceau .....	75
Réglage du tempo initial .....	75
Effectuer les réglages TSC pour le morceau .....	76
<3> Enregistrement du morceau .....	76
Enregistrement pas à pas .....	76
Enregistrement en temps réel .....	77
Edition des notes des parties de batterie et de basse .....	78
<4> Edition des morceaux .....	80
Ajouter des motifs dans un morceau (INSERT) .....	80
Effacer des passages définis (DELETE) .....	81
Copier des passages définis (COPY) .....	82
Changer le tempo en cours de morceau (TEMPO) .....	83
<5> Ecouter le nouveau morceau .....	83
Reproduire le nouveau morceau .....	83
Editer les réglages .....	83
Nommer, copier et supprimer des morceaux .....	84
Nommer le morceau .....	84
Copier un morceau .....	84
Supprimer le morceau .....	85
Reproduction des morceaux .....	85
Reproduire des morceaux .....	85
Changer de motifs avec un commutateur au pied .....	86
Reproduire une séquence de morceaux (Song Chain) .....	87
<b>Chapitre 9 Changer les réglages globaux (System) .....</b>	<b>88</b>
Comment effectuer les réglages .....	88
Définir les parties transmises aux prises OUTPUT .....	89
Régler la sensibilité des pads .....	89
Hauteur de référence pour la partie de basse .....	89
Régler le volume du métronome .....	89
<b>Chapitre 10 Créer des kits personnels .....</b>	<b>90</b>
Sélection des sons assignés aux pads .....	91
Régler le volume .....	91
Régler la position du son .....	91
Renommer un kit .....	91
Copier un kit .....	92

---

<b>Chapitre 11 Connexion d'appareils MIDI externes .....</b>	<b>93</b>
Qu'est-ce que le MIDI?.....	93
Lancer/arrêter et synchroniser la DR-3 avec un appareil MIDI externe.....	93
Réglage des canaux MIDI.....	94
Réglage du mode de synchronisation (Sync) .....	95
Utiliser un dispositif MIDI externe pour piloter la DR-3.....	95
Utiliser la DR-3 pour enregistrer le jeu d'appareils MIDI externes.....	96

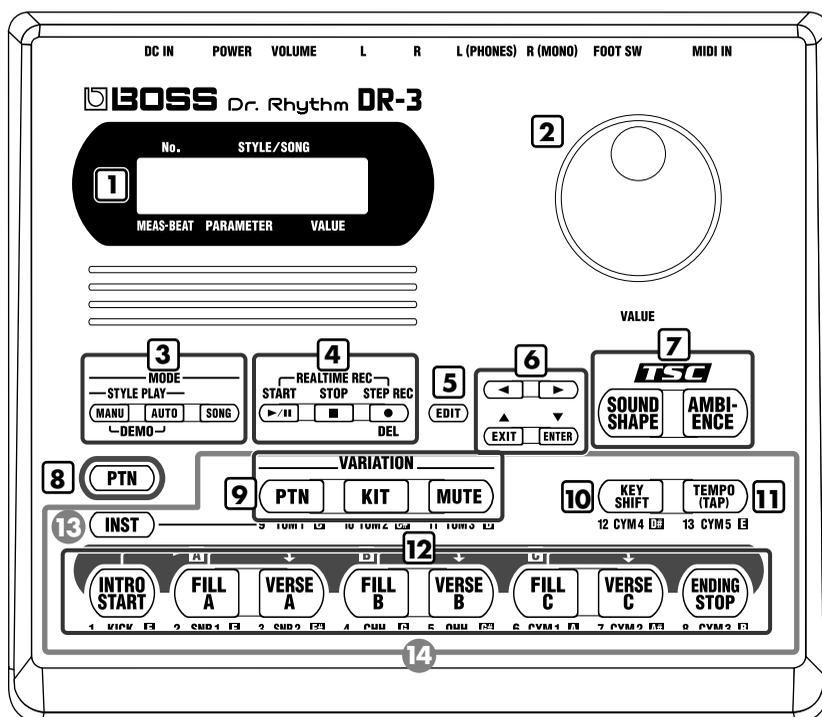
## **Appendices.....98**

---

<b>Dépannage .....</b>	<b>99</b>
<b>Liste des messages.....</b>	<b>100</b>
<b>Liste des paramètres.....</b>	<b>101</b>
<b>Liste des sons d'instruments/de basse .....</b>	<b>104</b>
<b>Liste des kits préprogrammés (Preset).....</b>	<b>106</b>
<b>Liste des styles préprogrammés (Preset).....</b>	<b>116</b>
<b>Implémentation MIDI .....</b>	<b>117</b>
<b>Tableau d'équipement MIDI.....</b>	<b>120</b>
<b>Fiche technique .....</b>	<b>122</b>
<b>Index .....</b>	<b>123</b>

# Description des commandes

## Panneau avant



### 1. Ecran

\* Les explications données dans ce manuel sont illustrées par des saisies d'écran. Notez, cependant, que votre appareil peut être pourvu d'une version plus récente du système (comprenant, par exemple, de nouveaux sons); dans ce cas, l'affichage sur votre appareil peut diverger de la saisie d'écran du manuel.

### 2. Molette VALUE

Sélectionne des Styles et des morceaux.  
Vous pouvez régler le tempo en actionnant la molette après avoir appuyé sur le bouton TEMPO (11).  
Cette molette sert également à entrer des valeurs durant l'édition.

### 3. Bouton MODE

#### Bouton MANU (Manuel)

Appuyez sur ce bouton pour passer en mode Manuel: vous devez alors changer les motifs vous-même.

#### Bouton AUTO

Appuyez sur ce bouton pour passer en mode Auto: les changements de motifs sont alors automatiques durant la reproduction de Styles.

#### Bouton SONG

Appuyez sur ce bouton pour passer en mode Song afin de jouer des morceaux.

**4.****Bouton START ▶/||**

Lance et interrompt (pause) la reproduction ou l'enregistrement de Styles/morceaux.

**Bouton STOP ■**

Arrête la reproduction de Styles ou de morceaux.

**Bouton STEP REC ●**

Lance l'enregistrement pas à pas de Styles ou de morceaux.

Une pression sur le bouton START durant l'enregistrement pas à pas lance l'enregistrement en temps réel.

**5. Bouton EDIT**

Utilisez ce bouton pour effectuer des réglages concernant l'exécution et l'environnement de la DR-3.

**6. Boutons ◀ / ▶ /**

▲ /EXIT /  
▼ /ENTER

Les quatre boutons, ◀, ▶, ▲ et ▼, sont appelés **boutons du curseur**.

Les boutons du curseur permettent de sélectionner des paramètres et de changer de page d'écran.

Le bouton EXIT permet d'arrêter une opération.

Le bouton ENTER sert à confirmer une valeur et à exécuter une opération.

**7. Boutons TSC (Total Sound Control)****Bouton SOUND SHAPE**

Ajuste la tonalité globale du son.

**Bouton AMBIENCE**

Modifie les caractéristiques acoustiques du son.

**8. Bouton PTN**

\* Il est représenté sous la forme .

Appuyez sur ce bouton pour changer de motif avec les pads (12).

Lorsque ce bouton est activé (allumé), les boutons 9~12 ont les fonctions suivantes.

**9. Boutons VARIATION****Bouton PTN**

La variation du motif est reproduite.

**Bouton KIT**

Utilise la variation du son de batterie (Kit).

**Bouton MUTE**

Certains sons d'instruments du motif sont coupés.

**10. Bouton KEY SHIFT**

Change la tonalité des motifs et des morceaux (transposition).

**11. Bouton TEMPO (TAP)**

Change le tempo.

Tapez au moins quatre fois sur ce bouton pour déterminer le tempo en fonction de l'intervalle laissé entre les frappes.

**12. Pads de motifs**

Lorsque le bouton PTN (8) est activé, vous pouvez changer de motif avec ces huit pads.

**13. Bouton INST (Instrument)**

Appuyez sur ce bouton pour produire des sons de batterie et de basse avec les pads.

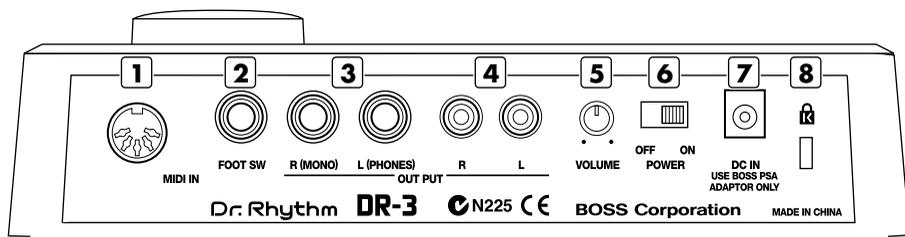
Lorsque ce bouton est activé (allumé), les boutons 9~12 produisent des sons de batterie et de basse.

Vous pouvez aussi appuyer sur ce bouton pour changer de groupe de sons pour les pads (14).

**14. Pads**

Lorsque le bouton INST (13) est activé (allumé), vous pouvez utiliser ces pads pour produire des sons de batterie et de basse.

## Face arrière



### 1. Prise MIDI IN

Vous pouvez brancher un appareil MIDI externe à cette prise.

### 2. Prise FOOT SW

En branchant un commutateur au pied, vous pouvez contrôler le démarrage et l'arrêt de la reproduction, le changement de motifs etc.

### 3. Prises OUTPUT R (MONO) / L (PHONES)

Prises de sortie des signaux audio. Vous pouvez y brancher votre ampli, votre installation stéréo ou autre matériel de ce type.

Pour une sortie mono, branchez uniquement la prise R/MONO.

Pour brancher un casque, utilisez la prise L (PHONES).

\* Il est impossible d'utiliser la sortie mono et un casque simultanément.

### 4. Prises OUTPUT R / L

Prises de sortie des signaux audio. Vous pouvez y brancher votre ampli, votre installation stéréo ou autre matériel de ce type.

Ces prises accueillent des fiches RCA/Cinch.

### 5. Commande VOLUME

Détermine le niveau de sortie des prises OUTPUT.

### 6. Interrupteur d'alimentation

Met l'appareil sous/hors tension.

### 7. Prise pour adaptateur secteur

Vous pouvez utiliser un adaptateur secteur vendu en option (série BOSS PSA).

### 8. Verrouillage (🔒)

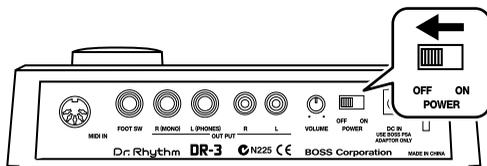
<http://www.kensington.com/>

# Avant de commencer

## Installer les piles

1

Assurez-vous que l'appareil est hors tension.

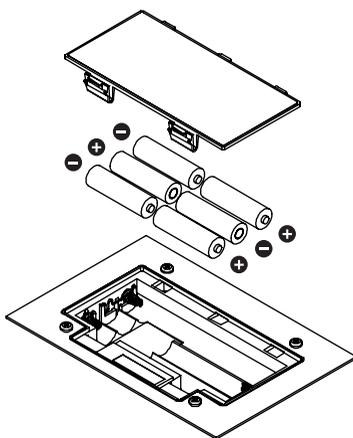


2

Enlevez le cache du compartiment à piles situé sous l'appareil.

3

Insérez six piles AA dans le compartiment en veillant à orienter convenablement les pôles positifs (+) et négatifs (-).



4

Refermez le compartiment des piles.

### NOTE

Avant de retourner l'appareil, prenez des paquets de journaux ou magazines et placez-les sous les quatre coins de l'appareil afin d'éviter d'endommager les boutons et les commandes. Veillez également à orienter l'appareil de sorte à éviter d'endommager des boutons ou des commandes.

### NOTE

Lorsque vous retournez l'appareil, maniez-le avec prudence pour éviter qu'il ne tombe ou bascule.

### MEMO

Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines pour leur durée de vie supérieure.

### NOTE

Ne mélangez pas des piles neuves avec des piles déjà utilisées ou des piles de types différents.

### MEMO

Lorsque les piles commencent à s'user, le message "Battery Low!" apparaît à la mise sous tension. Dans ce cas, remplacez les piles par des neuves (six piles AA).

## Connexions

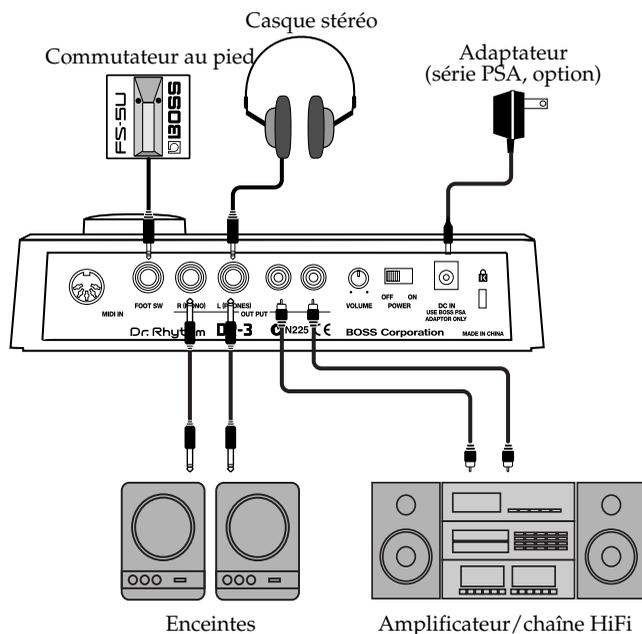
La DR-3 ne dispose pas d'ampli interne ni d'enceintes. Pour écouter ce que vous jouez, branchez-y un ampli et des enceintes ou un casque stéréo.

Les câbles audio, les câbles MIDI, le casque et les commutateurs au pied ne sont pas fournis. Veuillez contacter votre revendeur pour l'acquisition de ces accessoires.

1

### Avant d'effectuer des connexions, vérifiez les points suivants.

- Le volume de la DR-3 et de l'ampli est-il au minimum?
- La DR-3 et l'ampli sont-ils hors tension?



2

### Branchez l'ampli, le matériel audio ou un casque comme illustré ici.

Pour profiter au mieux de votre DR-3, nous vous recommandons d'utiliser de préférence un système stéréo.

Si vous utilisez un système mono, servez-vous de la sortie OUTPUT R (MONO).

#### NOTE

Pour éviter tout dysfonctionnement et/ou endommagement des enceintes ou autres périphériques, diminuez le volume et coupez l'alimentation de tous les appareils avant d'effectuer les connexions.



Pour en savoir plus sur les connexions MIDI, voyez p. 93. Pour en savoir plus sur la connexion à la prise FOOT SW, voyez p. 29.

#### NOTE

Il est impossible d'utiliser la sortie mono et un casque simultanément.

## Mise sous/hors tension

### ■ Mise sous tension

Lorsque les connexions sont établies (p. 16), mettez vos appareils sous tension en respectant l'ordre spécifié. Si vous modifiez cet ordre, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements ou d'endommager certains éléments comme les enceintes.

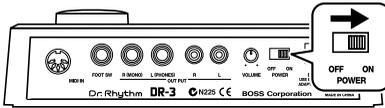
1

**Avant la mise sous tension, vérifiez les points suivants.**

- Les appareils externes sont-ils branchés correctement?
- Le volume de la DR-3 et de l'ampli est-il au minimum?

2

**Pour mettre la DR-3 sous tension, actionnez le commutateur POWER, situé en face arrière.**

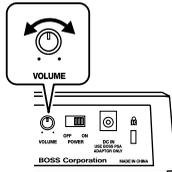


3

**Mettez l'ampli sous tension.**

Appuyez sur le bouton [INTRO/START] clignotant pour lancer la reproduction.

Utilisez la commande VOLUME en face arrière de la DR-3 pour régler le volume.



Réglez le volume de l'ampli et des autres périphériques.

### ■ Mise hors tension

1

**Avant de mettre la DR-3 hors tension, vérifiez les points suivants:**

- Le volume de la DR-3 et de l'ampli est-il au minimum?

2

**Mettez l'ampli et tout autre périphérique hors tension.**

#### NOTE

Cet appareil est doté d'un circuit de protection. Il faut attendre un bref laps de temps (quelques secondes) après la mise sous tension pour que

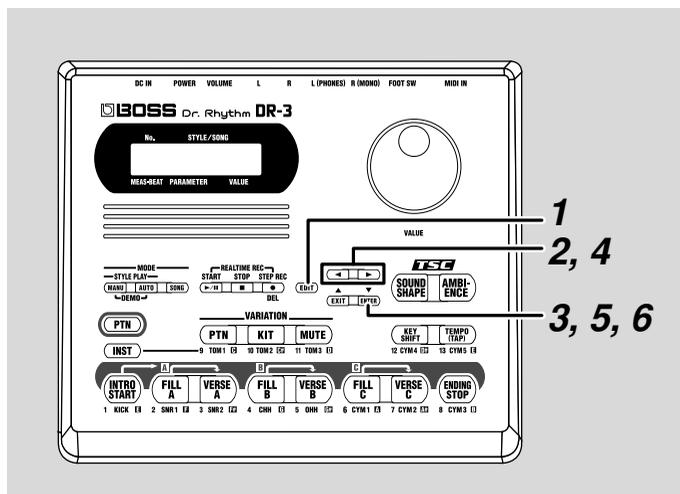
#### MEMO

Appuyez sur STOP [ ■ ] pour arrêter la reproduction.

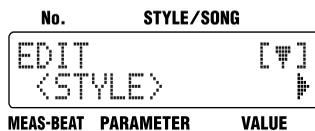
- 3** Mettez la DR-3 hors tension.

## Initialisation des réglages (Factory Reset)

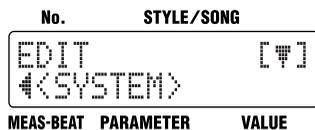
Cette fonction ramène tous les paramètres de la DR-3 aux valeurs en vigueur à la sortie d'usine. Elle est appelée Factory Reset.



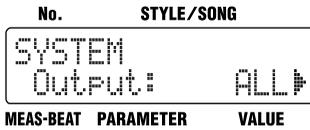
- 1** Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].



- 2** Appuyez sur [▶] pour afficher <SYSTEM>.



- 3** Appuyez sur [ENTER].



4▶

Appuyez sur [ ▶ ] pour afficher <FACTORY RESET>.



5▶

Appuyez sur [ENTER].

Une demande de confirmation s'affiche avant l'initialisation.



6▶

**Pour initialiser les réglages, appuyez sur [ENTER].**

Les réglages d'usine sont réinstallés.

A la fin de l'initialisation, vous retrouvez l'écran affiché précédemment.

Tous les paramètres ont retrouvé leur valeur en vigueur à la sortie d'usine.

# Démarrage rapide

Cette section vous permet de démarrer immédiatement et de jouer avec les rythmes proposés par les **Styles** de la DR-3.

Vous trouverez des **Styles** préprogrammés pour la musique rock, jazz et bien d'autres genres.

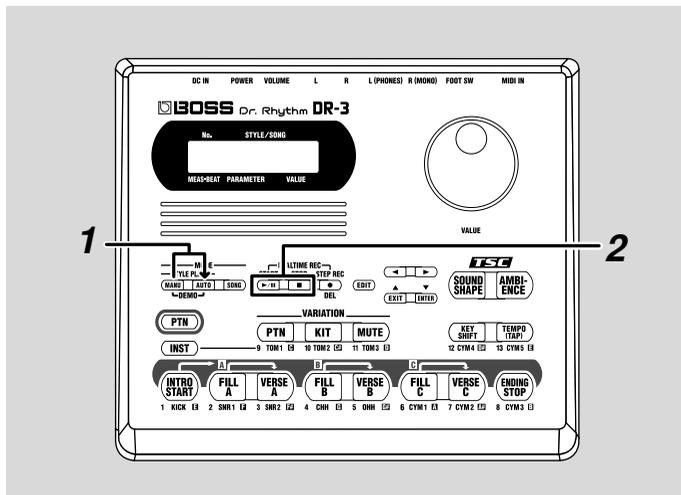
Une fois que vous avez choisi un **Style** du genre voulu, vous pouvez constituer un accompagnement pour votre jeu en jonglant avec les **motifs**.

Les **motifs** préparés pour chaque **Style** proposent non seulement une "intro" et un final ou "ending" mais aussi jusqu'à trois types de transitions ou "fill-ins" et de couplets ou "verses" (motifs rythmiques principaux). Vous pouvez vous servir du rythme de façon extrêmement diversifiée.

# Ecouter la démonstration

Ecoutez la démonstration des “Styles” de la DR-3.

Les “motifs” de la démonstration changent automatiquement. Les pads de motifs s’allument durant la reproduction du motif correspondant.



## 1 Maintenez [MANU] enfoncé et appuyez sur [AUTO].

La DR-3 passe en mode de démonstration et la reproduction commence.

Si un motif ou un morceau est en cours de reproduction, appuyez sur STOP [ ■ ] pour l’arrêter puis passez à l’étape 1.



Le nom du style reproduit apparaît à l’écran.

## 2 Appuyez sur STOP [ ■ ] pour arrêter la démonstration.

Pour réécouter la démonstration, appuyez sur START [ ▶/|| ].

### MEMO

#### Styles et motifs —

Les morceaux ont besoin de motifs rythmiques évoluant au cours de l’exécution (intro, transitions, final, etc.). La DR-3 propose huit motifs de rythme préprogrammés pour refléter ces variations au sein d’un morceau. Ces huit motifs sont regroupés au sein d’un “Style”. La DR-3 contient 100 Styles internes préprogrammés (Presets) en fonction d’une large palette de genres musicaux. Vous pouvez aussi vous constituer vos propres styles en combinant vos motifs (User Styles ou styles utilisateur).

### NOTE

Tous droits réservés. Tout usage non autorisé de ce matériel à des fins autres que personnelles et privées est interdit par les lois en vigueur.

### NOTE

Durant la démonstration, il est impossible de changer de motif en appuyant sur les pads de motifs. Pour en savoir plus sur les performances vous permettant de changer de motif, voyez “Reproduire un style” (p. 22).

### MEMO

Si vous utilisez les boutons [MANU], [AUTO] ou [SONG] pour changer de mode, arrêtez la reproduction avant d’actionner le bouton.



**2** Appuyez sur [INTRO/START] pour lancer la reproduction en commençant par l'introduction.

**3** Appuyez sur un des pads pour changer de motif.

Le tableau décrit les motifs assignés aux différents pads.

Pad	INTRO/START	FILL A	VERSE A	FILL B	VERSE B	FILL C	VERSE C	ENDING/STOP
Description	A la fin de l'intro, le style passe au couplet A (Verse A).	Après le Fill A, le style passe au couplet A (Verse A).	Couplet A: motif principal.	Après le Fill B, le style passe au couplet B.	Ce motif étoffe un peu le couplet A.	Après le Fill C, le style passe au couplet C.	Motif le plus élaboré parmi les couplets A~C.	Final après lequel le style s'arrête.

Lorsque vous appuyez sur un pad de motif, le motif correspondant débute dès la fin du motif en cours de reproduction.

Lorsque vous appuyez sur [FILL], la transition est jouée et est automatiquement suivie du couplet (verse) correspondant. Si vous appuyez, par exemple, sur [FILL A], la DR-3 reproduit automatiquement le couplet [VERSE A] à la fin de la transition.

**4** Une pression sur [ENDING/STOP] lance le motif final puis le style s'arrête.

#### MEMO

Si vous appuyez sur un autre pad que [INTRO/START], la reproduction commence à partir du motif correspondant.

#### MEMO

**Qu'est-ce qu'un Fill?—**Il s'agit de motifs plus vifs établissant une transition entre différents moments d'un morceau ou d'un style. Une transition pouvant durer jusqu'à une mesure complète est produite lorsque vous appuyez sur un pad [FILL].

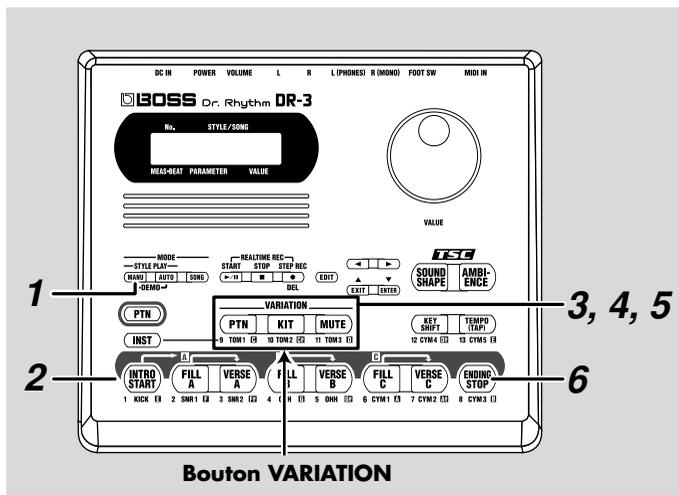
#### MEMO

Pour arrêter le style sans jouer le final, appuyez sur le bouton STOP [ ■ ].

## Variations de styles (VARIATION)

Vous pouvez faire appel aux trois boutons VARIATION pour varier la reproduction d'un style.

Bouton	PTN	KIT	MUTE
Description	La variation du motif est reproduite.	Ce bouton change de kit et modifie donc le son.	Ce bouton coupe une partie de la batterie.



**1** Arrêtez la reproduction et appuyez sur [MANU] de sorte à allumer le bouton.

La DR-3 est alors en mode Manuel.

**2** Lorsque vous appuyez sur [INTRO/START], la reproduction démarre avec l'intro.

**3** Appuyez sur VARIATION [PTN].

VARIATION [PTN] s'allume et vous entendez la variation du motif en cours de reproduction.

Une nouvelle pression sur VARIATION [PTN] éteint le bouton et vous retrouvez le motif original.

### MEMO

**Qu'est-ce qu'un Kit?** — Un Kit est un ensemble de 26 sons de batterie et d'un son de basse, sélectionnés parmi ceux proposés par la DR-3.

### MEMO

Les réglages d'application lorsque vous appuyez sur un bouton VARIATION diffèrent selon le style.

### MEMO

Vous pouvez utiliser les boutons VARIATION non seulement en mode Manuel mais aussi en mode Auto et en mode Song (p. 37).

### NOTE

Le bouton VARIATION [PTN] ne concerne que les motifs des couplets (verses).

**4****Appuyez sur VARIATION [KIT].**

VARIATION [KIT] s'allume et le kit de batterie et de basse change.

Une nouvelle pression sur VARIATION [KIT] éteint le bouton et vous retrouvez le motif original.

**5****Appuyez sur VARIATION [MUTE].**

VARIATION [MUTE] s'allume et certains sons sont coupés.

Une nouvelle pression sur VARIATION [MUTE] éteint le bouton et vous retrouvez le kit au grand complet.

**6**

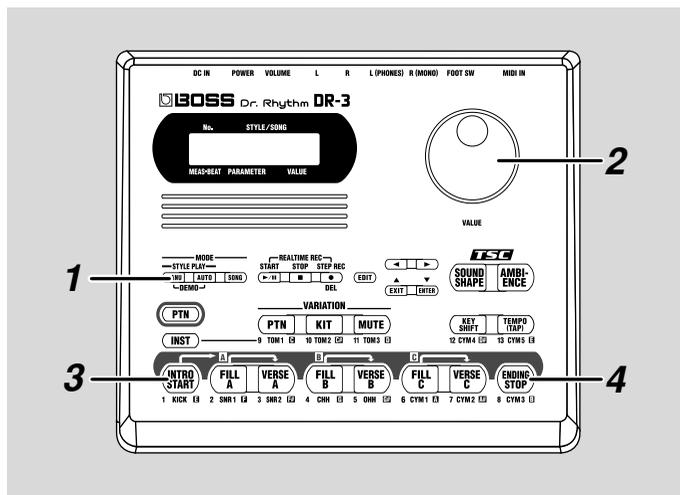
**Une pression sur [ENDING/STOP] lance le motif final puis le style s'arrête.**

**MEMO**

Il peut arriver que le son ne change pas pour certains styles.

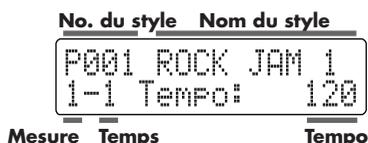
## Sélectionner des styles

La DR-3 propose 100 styles préprogrammés internes.  
Écoutez donc quelques styles.



- 1 Arrêtez la reproduction et appuyez sur [MANU] de sorte à allumer le bouton.

L'écran de style apparaît.



- 2 Tournez la molette VALUE pour sélectionner un style.

- 3 Appuyez sur [INTRO/START] pour lancer la reproduction en commençant par l'introduction.

Vous pouvez changer de style en actionnant la molette VALUE, même en cours de reproduction.

- 4 Une pression sur [ENDING/STOP] lance le motif final puis le style s'arrête.

### MEMO

Vous pouvez aussi créer vos propres styles. Pour en savoir plus, voyez "Chapitre 7 Création de styles" (p. 61).

### MEMO

Si vous changez de style en cours de reproduction, un symbole "⏸" apparaît devant le nom du style suivant. Le changement de style s'effectue à la fin du style en cours de reproduction et le symbole "⏸" disparaît.

### MEMO

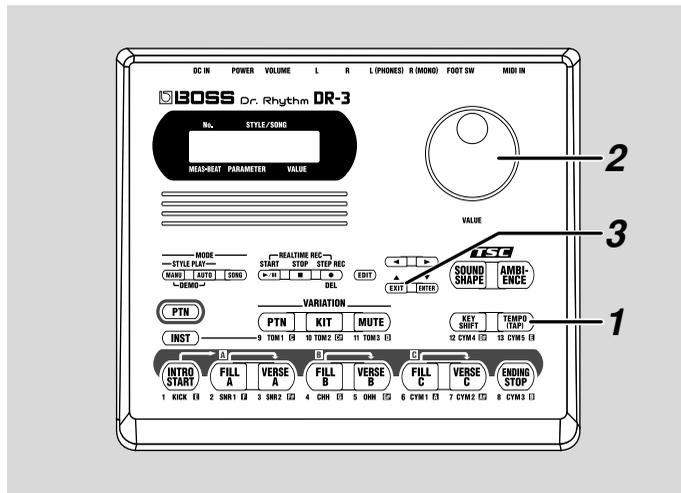
Si vous appuyez sur un autre pad que [INTRO/START], la reproduction commence à partir du motif correspondant.



"Liste des styles"

## Changer le tempo ([TEMPO])

Changeons maintenant le tempo.



- 1 Appuyez sur [TEMPO (TAP)].

L'écran de tempo apparaît.



- 2 Vous pouvez changer le tempo avec la molette VALUE.  
Vous pouvez régler le tempo sur une plage allant de 20 à 260.
- 3 Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

### ■ Régler le tempo en le battant (Tap Tempo)

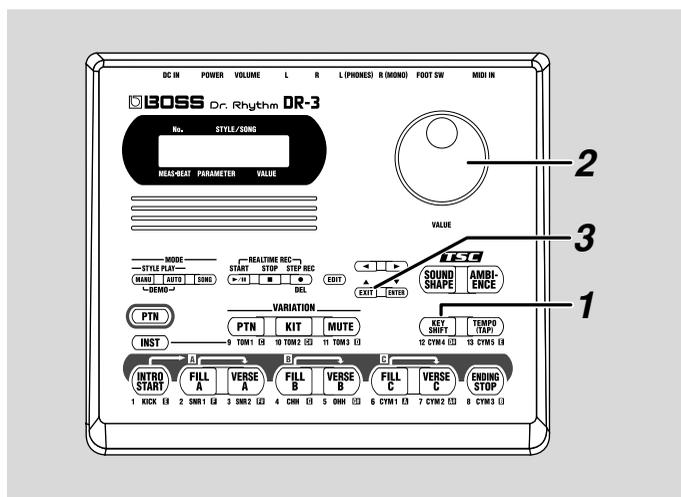
Vous pouvez régler le tempo en tapant sur le bouton Tap Tempo selon le rythme voulu. Cette fonction est appelée "Tap Tempo".

- 1 Appuyez au moins quatre fois sur [TEMPO (TAP)].

Les intervalles entre chaque pression déterminent le tempo.

## Transposition ([KEY SHIFT])

Vous pouvez transposer les styles.  
Cette fonction est appelée "Key Shift".



**1** Appuyez sur [KEY SHIFT].

L'écran Key Shift apparaît.



**2** Effectuez la transposition avec la molette VALUE.

Vous pouvez régler la valeur par pas de demi-tons sur une plage de -12 à +12, soit une octave plus bas ou plus haut.

La transposition est réalisée en fonction de l'intervalle choisi.

**3** Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

Pour retrouver la tonalité originale, appuyez sur [KEY SHIFT] et réglez le paramètre Key Shift sur "0" avec la molette VALUE.

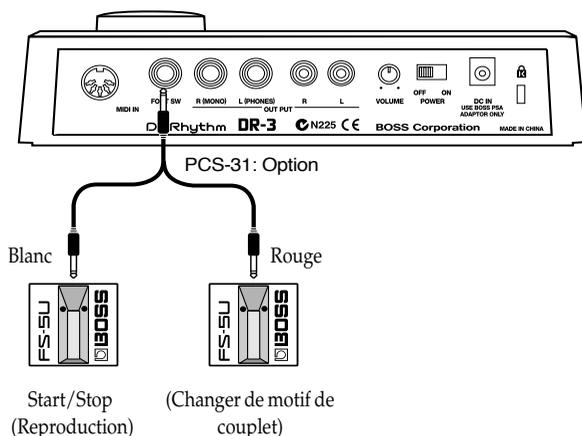
# Utiliser un commutateur au pied

Vous pouvez vous servir d'un commutateur au pied (tel qu'un FS-5U disponible en option) pour lancer/arrêter la reproduction et changer de couplet (verse) (p. 23). Un tel commutateur est particulièrement pratique pour changer de motif avec le pied. Vous pouvez d'ailleurs brancher deux commutateurs au pied.

## Connexion du commutateur au pied

1

**Branchez le commutateur au pied à la prise FOOT SW, en face arrière.**



## Connexion de deux commutateurs au pied

Avec les réglages d'usine, le commutateur au pied branché avec la fiche entourée d'un anneau blanc sert à lancer/arrêter la reproduction tandis que le commutateur branché avec la fiche entourée d'un anneau rouge sert à changer de motif de couplet.

### NOTE

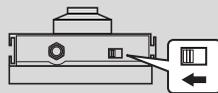
Pour éviter tout dysfonctionnement ainsi que d'endommager les enceintes ou les autres périphériques, diminuez le volume et coupez l'alimentation de tous les appareils avant de brancher le commutateur

### NOTE

Pour brancher deux commutateurs au pied, il faut un câble spécial PCS-31 (en option).

### MEMO

Avant de brancher le commutateur au pied (FS-5U disponible en option) à la prise FOOT SW, réglez le commutateur de polarité comme illustré ici.



Commutateur de polarité

### MEMO

Vous pouvez toutefois changer les fonctions des commutateurs au pied. Pour en savoir plus, voyez "Assigner une fonction au commutateur au pied" (p. 49).

## Comment utiliser le commutateur au pied

L'exemple donné ci-dessous montre comment utiliser la DR-3 avec deux commutateurs au pied.

Si vous ne branchez qu'un seul commutateur au pied, il ne sert qu'à lancer/arrêter la reproduction.

**1**

**Arrêtez la reproduction et appuyez sur [MANU] de sorte à allumer le bouton.**

La DR-3 est alors en mode Manuel.

**2**

**Lorsque vous appuyez sur le commutateur au pied branché avec la fiche à l'anneau blanc, vous lancez la reproduction.**

Celle-ci commence à partir de l'introduction.

**3**

**Si vous appuyez sur le commutateur au pied branché avec la fiche à l'anneau rouge, vous changez de motif de couplet (verse) après le couplet en cours de reproduction.**

**4**

**Lorsque vous appuyez sur le commutateur au pied branché avec la fiche à l'anneau blanc, le final (ending) est joué puis la reproduction s'arrête.**

### MEMO

Vous pouvez toutefois changer les fonctions des commutateurs au pied. Pour en savoir plus, voyez "Assigner une fonction au commutateur au pied" (p. 49).

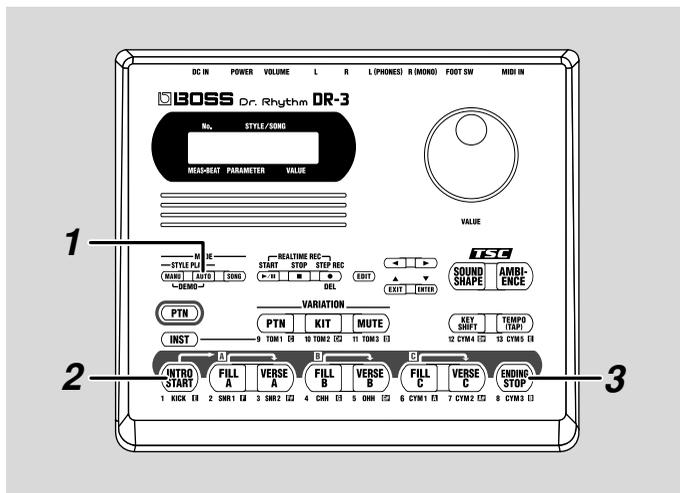
### MEMO

Quand vous appuyez sur le commutateur au pied branché avec la fiche à l'anneau rouge, l'instrument joue une transition (Fill) à la fin du couplet en cours de reproduction puis passe au motif de couplet (verse) suivant. Si vous appuyez sur le commutateur au pied durant la reproduction du couplet (Verse) A, vous passez au motif de couplet B; une pression sur le commutateur durant la reproduction du couplet B permet de passer au couplet C et une nouvelle pression durant le couplet C vous ramène au couplet A. En continuant à actionner le commutateur au pied, vous pouvez sélectionner vos couplets en fonction du nombre de pressions exercées sur le commutateur au pied.

# Jouer avec un changement automatique des motifs ([AUTO])

En mode Auto, la DR-3 change automatiquement les motifs, sans que vous n'ayez à actionner les pads.

Cela vous permet de jouer dans une ambiance de session sans devoir quitter votre instrument des mains.



- 1 Arrêtez la reproduction et appuyez sur [AUTO] de sorte à allumer le bouton.

La DR-3 passe alors en mode Auto.



- 2 Appuyez sur [INTRO/START] pour lancer la reproduction en commençant par l'introduction.

En mode Auto, les motifs sont reproduits automatiquement selon la séquence INTRO → VERSE A → FILL B → VERSE B → FILL C → VERSE C → FILL A → VERSE A... etc. (réglages d'usine).

- 3 Une pression sur [ENDING/STOP] lance le motif final puis le style s'arrête.

## MEMO

Vous pouvez, bien entendu, modifier la séquence des motifs du mode Auto. Pour en savoir plus, voyez "Modifier la séquence des motifs en mode Auto." (p. 47).

## MEMO

Pour arrêter le style sans jouer le final, appuyez sur le bouton STOP [ ■ ].

# Timbre global du son et acoustique (TSC)

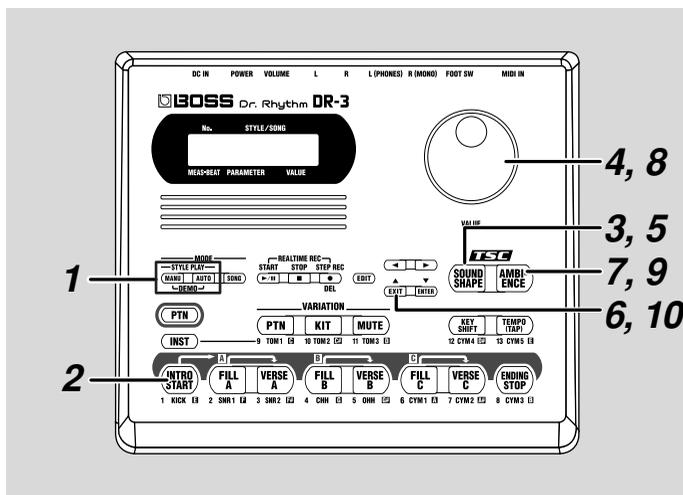
“TSC”, sigle de “Total Sound Control”, est une fonction qui permet de modifier le son global en appuyant simplement sur quelques boutons.

Cette fonction inclut deux types d'effets : “Sound Shape” détermine le timbre global du son tandis que “Ambience” en définit l’environnement acoustique.

## MEMO

Vous pouvez sauvegarder vos réglages “Sound Shape” et “Ambience” favoris.

Pour en savoir plus, voyez “Changer les paramètres Sound Shape” (p. 53) et “Changer les paramètres Ambience” (p. 56).



**1** Arrêtez la reproduction et appuyez sur [MANU] ou [AUTO] de sorte à allumer le bouton.

**2** Appuyez sur [INTRO/START] pour lancer la reproduction.

**3** Appuyez sur TSC [SOUND SHAPE].

L'écran TSC apparaît.



**4** Tournez la molette VALUE pour sélectionner un effet Sound Shape.

## 5 ▶ Appuyez sur [SOUND SHAPE] pour allumer le bouton.

L'effet Sound Shape est appliqué au son.

Chaque pression sur[SOUND SHAPE] allume et éteint le bouton en alternance.

## 6 ▶ Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

## 7 ▶ Appuyez sur TSC [AMBIENCE].

L'écran TSC apparaît.



## 8 ▶ Tournez la molette VALUE pour sélectionner un effet Ambience.

## 9 ▶ Appuyez sur [AMBIENCE] pour allumer le bouton.

L'effet Ambience est appliqué au son.

Chaque pression sur[AMBIENCE] allume et éteint le bouton en alternance.

## 10 ▶ Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

Une pression sur [ENDING/STOP] lance le motif final puis le style s'arrête.

### MEMO

Pour en savoir plus sur Sound Shape et Ambience, voyez "Chapitre 5 Timbre global et acoustique (TSC)" (p. 51).

# Chapitre 1 Survol de la DR-3

## Modes d'utilisation de la DR-3

La DR-3 propose deux modes d'interprétation, à savoir le mode **Style Play** durant lequel les motifs changent au fur et à mesure que vous jouez et le mode **Song** qui permet de préparer l'agencement des motifs avant de jouer.

En outre, le mode "Style Play" vous laisse le choix entre le mode **Manual** qui vous permet de changer vous-même les motifs et le mode **Auto** qui automatise les changements de motifs rythmiques.

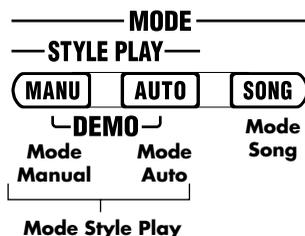
Un **style** est un ensemble de motifs rythmiques constituant l'accompagnement d'un morceau. Afin de pouvoir jouer un morceau, il vous faut divers motifs rythmiques pour les différentes parties du morceau. A titre d'exemple, un motif rythmique pourrait changer de la façon suivante: Intro/mélodie A/mélodie B/refrain/fin. Afin d'introduire des variations dans un tel morceau, chaque style propose huit motifs rythmiques préprogrammés.

La DR-3 contient 100 styles préprogrammés (Presets) selon divers genres musicaux tels que rock, jazz, etc., ce qui vous permet de reproduire les motifs rythmiques dont vous avez besoin pour un morceau en sélectionnant le genre voulu puis en passant d'un motif à l'autre.

Pour créer un **morceau (Song)**, il suffit de constituer une séquence de motifs rythmiques.

Vous pouvez créer un morceau en constituant une séquence avec des motifs tirés de différents styles. En outre, vous pouvez créer de nouvelles données de morceau en modifiant un morceau existant (la partie de basse, par exemple).

Sélectionnez le mode voulu avec les boutons MODE illustrés ci-dessous.



## Mode Style Play

### Mode manuel

Passez en mode Manuel en appuyant sur le bouton MODE [MANU].

En mode Manuel, vous pouvez changer de motif en appuyant sur les pads. Vous pouvez jouer en changeant les motifs à votre convenance.

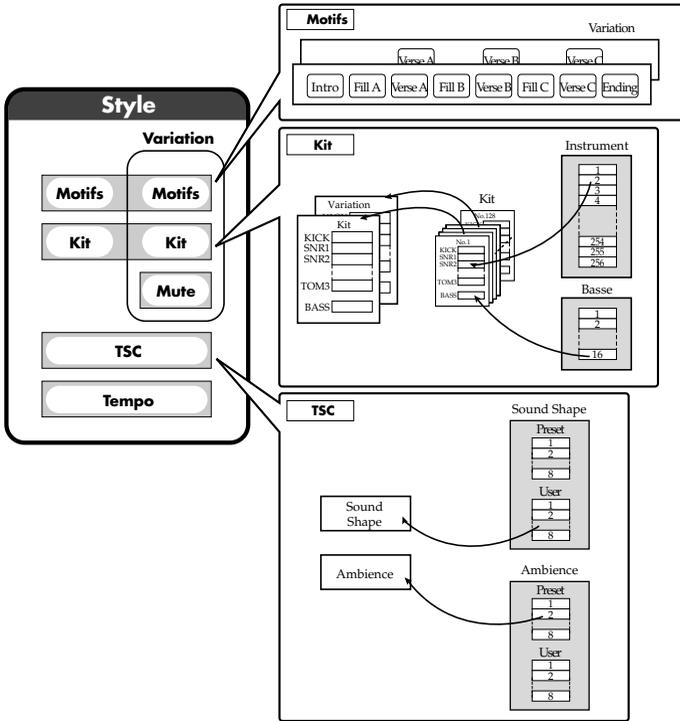
### Mode Auto

Passez en mode Auto en appuyant sur le bouton MODE [AUTO].

En mode Auto, les motifs changent automatiquement, ce qui vous permet de vous consacrer entièrement à votre jeu.

\* Si vous utilisez un bouton MODE pour changer de mode, arrêtez la reproduction avant d'actionner le bouton.

# Elaborer un Style



## Motifs (Patterns)

Les huit motifs suivants sont conçus pour différentes sections du morceau.

Nom du motif	Description
<b>INTRO</b>	Ce motif est joué au début du morceau.
<b>VERSE A, B, C</b>	Il s'agit des motifs principaux (couplets). A est le motif de base tandis que les motifs B et C sont des versions plus élaborées de A.
<b>FILL A, B, C</b>	Il s'agit de motifs plus vifs établissant une transition entre différentes phrases ou moments d'un morceau. Sélectionnez le Fill A, B ou C en fonction du couplet que vous souhaitez reproduire après la transition.
<b>ENDING</b>	Ce motif final clôture le morceau.

Chacun de ces huit motifs est assigné à un pad de motif. Appuyez sur les pads de motif durant la reproduction du style pour changer de motif.

### Pattern Pad



## Kits

Les sons de batterie, percussion et basse utilisés dans les motifs constituent des “kits”.

Les styles se sont vu attribuer des kits bien précis; pour changer les sons produits par les pads, changez de style.

## Variation

“Variation” est une fonction qui modifie la reproduction soit en l’élaborant davantage, soit en la rendant plus sobre.

Il y a trois sortes de variations: [PTN] (Pattern ou motif), [KIT] et [MUTE](étouffement).

[PTN]	[KIT]	[MUTE]
Change le motif (Pattern).	Change de kit et modifie donc le son.	Coupe une partie de la batterie. Cela atténue l’ensemble et met ainsi les solos en valeur.

Les trois sortes de variations sont activées/coupées avec les boutons VARIATION [PTN], [KIT] et [MUTE].



## TSC

“TSC”, sigle de “Total Sound Control”, est une fonction qui permet de modifier le timbre global du son et les caractéristiques acoustiques.

TSC inclut deux effets, “SOUND SHAPE” et “AMBIENCE”.

“SOUND SHAPE” détermine le timbre global du son avec un égaliseur trois bandes et un compresseur trois bandes permettant d’accentuer ou d’atténuer des hauteurs (bandes de fréquences) spécifiques.

“AMBIENCE” confère une dimension d’espace au son en modifiant les caractéristiques acoustiques.

Sélectionnez les réglages TSC qui conviennent le mieux à chaque style; vous pouvez activer et couper les effets [SOUND SHAPE] et [AMBIENCE] indépendamment.



## Tempo

Chaque style comprend un réglage de tempo approprié.

Après avoir sélectionné un style, vous pouvez utiliser un autre tempo, voire même changer le tempo en cours de reproduction.

## Mode Song

Pour passer en mode Song, appuyez sur le bouton MODE [SONG].

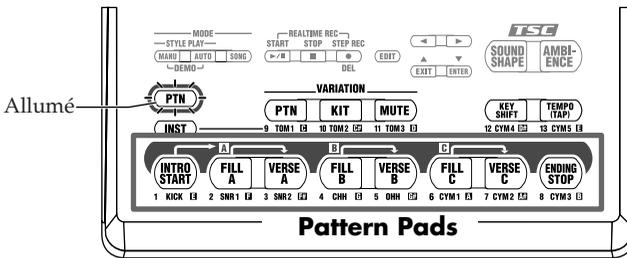
En mode Song, vous pouvez créer un morceau en enregistrant la suite selon laquelle les motifs doivent être reproduits ou reproduire le morceau que vous avez créé.

\* Si vous utilisez un bouton MODE pour changer de mode, arrêtez la reproduction avant d'actionner le bouton.

## Changer la fonction des pads

Les boutons [PTN] et [INST] de la DR-3 permettent d'alterner entre deux fonctions.

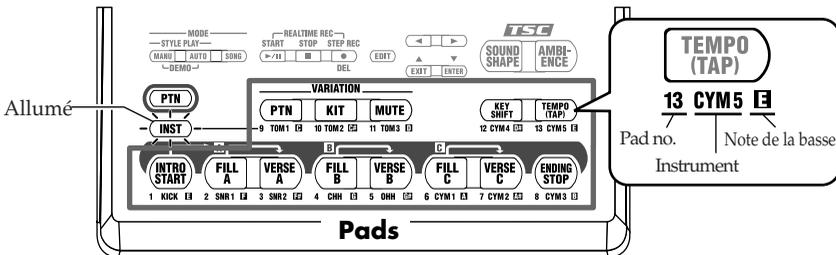
### Changer de motif avec les pads ([PTN] est allumé)



Lorsque le bouton [PTN] est activé, vous pouvez changer de motif avec les pads.

En outre, vous pouvez appuyer sur les boutons VARIATION [PTN], [KIT], [MUTE], [KEY SHIFT] et [TEMPO (TAP)] pour faire appel aux fonctions de ces boutons.

### Produire des sons d'instruments avec les pads ([INST] est allumé)



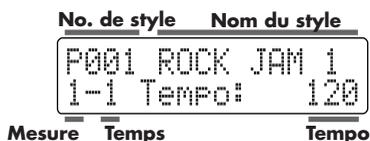
Lorsque vous appuyez sur [INST], les pads se voient attribuer différents sons de batterie et de basse avec lesquels vous pouvez jouer. Les noms des instruments et les notes de basse assigné(e)s aux pads sont imprimé(e)s sous chaque pad.

Vous n'avez plus accès aux fonctions des boutons VARIATION [PTN], [KIT], [MUTE], [KEY SHIFT] et [TEMPO (TAP)] lorsque [INST] est allumé.

De plus, quand [INST] est allumé, vous pouvez vous servir de la molette VALUE ou du bouton [INST] pour changer les groupes de sons (batterie, percussion, basse) assignés aux pads.

## Ecrans principaux et fonctions

### Ecran de style



Lorsque la reproduction est arrêtée, une pression sur [MANU] ou [AUTO] allume le bouton, fait passer la DR-3 en mode Style Play et affiche l'écran de style.

Lorsque la DR-3 est en mode Style Play, une pression sur le bouton [EXIT] rétablit l'écran de style à l'affichage.

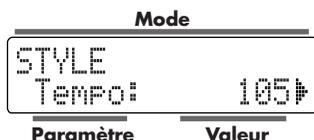
### Ecran de morceau (Song)



Lorsque la reproduction est arrêtée, une pression sur [SONG] allume le bouton, fait passer la DR-3 en mode Song et affiche l'écran de morceau.

Lorsque la DR-3 est en mode Song, une pression sur le bouton [EXIT] rétablit l'écran de morceau à l'affichage.

### Ecran d'édition



Lorsque la reproduction est arrêtée, une pression sur [EDIT] fait passer la DR-3 en mode d'édition et affiche l'écran d'édition.

En mode d'édition, vous pouvez appuyer sur [◀] [▶] pour changer de "pages", actionner la molette VALUE pour changer les valeurs puis appuyer sur [ENTER] pour confirmer les valeurs ou sur [EXIT] pour annuler les opérations.

### Ecran d'enregistrement pas à pas (Step Rec)



En mode Style Play ([MANU] ou [AUTO] allumé), vous pouvez appuyer sur STEP REC [●] pour lancer l'enregistrement pas à pas et afficher l'écran correspondant.

Lorsque vous appuyez sur STOP [■], l'enregistrement s'arrête et vous retrouvez l'écran de style.

## Ecran d'enregistrement en temps réel

No. de style	Nom du motif
U001	INTRO
1-1	Pad: DRUM ♯

Mesure    Temps    Groupe de sons    Quantize

Lorsque vous appuyez sur START [ ▶/⏸ ] après avoir actionné STEP REC [ ● ] en mode Style Play ([MANU] ou [AUTO] allumé), l'enregistrement en temps réel débute et l'écran correspondant apparaît.

Lorsque vous appuyez sur STOP [ ■ ], l'enregistrement s'arrête et vous retrouvez l'écran de style.

## Ecran d'édition de dynamique (Velo Edit)

Mesure	Temps	Pas
VELO EDIT	1-1	00
<DRUM KICK:	127	>

Nom du pas    Vitesse

Lorsque vous appuyez sur [EDIT] durant l'enregistrement pas à pas de style (STEP REC [ ● ] allumé), l'écran d'édition de dynamique (Velo Edit) apparaît.

Une pression sur [EXIT] vous ramène à l'écran d'enregistrement pas à pas.

## Ecran d'enregistrement de morceau

Morceau	Style
S001	Style:P001
001	VERSE A

Mesure    Motif

En mode Song Play ([SONG] allumé), vous pouvez appuyer sur STEP REC pour lancer l'enregistrement pas à pas et afficher l'écran d'enregistrement de morceau.

En mode Song, l'écran d'enregistrement de morceau est également affiché durant l'enregistrement en temps réel.

Lorsque vous appuyez sur STOP [ ■ ], l'enregistrement s'arrête et vous retrouvez l'écran de morceau.

## Ecran d'édition de morceau

Paramètre	Valeur
INS [ROCK	JAM 1]
Style:	P001▶

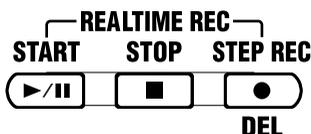
Paramètre    Valeur

Lorsque vous appuyez sur [EDIT] durant l'enregistrement pas à pas (STEP REC [ ● ] allumé) en mode Song, l'écran d'édition de morceau apparaît.

Une pression sur [EXIT] vous ramène à l'écran d'enregistrement de morceau.

## ■ Démarrage et arrêt de la reproduction et de l'enregistrement

Utilisez ces boutons pour faire démarrer, faire une pause, arrêter et enregistrer des styles et des morceaux.



### START [ ▶/|| ]

Appuyez sur START [ ▶/|| ] lorsque le jeu est à l'arrêt pour lancer la reproduction du style ou du morceau.

Si vous appuyez sur START [ ▶/|| ] alors que le jeu est en cours, la reproduction du style ou du morceau fait une pause. Appuyez une fois de plus sur le bouton pour reprendre la reproduction là où elle s'est interrompue.

Lorsque vous appuyez sur START [ ▶/|| ] durant l'enregistrement pas à pas (STEP REC [ ▶/|| ] allumé), l'enregistrement en temps réel démarre.

### STOP [ ■ ]

Arrête la reproduction et l'enregistrement de styles ou de morceaux.

### STEP REC [ ▶/|| ]

Lance l'enregistrement pas à pas de styles ou de morceaux.

Lorsque vous appuyez sur START [ ▶/|| ] durant l'enregistrement pas à pas (STEP REC [ ▶/|| ] allumé), l'enregistrement en temps réel démarre.



Enregistrement en temps réel...p. 65, p. 77

Enregistrement pas à pas...p. 67, p. 76



### Remarques concernant l'édition et l'enregistrement

Les données éditées ou enregistrées sont perdues si l'alimentation est coupée en cours d'édition ou d'enregistrement. Veillez à respecter les procédures suivantes.

- Pour clôturer l'édition, appuyez sur [EXIT].

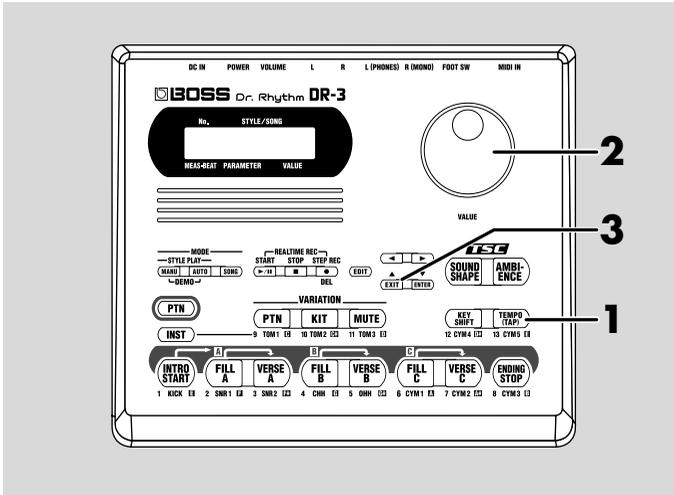
- Pour clôturer l'enregistrement, appuyez sur STOP [ ■ ].

Le message "Keep Power ON! Now Working..." (ne PAS couper l'alimentation! Travail en cours...) apparaît durant ces opérations.

Ne coupez jamais l'alimentation tant que ce message est affiché.

## ■ Régler le tempo ([TEMPO])

Suivez la procédure ci-dessous pour régler le tempo des styles et des morceaux.



### 1. Appuyez sur [TEMPO (TAP)].

L'écran de tempo apparaît.



### 2. Changez le tempo avec la molette VALUE.

Vous pouvez régler le tempo sur une plage allant de 20 à 260.

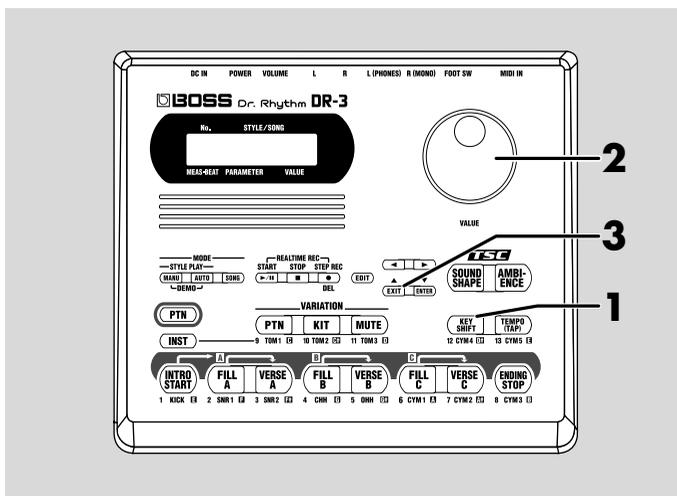
### 3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

#### MEMO

Tapez au moins quatre fois sur [TEMPO (TAP)] pour déterminer le tempo en fonction de l'intervalle laissé entre les frappes. Pour en savoir plus, voyez "Régler le tempo en le battant (Tap Tempo)" (p. 27).

## ■ Transposer la reproduction ([KEY SHIFT])

Suivez la procédure ci-dessous pour transposer les styles et les morceaux.



### 1. Appuyez sur [KEY SHIFT].

L'écran Key Shift apparaît.



### MEMO

Si, après la transposition, certaines notes sont injouables par la DR-3, ces notes sont produites une octave plus haut ou plus bas, dans la plage disponible.

### 2. Effectuez la transposition avec la molette VALUE.

Vous pouvez régler la valeur par pas de demi-tons sur une plage de -12 à +12, soit une octave plus bas ou plus haut.

La transposition est réalisée en fonction de l'intervalle choisi.

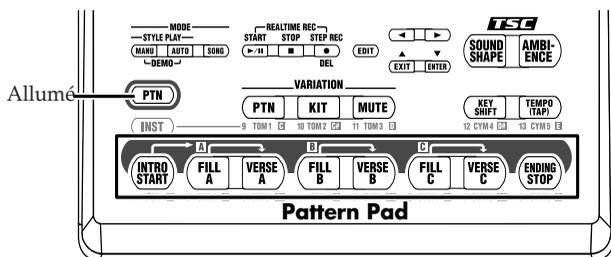
### 3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

Pour retrouver la tonalité originale, appuyez sur [KEY SHIFT] et réglez le paramètre Key Shift sur "0" avec la molette VALUE.

# Chapitre 2 Jouer avec des styles (mode Manuel [MANU])

La DR-3 contient 100 Styles internes préprogrammés pour une large palette de genres musicaux. Vous pouvez commencer à jouer immédiatement en sélectionnant les styles et en changeant les motifs en mode Manuel.

## ■ Fonctionnement des pads lors de l'utilisation de styles



Les pads de la DR-3 peuvent fonctionner selon deux modes, [PTN] et [INST] (p. 37).

Les pads servent à changer de motif quand le bouton [PTN] est allumé.

Lorsque vous voulez changer de motif et jouer avec des styles en mode Manuel, vérifiez si [PTN] est allumé.

## Sélectionner des styles

Procédez comme suit pour sélectionner un style.

1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [MANU] de sorte à allumer le bouton.



2. Tournez la molette VALUE pour sélectionner un style.

Les numéros des styles préprogrammés (preset) sont précédés d'un "P" et les numéros des styles utilisateur (p. 61) d'un "U".



Pour en savoir plus sur le mode Auto et la sélection automatique des motifs, voyez "Chapitre 3 Jouer avec des styles (mode [AUTO])" (p. 46).



Pour en savoir plus sur la création de styles, voyez "Chapitre 7 Création de styles" (p. 61).



Lorsque le bouton [INST] est allumé, vous pouvez utiliser ces pads pour jouer de la batterie et de la basse durant la reproduction des motifs. Pour en savoir plus sur le bouton [INST], voyez "Chapitre 6 Jouer sur les pads" (p. 58).



Si vous changez de style en cours de reproduction, un symbole "⚡" indique le style sélectionné pour prendre le relais.

Le changement de style s'effectue à la fin du style en cours de reproduction et le symbole "⚡" disparaît.

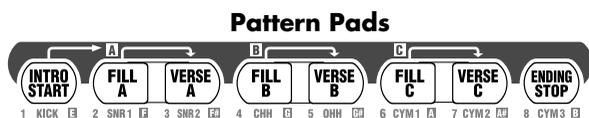


Selon les réglages, l'effet TSC (p. 51) peut réagir avec un certain retard si vous changez de style en cours de reproduction.



"Liste des styles préprogrammés (Preset)" (p. 116)

## Sélection des motifs (Patterns)



Un style est divisé en huit unités appelées “motifs” (Patterns) et assignées aux pads.

Pad de motif								
Description	A la fin de l'intro, le style passe au couplet A (Verse A).	Après le Fill A, le style passe au couplet A (Verse A).	Couplet A: motif principal.	Après le Fill B, le style passe au couplet B.	Ce motif est une variation du couplet A.	Après le Fill C, le style passe au couplet C.	Motif le plus élaboré parmi les couplets A-C.	Motif final après lequel la reproduction s'arrête.

### ■ Lancer/arrêter

#### 1. Appuyez sur n'importe quel pad de motif.

Lorsque la reproduction est arrêtée, appuyez sur n'importe quel pad de motif pour la faire démarrer.

Lorsque vous appuyez sur [INTRO/START], la reproduction démarre avec l'intro. A la fin de l'intro, le style passe au couplet A (Verse A).

#### 2. Appuyez sur [ENDING/STOP].

Le motif final est joué puis la reproduction s'arrête.

Si vous appuyez sur STOP [ ■ ], la reproduction s'arrête sans jouer le motif final.

### ■ Changer de motif

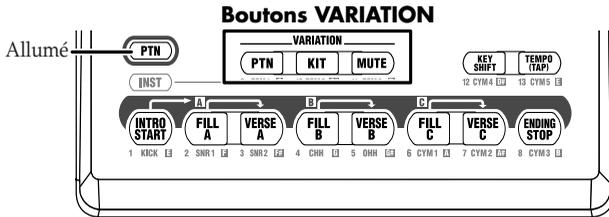
#### 1. Appuyez sur un des pads de motif durant la reproduction.

Si vous appuyez sur un pad correspondant à un motif différent du motif en cours, le pad clignote pour indiquer que ce motif est le prochain à être reproduit. A la fin du motif en cours, le motif du pad clignotant prend la relève et le pad reste allumé.

Lorsque vous appuyez sur un pad [FILL A-C], vous lancez une transition pouvant durer jusqu'à une mesure complète, suivie du couplet correspondant [VERSE A-C].

Une pression sur [ENDING/STOP] lance le motif final puis la reproduction s'arrête.

## Sélectionner des variations (VARIATION)



Chaque style dispose de trois variations que vous pouvez utiliser pour diversifier la reproduction.

Les fonctions des trois boutons VARIATION sont décrites ci-dessous.

Bouton			
Description	Change le motif (Pattern).	Change de kit et modifie donc le son.	Ce bouton coupe une partie de la batterie.

### 1. Durant la reproduction, appuyez sur VARIATION [PTN], [KIT] ou [MUTE] pour allumer le bouton.

Le bouton choisi s'allume pour indiquer qu'il est activé.

Une nouvelle pression sur le bouton l'éteint (le désactive) et vous retrouvez le motif original.

Vous pouvez activer plus d'un bouton à la fois.

#### MEMO

Vous pouvez utiliser les boutons VARIATION non seulement en mode Manuel mais aussi en mode Auto (p. 46) et en mode Song (p. 85).

#### MEMO

Les réglages d'application lorsque vous appuyez sur un bouton VARIATION diffèrent selon le style.

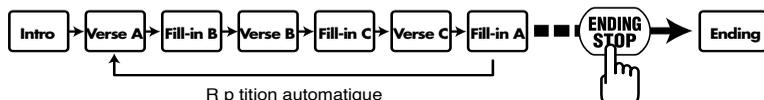
# Chapitre 3 Jouer avec des styles (mode [AUTO])

En mode Auto, la DR-3 change automatiquement les motifs, sans que vous n'ayez à actionner les pads.

Cela vous permet de jouer dans une ambiance de session sans devoir quitter votre instrument des mains.

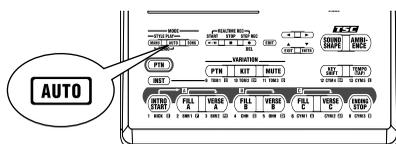
En mode Auto, les motifs sont généralement reproduits selon la séquence suivante. Vous pouvez aussi appuyer sur un autre pad que [INTRO/START] pour lancer la reproduction à partir du motif correspondant.

## ● Suite des motifs en mode Auto



“Motifs (Patterns)” (p. 35)

## Sélectionner un style



1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [AUTO] de sorte à allumer le bouton.
2. Tournez la molette VALUE pour sélectionner un style.

Les numéros de styles préprogrammés (preset) sont précédés d’un “P” et les numéros de styles utilisateur (p. 61) d’un “U”.

## Jouer en mode Auto

1. Appuyez sur un des pads de motif.

Lorsque le motif spécifié est terminé, le motif suivant démarre automatiquement.

La séquence des motifs en mode Auto est illustrée plus haut.

Si vous appuyez sur un pad de motif en cours de reproduction, le style joue le motif correspondant au pad puis la reproduction répète la séquence de motifs.

2. Une pression sur [ENDING/STOP] lance le motif final puis la reproduction s’arrête.

Pour arrêter le style sans jouer le motif final, appuyez sur le bouton STOP [ ■ ].



Vous pouvez changer l’ordre des motifs ainsi que le nombre de mesures répétées.

Voyez “Modifier la séquence des motifs en mode Auto.” (p. 47).



Si [INST] est allumé, vous produisez des sons de batterie et de basse en appuyant sur les pads durant la reproduction des motifs. Pour en savoir plus sur [INST], voyez “Chapitre 6 Jouer sur les pads” (p. 58).



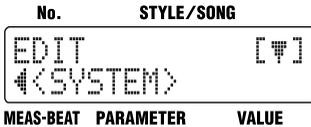
Lorsque la reproduction est à l’arrêt, appuyez sur n’importe quel pad de motif pour la faire démarrer.

## ■ Modifier la séquence des motifs en mode Auto.

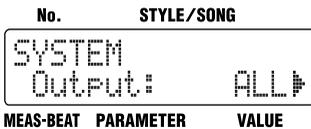
Vous pouvez, bien entendu, modifier la séquence des motifs lorsque vous jouez en mode Auto.

### 1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].

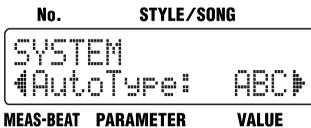
L'écran du menu d'édition s'affiche.



### 2. Appuyez sur [▶], sélectionnez <SYSTEM> puis appuyez sur [ENTER].



### 3. Appuyez sur [▶] et sélectionnez le paramètre <Auto Type>.



### 4. Réglez la valeur avec la molette VALUE.

Paramètre	Valeur
AutoType	ABC, ABC 4, ABC 8, ABC 16, AB, AB 4, AB 8, AB 16

Les lettres indiquent l'ordre des couplets.

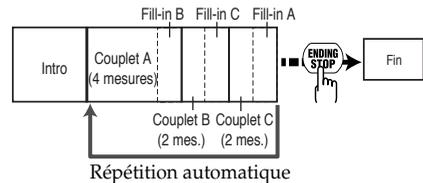
Le chiffre représente le nombre de mesures des couplets.

Lorsque vous déterminez le nombre de mesures en entrant une valeur, le couplet est constitué du nombre de mesures spécifié, quelle que soit la longueur originale de chaque couplet.

**Exemple: Prenons un style constitué d'un couplet A de 4 mesures, un couplet B de 2 mesures et un couplet C de 2 mesures.**

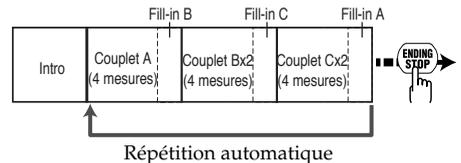
- Si le paramètre "AutoType" a la valeur "ABC"

La séquence reproduit les couplets A, B et C puis recommence.



- Si le paramètre "AutoType" a la valeur "ABC4"

La séquence reproduit quatre mesures des couplets A, B et C puis recommence.



### 5. Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] pour quitter le mode d'édition.

# Chapitre 4 Piloter les styles avec un commutateur au pied

Vous pouvez vous servir d'un commutateur au pied (tel qu'un FS-5U disponible en option) pour lancer/arrêter la reproduction et changer de couplet (verse) (p. 44). Un tel commutateur est particulièrement pratique pour changer de motif avec le pied. Vous pouvez d'ailleurs brancher deux commutateurs au pied. Si vous vous servez d'un câble spécial (PCS-31), le commutateur au pied branché avec la fiche à l'anneau blanc permet de lancer et d'arrêter la reproduction tandis que le commutateur branché avec la fiche à l'anneau rouge permet de changer de couplet (réglages d'usine).

## Démarrage et arrêt de la reproduction

Vous pouvez vous servir d'un commutateur au pied pour lancer et arrêter la reproduction des styles et morceaux (p. 85).

### 1. Lorsque la reproduction est à l'arrêt, appuyez sur le commutateur au pied.

**Quand [MANU] ou [AUTO] est allumé:** la reproduction du style débute à partir de l'introduction.

**Quand [SONG] est allumé:** la reproduction du morceau démarre.

### 2. Appuyez sur le commutateur au pied durant la reproduction.

**Quand [MANU] ou [AUTO] est allumé:** le motif final est joué puis la reproduction s'arrête.

**Quand [SONG] est allumé:** le morceau s'arrête.

## Changer de couplet

Vous pouvez appuyer sur le commutateur au pied en cours de reproduction du style pour insérer une transition (Fill) dans le couplet actuel puis passer au couplet suivant. Si, par exemple, vous appuyez sur le commutateur au pied durant la reproduction du couplet A, la DR-3 insère une transition (Fill) B et passe au couplet B.

### 1. Appuyez sur le commutateur au pied durant la reproduction.

Vous insérez une transition dans le couplet actuel puis passez au couplet suivant.

Si vous appuyez sur le commutateur au pied durant la reproduction du couplet (Verse) A, vous passez au motif de couplet B; une pression sur le commutateur durant la reproduction du couplet B permet de passer au couplet C et une nouvelle pression durant le

#### MEMO

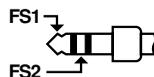
Pour en savoir plus sur la connexion du commutateur au pied, voyez "Connexion du commutateur au pied" (p. 29).

#### NOTE

Pendant l'enregistrement ou l'édition (p. 38), l'utilisation des commutateurs au pied reste sans effet.

#### MEMO

Le câblage de la fiche pour commutateur au pied est illustré ci-dessous.



#### MEMO

Si vous avez branché deux commutateurs au pied, appuyez sur le commutateur relié avec la fiche à l'anneau blanc.

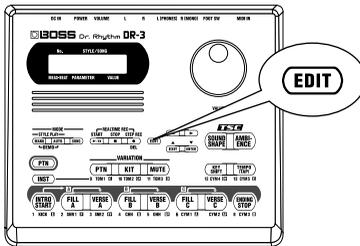
couplet C vous ramène au couplet A.

En continuant à actionner le commutateur au pied, vous pouvez sélectionner vos couplets suivants en fonction du nombre de pressions exercées sur le commutateur au pied.

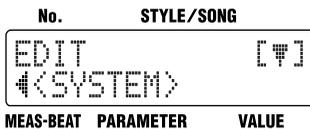
Une pression sur le commutateur au pied durant la reproduction fait passer la DR-3 au couplet suivant du morceau.

## Assigner une fonction au commutateur au pied

Vous pouvez assigner d'autres fonctions au commutateur au pied que le démarrage/arrêt et le changement de couplet.



1. Appuyez sur le bouton [EDIT].
2. Appuyez sur [▶] pour afficher <SYSTEM>.



3. Appuyez sur [ENTER].
4. Appuyez sur [◀] [▶] pour sélectionner <FS1> ou <FS2>.

Si vous avez branché deux commutateurs au pied avec le câble spécial (PCS-31), sélectionnez <FS1> pour régler le commutateur branché avec la fiche à l'anneau blanc et <FS2> pour le commutateur avec la fiche à l'anneau rouge.



5. Choisissez la fonction avec la molette VALUE.

Voyez le tableau suivant pour connaître les fonctions disponibles. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

### MEMO

Si vous avez branché deux commutateurs au pied, appuyez sur le commutateur relié avec la fiche à l'anneau rouge. Si vous n'avez branché qu'un seul commutateur au pied, suivez la procédure décrite dans la section suivante, "Assigner une fonction au commutateur au pied", afin d'assigner la fonction "VERSE, LOOP" au commutateur.

### MEMO

Avec les réglages d'usine, <FS1> est réglé sur "INTRO/END" et <FS2> est réglé sur "VERSE, LOOP".

**Fonctions pouvant être assignées aux commutateurs au pied**

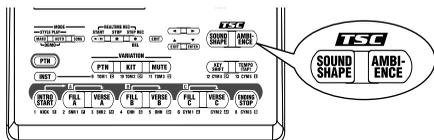
Réglage	Fonction
<b>INTRO/ END</b>	<p><b>Quand [MANU] ou [AUTO] est allumé:</b> Si vous appuyez sur le commutateur au pied lorsque la reproduction est à l'arrêt, celle-ci commence à partir de l'introduction. Si vous appuyez sur le commutateur au pied en cours de reproduction, le motif final est joué puis la reproduction s'arrête.</p> <p><b>Quand [SONG] est allumé:</b> Si vous appuyez sur le commutateur au pied lorsque la reproduction est à l'arrêt, le morceau commence; si la reproduction est en cours, le morceau s'arrête.</p>
<b>VERSE, LOOP</b>	<p><b>Quand [MANU] ou [AUTO] est allumé:</b> L'instrument joue une transition (Fill) à la fin du couplet en cours de reproduction puis passe au couplet (verse) suivant du style. Si vous appuyez sur le commutateur au pied durant la reproduction du couplet (Verse) A, vous passez au motif de couplet B; une pression sur le commutateur durant la reproduction du couplet B permet de passer au couplet C et une nouvelle pression durant le couplet C vous ramène au couplet A. Une pression sur le commutateur au pied durant l'intro ou le motif final reste sans effet.</p> <p>En continuant à actionner le commutateur au pied, vous pouvez sélectionner vos couplets suivants en fonction du nombre de pressions exercées sur le commutateur au pied.</p> <p><b>Quand [SONG] est allumé:</b> La fonction utilisée varie en fonction du réglage du paramètre [EDIT] &lt;SONG&gt; "LoopType".</p> <p>* Voyez "Changer de motifs avec un commutateur au pied" (p. 86)</p>
<b>VAR PTN</b>	Même fonction que le bouton VARIATION [PTN] (p. 45).
<b>VAR KIT</b>	Même fonction que le bouton VARIATION [KIT] (p. 45).
<b>Réglage</b>	<b>Fonction</b>
<b>VAR MUTE</b>	Même fonction que le bouton VARIATION [MUTE] (p. 45).
<b>TAP TEMPO</b>	Appuyez au moins quatre fois sur le commutateur au pied pour régler le tempo en fonction de l'intervalle séparant chaque pression (Tap Tempo, p. 27).
<b>STRT/ PAUSE</b>	Même fonction que START [▶/  ].
<b>START/ STOP</b>	Si vous appuyez sur le commutateur au pied lorsque la reproduction est à l'arrêt, celle-ci commence; si la reproduction est en cours, elle s'arrête.
<b>STYLE FWD</b>	<p>Passes du style en cours de reproduction au suivant (numéro consécutif).</p> <p>* Si le style en cours est le style "P100", la DR-3 passe au style "U001"; si le style en cours est le "U100", la DR-3 passe au style "P001".</p>
<b>STYLE BWD</b>	<p>Passes du style en cours de reproduction au style portant le numéro précédent.</p> <p>* Si le style en cours est le style "P001", la DR-3 passe au style "U100"; si le style en cours est le "U001", la DR-3 passe au style "P100".</p>
<b>INTRO</b>	Même fonction que [INTRO/START].
<b>FILL A</b>	Même fonction que [FILL A].
<b>VERSE A</b>	Même fonction que [VERSE A].
<b>FILL B</b>	Même fonction que [FILL B].
<b>VERSE B</b>	Même fonction que [VERSE B].
<b>FILL C</b>	Même fonction que [FILL C].
<b>VERSE C</b>	Même fonction que [VERSE C].
<b>ENDING</b>	Même fonction que [ENDING/STOP].
<b>DRUM KICK- DRUM CYM5</b>	Produit les sons assignés à DRUM KICK – DRUM CYM5 dans le kit (p. 58) actuellement utilisé.
<b>PERC 1- PERC 13</b>	Produit les sons assignés à PERC 1 – PERC 13 dans le kit (p. 58) actuellement utilisé.

# Chapitre 5 Timbre global et acoustique (TSC)

“TSC”, sigle de “Total Sound Control”, est une fonction qui permet de modifier le timbre global du son et les caractéristiques acoustiques.

Cette fonction inclut deux types d’effets: “Sound Shape” détermine le timbre global du son tandis que “Ambience” en définit l’environnement acoustique.

“Sound Shape” et “Ambience” disposent chacun de huit groupes de réglages préprogrammés (Preset) auxquels vous pouvez ajouter huit autres groupes contenant vos propres réglages (User).



## MEMO

Les styles préprogrammés contiennent déjà des réglages pour les deux types d’effets TSC et proposent l’effet le plus approprié pour chaque style.

## Changer le timbre global du son ([SOUND SHAPE])

“Sound Shape” détermine le timbre global du son avec un égaliseur trois bandes et un compresseur trois bandes permettant d’accentuer ou d’atténuer des hauteurs (bandes de fréquences) spécifiques.

### 1. Appuyez sur [SOUND SHAPE].

L’écran TSC s’affiche.



Chaque pression sur [SOUND SHAPE] allume et éteint le bouton en alternance.

### 2. Choisissez l’effet avec la molette VALUE.

Número	Nom	Número	Nom
P1	ROCK	P2	LOUD
P3	TIGHT	P4	ENHANC
P5	ACSTIC	P6	LIVE
P7	LO-FI	P8	HRDCMP
U1-8	A la sortie d’usine, les groupes de réglages utilisateur (U1~U8) sont identiques aux groupes préprogrammés (P1~P8).		

### 3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l’écran précédent.

## MEMO

Vous pouvez changer les paramètres Sound Shape puis attribuer un nom à votre effet (groupe de réglages). Vous pouvez sauvegarder jusqu’à 8 groupes de réglages. Pour en savoir plus, voyez “Changer les paramètres Sound Shape” (p. 53).

## Changer les caractéristiques acoustiques du son ([AMBIENCE])

“Ambience” confère une dimension d’espace au son en modifiant les caractéristiques acoustiques.

### 1. Appuyez sur [AMBIENCE].

L’écran TSC s’affiche.



Chaque pression sur [AMBIENCE] allume et éteint le bouton en alternance.

### 2. Choisissez l’effet avec la molette VALUE.

Numéro	Nom	Numéro	Nom
P1	NATURL	P2	LARGE
P3	BRIGHT	P4	POWER
P5	ROOM 1	P6	ROOM 2
P7	ROOM 3	P8	HALL
U1-8	A la sortie d’usine, les groupes de réglages utilisateur (U1~U8) sont identiques aux groupes préprogrammés (P1~P8).		

### 3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l’écran précédent.

#### MEMO

Vous pouvez changer les paramètres Ambience puis attribuer un nom à votre groupe de réglages. Vous pouvez sauvegarder jusqu’à 8 groupes de réglages. Pour en savoir plus, voyez “Changer les paramètres Ambience” (p. 56).

## Changer les paramètres Sound Shape

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à huit groupes de réglages Sound Shape personnalisés.

- \* Vous ne pouvez pas modifier les réglages d'un kit préprogrammé (dont le numéro comporte un "P").
- \* A la sortie d'usine, les groupes de réglages utilisateur (U1~U8) sont identiques aux groupes préprogrammés (P1~P8).
- \* Si vous modifiez les paramètres suivants pendant la reproduction d'un style ou d'un morceau, les changements sont perdus quand vous appuyez sur [EDIT] et vous retrouvez les réglages du style ou du morceau.
  - Valeur Key Shift (p. 24)
  - Valeur de tempo (p. 41)
  - Valeurs Sound Shape et Ambience (p. 51, p. 52)
- \* Certaines données ne peuvent pas être modifiées durant la reproduction. Arrêtez la reproduction et effectuez les changements voulus.

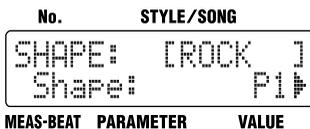
### ■ Comment effectuer les réglages

#### 1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].

L'écran du menu d'édition s'affiche.



#### 2. Appuyez sur [▶] pour afficher <SOUND SHAPE> puis appuyez sur [ENTER].



#### 3. Tournez la molette VALUE pour sélectionner un numéro Sound Shape.

#### 4. Appuyez sur [◀][▶] pour sélectionner le paramètre à régler.

#### 5. Réglez la valeur avec la molette VALUE.

#### 6. Quand vous avez fini le réglage, appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] pour quitter le mode d'édition.

### ■ Changer les paramètres d'égalisation

Vous trouverez ci-dessous les paramètres de l'égaliseur 3 bandes de l'effet Sound Shape.

Le tableau indique les réglages possibles pour chaque paramètre.

Paramètre	Réglage	Description
EQ / Switch	OFF, ON	Active/ coupe l'égaliseur.
EQ / Input	-24 dB– +12 dB	Détermine le volume global avant l'égaliseur.
EQ (Low) / Type	Shelving, Peaking	Détermine le type d'égalisation (plateau, crête) du grave.
EQ (Low) / Gain	-12 dB– +12 dB	Détermine l'accentuation/ l'atténuation du grave.
EQ (Low) / Freq	20 Hz– 2.0 kHz	Détermine la fréquence centrale du grave.
EQ (Low) / Q (*1)	0.3–16.0	Détermine la largeur de bande du grave.
EQ (Mid) / Gain	-12 dB– +12 dB	Détermine l'accentuation/ l'atténuation du médium.
EQ (Mid) / Freq	20 Hz– 8.0 kHz	Détermine la fréquence centrale du médium.
EQ (Mid) / Q	0.3–16.0	Détermine la largeur de bande du médium.
EQ (High) / Type	Shelving, Peaking	Détermine le type d'égalisation (plateau, crête) de l'aigu.
EQ (High) / Gain	-12 dB– +12 dB	Détermine l'accentuation/ l'atténuation de l'aigu.
EQ (High) / Freq	500 Hz– 14.0 kHz	Détermine la fréquence centrale de l'aigu.
EQ (High) / Q (*1)	0.3–16.0	Détermine la largeur de bande de l'aigu.
EQ / Out Level	-24 dB– +12 dB	Règle le volume global après égalisation.

(\*1) Les paramètres "EQ (Low) / Q" et "EQ (High) / Q" sont désactivés lorsque vous avez choisi une égalisation en crête ("Shelving") avec le paramètre "EQ (Low) / Type" ou "EQ (High) / Type".

## ■ Changer les paramètres de compression

Vous trouverez ci-dessous les paramètres du compresseur de l'effet Sound Shape.

Le compresseur comprime le signal de sortie lorsque le niveau d'entrée excède une valeur donnée.

Le tableau indique les réglages disponibles pour chaque paramètre.

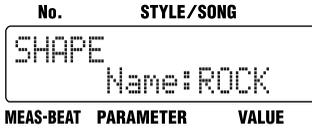
Paramètre	Réglage	Description
COMP / Switch	OFF, ON	Active/ coupe le compresseur.
COMP / SplitL	20 Hz–800 Hz	Détermine la fréquence (dans le grave) à laquelle le signal source est partagé en trois plages distinctes.
COMP / SplitH	1.6 kHz–14.0 kHz	Détermine la fréquence (dans l'aigu) à laquelle le signal source est partagé en trois plages distinctes.
COMP (Low) / Thres	-30 dB–+6 dB	Détermine le niveau à partir duquel le compresseur du grave entre en action.
COMP (Low) / Ratio	1:1.00–1:16.0, 1:INF	Détermine le taux de suppression du grave lorsque le niveau d'entrée excède le niveau seuil (COMP (Low) / Thres).
COMP (Low) / Attack	0 ms–100 ms	Détermine le temps nécessaire pour que le compresseur du grave entre en action une fois que le niveau d'entrée excède le niveau seuil du grave.
COMP (Low) / Release	50 ms–5000 ms	Détermine le temps nécessaire pour que le compresseur du grave s'arrête une fois que le niveau d'entrée retombe sous le niveau seuil.
COMP(Mid) / Thres	-30 dB–+6 dB	Détermine le niveau à partir duquel le compresseur du médium entre en action.
COMP(Mid) / Ratio	1:1.00–1:16.0, 1:INF	Détermine le taux de suppression du médium lorsque le niveau d'entrée excède le niveau seuil du médium (COMP (Mid) / Thres).

Paramètre	Réglage	Description
COMP(Mid) / Attack	0 ms–100 ms	Détermine le temps nécessaire pour que le compresseur du médium entre en action une fois que le niveau d'entrée excède le niveau seuil du médium.
COMP(Mid) / Release	50 ms–5000 ms	Détermine le temps nécessaire pour que le compresseur du médium s'arrête une fois que le niveau d'entrée retombe sous le niveau seuil.
COMP(Hi) / Thres	-30 dB–+6 dB	Détermine le niveau à partir duquel le compresseur de l'aigu entre en action.
COMP(Hi) / Ratio	1:1.00–1:16.0, 1:INF	Détermine le taux de suppression de l'aigu lorsque le niveau d'entrée excède le niveau seuil de l'aigu (COMP (Hi) / Thres).
COMP(Hi) / Attack	0 ms–100 ms	Détermine le temps nécessaire pour que le compresseur de l'aigu entre en action une fois que le niveau d'entrée excède le niveau seuil de l'aigu.
COMP(Hi) / Release	50 ms–5000 ms	Détermine le temps nécessaire pour que le compresseur de l'aigu s'arrête une fois que le niveau d'entrée retombe sous le niveau seuil.
* <i>Le compresseur règle automatiquement le niveau de façon optimale en fonction des réglages de seuil (Thres) et de taux (Ratio). De plus, comme l'allongement de l'attaque (Attack) peut entraîner de la distorsion, une marge de -6 dB est prévue. Réglez les paramètres de niveau suivants en fonction de vos besoins.</i>		
COMP / Low Lev	-60 dB–+6 dB	Détermine le niveau du grave après l'expandeur et le compresseur.
COMP / Mid Lev	-60 dB–+6 dB	Détermine le niveau du médium après l'expandeur et le compresseur.
COMP / High Lev	-60 dB–+6 dB	Détermine le niveau de l'aigu après l'expandeur et le compresseur.
COMP / OutLevel	-60 dB–+6 dB	Règle le niveau global après le compresseur.

## ■ Nommer les réglages

Sélectionnez <NAME> à l'étape 4, p. 53, puis appuyez sur [ENTER].

Vous pouvez modifier le nom du groupe de réglages Sound Shape actuel en utilisant maximum six caractères.



Appuyez sur [ ◀ ] [ ▶ ] pour vous déplacer jusqu'à l'emplacement du caractère à entrer.

Chaque pression sur [ENTER] permet d'alterner entre les majuscules et les minuscules.

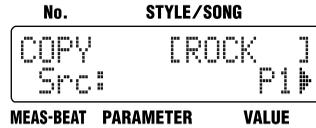
Choisissez le caractère voulu avec la molette VALUE.

Quand vous avez fini le réglage, appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] pour quitter le mode d'édition.

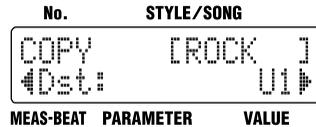
## ■ Copier les réglages

Sélectionnez <COPY> à l'étape 4, p. 53, puis appuyez sur [ENTER].

Copiez les réglages Sound Shape sélectionnés dans une mémoire utilisateur (U1-U8).



Choisissez le numéro du groupe de réglages à copier avec la molette VALUE puis appuyez sur [ ▶ ].



Choisissez le numéro de la mémoire de destination avec la molette VALUE puis appuyez sur [ ▶ ].



Appuyez sur [ENTER] pour effectuer la copie.

Si vous appuyez sur [ ◀ ], la copie est annulée et vous retrouvez l'écran affiché juste avant cette opération.

Quand vous avez fini le réglage, appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] pour quitter le mode d'édition.

## Changer les paramètres Ambience

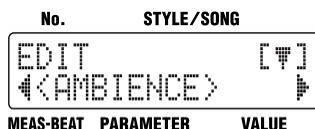
Vous pouvez sauvegarder jusqu'à huit groupes de réglages Ambience édités.

- \* Vous ne pouvez pas modifier les réglages d'un groupe Ambience préprogrammé (dont le numéro comporte un "P").
- \* A la sortie d'usine, les groupes de réglages utilisateur (U1~U8) sont identiques aux groupes préprogrammés (P1~P8).
- \* Si vous modifiez les paramètres suivants pendant la reproduction d'un style ou d'un morceau, les changements sont perdus quand vous appuyez sur [EDIT] et vous retrouvez les réglages du style ou du morceau.
  - Valeur Key Shift (p. 42)
  - Valeur de tempo (p. 41)
  - Valeurs Sound Shape et Ambience (p. 51, p. 52)
- \* Certaines données ne peuvent pas être modifiées durant la reproduction. Arrêtez la reproduction et effectuez les changements voulus.

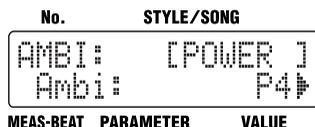
### ■ Comment effectuer les réglages

#### 1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].

L'écran du menu d'édition s'affiche.



#### 2. Appuyez sur [▶] pour afficher <AMBIENCE> puis appuyez sur [ENTER].



#### 3. Actionnez la molette VALUE pour sélectionner le groupe de réglages Ambience.

#### 4. Appuyez sur [◀][▶] pour sélectionner le paramètre à régler.

#### 5. Réglez la valeur avec la molette VALUE.

#### 6. Quand vous avez fini le réglage, appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] pour quitter le mode d'édition.

### ■ Changer les paramètres Ambience

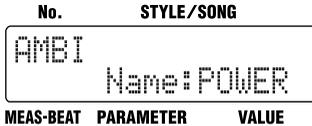
Le tableau indique les réglages possibles pour chaque paramètre.

Paramètre	Réglage	Description
Size	5.6 m–20.5 m	Taille de la pièce simulée.
Time	0.1–32.0	Durée de la réverbération.
Level	0–100	Niveau du signal d'effet.
PreDelay	0 ms–20 ms	Intervalle entre le signal direct et le début du signal de réverbération.
Density	0–100	Densité de la réverbération.
ErLevel	0–100	Niveau des premières réflexions (stade initial de la réverbération).
RelDensity	0–100	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions réfléchies.
Low Damp / Gain	-36.0 dB–0.0 dB	Atténuation des graves. Avec un réglage "0", il n'y a pas d'atténuation des graves.
Low Damp / Freq	55 Hz–4.00 kHz	Fréquence à partir de laquelle les basses fréquences sont atténuées. Les signaux de réverbération sous cette fréquence sont atténués.
Hi Damp / Gain	-36.0 dB–0.0 dB	Atténuation de l'aigu. Avec un réglage "0", il n'y a pas d'atténuation de l'aigu.
Hi Damp / Freq	400 Hz–16 kHz	Fréquence à partir de laquelle les hautes fréquences sont atténuées. Les signaux de réverbération au-delà de cette fréquence sont atténués.
Low Cut / Freq	20 Hz–2.0 kHz	Fréquence à partir de laquelle les basses fréquences sont coupées.
High Cut / Freq	250 Hz–14.0 kHz, FLAT	Fréquence à partir de laquelle les hautes fréquences sont coupées. Avec un réglage "FLAT", il n'y a pas d'effet.

## ■ Nommer les réglages

Sélectionnez <NAME> à l'étape 4, p. 56, puis appuyez sur [ENTER].

Vous pouvez modifier le nom du groupe de réglages Ambience actuel en utilisant maximum six caractères.



Appuyez sur [ ◀ ] [ ▶ ] pour vous déplacer jusqu'à l'emplacement du caractère à entrer.

Chaque pression sur [ENTER] permet d'alterner entre les majuscules et les minuscules pour les caractères à entrer.

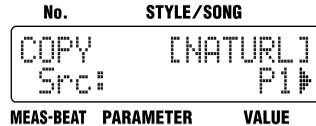
Choisissez le caractère voulu avec la molette VALUE.

Quand vous avez fini le réglage, appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] pour quitter le mode d'édition.

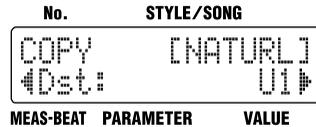
## ■ Copier les réglages

Sélectionnez <COPY> à l'étape 4, p. 56, puis appuyez sur [ENTER].

Copiez les réglages Ambience sélectionnés dans une mémoire utilisateur (U1-U8).



Choisissez le numéro du groupe de réglages Ambience à copier avec la molette VALUE puis appuyez sur [ ▶ ].



Choisissez le numéro de la mémoire de destination avec la molette VALUE puis appuyez sur [ ▶ ].



Appuyez sur [ENTER] pour effectuer la copie.

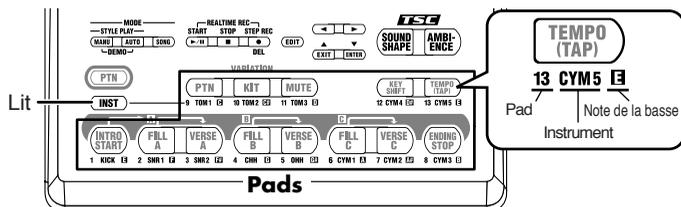
Si vous appuyez sur [ ◀ ], la copie est annulée et vous retrouvez l'écran affiché juste avant cette opération.

Quand vous avez fini le réglage, appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] pour quitter le mode d'édition.

# Chapitre 6 Jouer sur les pads

Appuyez sur le bouton [INST] pour qu'il s'allume: vous pouvez alors jouer des sons de batterie et de basse en appuyant sur les pads. Vous pouvez aussi activer [INST] pendant la reproduction de styles et de morceaux pour jouer des sons d'instrument avec les pads.

Quand le bouton [INST] est allumé, vous pouvez vous servir des pads ci-dessous.



Vous disposez de trois groupes de sons (DRUM, PERC, BASS) pour jouer sur les pads.

Choisissez le groupe de sons voulu avec [INST]; chaque pression sur ce bouton sélectionne successivement les groupes suivants:

“DRUM” → “PERC” → “BASS” → “oct BASS” → “oct BASS” → “DRUM” et ainsi de suite.

Le nom du groupe de sons choisi s’affiche à l’écran.

Affichage	Nom du groupe	Sons
<b>DRUM</b>	Batterie	Les sons du kit de batterie sont assignés aux pads. Les noms de ces sons sont imprimés sous les pads.
<b>PERC</b>	Percussion	Divers sons de percussion sont assignés aux pads.
<b>BASS</b>	Basse	Les notes du groupe de basse choisi sont assignées aux pads. Les noms des notes sont imprimés sous les pads.
<b>oct  BASS</b>		Le son de basse une octave plus bas est assigné aux pads.
<b>oct  BASS</b>		Le son de basse une octave plus haut est assigné aux pads.

Quand vous jouez sur un pad, vous entendez la note ou le son de l’instrument assigné au pad en question.

Le volume et le timbre changent selon la force de votre jeu sur les pads.

## MEMO

Pour les styles préprogrammés, l’affectation des sons aux pads est prédéfinie pour chaque style.

## MEMO

Appuyez sur [] si vous comptez utiliser les pads pour changer de motif. Pour en savoir plus, voyez “Changer la fonction des pads” (p. 37).

## MEMO

Vous pouvez régler la sensibilité des pads. Pour en savoir plus, voyez “Régler la sensibilité des pads” (p. 89).

## Jouer des sons de batterie

1. Appuyez sur [INST] jusqu'à ce que "DRUM" s'affiche.

No.	STYLE/SONG
P001	ROCK JAM 1
1-1 Pad#	DRUM
MEAS-BEAT	PARAMETER VALUE

2. Jouez des sons en tapant sur les pads.

Vous entendez alors les sons d'instruments assignés aux pads.  
Les noms des instruments assignés sont imprimés sous les pads.

## Jouer des sons de percussion

1. Appuyez sur [INST] jusqu'à ce que "PERC" s'affiche.

No.	STYLE/SONG
P001	ROCK JAM 1
1-1 Pad#	PERC
MEAS-BEAT	PARAMETER VALUE

2. Jouez avec les sons en tapant sur les pads.

Vous entendez alors les sons des instruments assignés aux pads.

## Jouer de la basse

1. Appuyez sur [INST] jusqu'à ce que "BASS", "oct  BASS" ou "oct  BASS" s'affiche.

No.	STYLE/SONG
P001	ROCK JAM 1
1-1 Pad#	BASS
MEAS-BEAT	PARAMETER VALUE

2. Jouez en tapant sur les pads.

Les notes de basse sont produites en fonction des pads actionnés.  
La note de basse s'arrête dès que vous relâchez le pad.  
Les notes assignées aux pads sont indiquées sous les pads.

### MEMO

Pour en savoir plus sur les sons assignés aux pads, voyez "Liste des kits préprogrammés (Preset)" (p. 106).

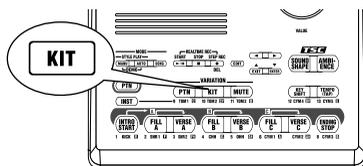
### NOTE

Vous ne pouvez jouer qu'une seule note de basse à la fois.

## Changer de kit rythmique (VARIATION [KIT])

Quand le bouton [INST] est allumé, l'ensemble des trois groupes de sons (DRUM, PERC, BASS) déclenchés avec les pads forme ce qu'on appelle un "kit rythmique".

Chaque style comporte deux kits rythmiques. Vous pouvez alterner entre ces deux kits en activant et en coupant VARIATION [KIT].



1. Appuyez sur [  ] pour allumer le bouton.
2. Appuyez sur VARIATION [KIT] pour allumer le bouton.
3. Appuyez sur [INST] pour allumer le bouton.

Quand vous appuyez sur les pads, vous entendez les sons de la variante du kit rythmique.

Pour retrouver le kit original, appuyez sur [  ] puis sur VARIATION [KIT] de sorte que les boutons s'éteignent.

### MEMO

Vous pouvez changer les sons d'instruments constituant un kit rythmique afin de créer un kit personnel. En outre, vous pouvez changer les réglages de volume et de panoramique (l'emplacement du son).

Pour en savoir plus, voyez "Chapitre 10 Créer des kits personnels" (p. 90).

### MEMO

En activant VARIATION [KIT], vous changez le kit rythmique des pads mais aussi celui du style ou morceau en cours de reproduction.

# Chapitre 7 Création de styles

Bien que la DR-3 propose une large palette de styles dans des genres très différents, vous pouvez également créer vos propres styles. Ces styles sont appelés "styles utilisateur" (User).

Les styles utilisateurs portent un "U" devant leur numéro (exemple: "U001"). Vous pouvez créer et stocker jusqu'à 100 styles utilisateur avec la DR-3.

## Procédure de création d'un style

Procédez comme suit pour créer un nouveau style:

**<1> Sélectionnez un numéro pour votre nouveau style**



**<2> Effectuez les réglages du nouveau style**

- Réglez le tempo
- Choisissez le type de mesure (Beat)
- Sélectionnez un kit de batterie
- Effectuez les réglages VARIATION [MUTE]
- Réglez les paramètres TSC
- Déterminez le nombre de mesures de chaque motif (Vous pouvez modifier ces paramètres après l'enregistrement des motifs.)



**<3> Enregistrez les motifs (en temps réel/pas à pas)**

- Enregistrez la partie de batterie
- Enregistrez la partie de basse
- Changez la dynamique (Velo Edit)
- Transposez la partie de basse



**<4> Ecoutez le style créé**

- Modifiez les réglages



**<Achevez le style>**

- Nommez le style

Vous disposez de deux méthodes pour enregistrer les motifs à l'étape <3>.

### Enregistrement en temps réel

Cette méthode permet d'enregistrer tel quel le motif que vous jouez sur les pads, en suivant le métronome. Si le rythme avec lequel vous actionnez les pads laisse parfois à désirer, la quantification permet de corriger les erreurs de timing. (Voyez l'étape 3, p. 65)

### Enregistrement pas à pas

Cette méthode vous permet d'enregistrer chaque son d'instrument séparément en précisant le timing, le volume, etc. Vos motifs sont ainsi enregistrés avec précision, notamment ceux qui sont particulièrement difficiles à enregistrer en temps réel.

Vous pouvez aussi combiner les deux méthodes et enregistrer des motifs en temps réel et pas à pas.

Après avoir enregistré la base du motif pas à pas, parachevez-le en temps réel afin de lui conférer une touche plus spontanée.

### Fonctions utiles pour la création de style

Vous pouvez accélérer le processus de création en copiant un style préprogrammé dans une mémoire utilisateur et en le modifiant pour créer un style personnel.

- Copier et effacer des styles (p. 71)
- Copier et effacer des motifs (p. 72)



### Créer des motifs à 2 mesures à partir de motifs à 4 mesures

Lorsque vous copiez un motif de 4 mesures puis ramenez le nombre de mesures à 2 en suivant la procédure décrite sous "Déterminer le nombre de mesures de chaque motif" (p. 64), seules les deux premières mesures du motif original sont reproduites. Vous pouvez utiliser la procédure décrite à la p. 64 pour créer un motif à partir de la copie d'un motif plus court que le motif de départ.



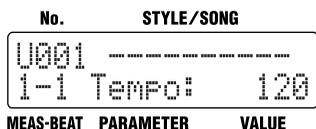
### Transposer la partie de basse (Key Trans)

Après avoir copié ou enregistré un motif, vous pouvez transposer la partie de basse.

## <1> Sélectionner un numéro pour le style

1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [MANU].

L'écran de style s'affiche.



2. Choisissez un numéro (U001~U100) pour votre nouveau style avec la molette VALUE.

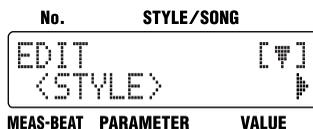
Vous ne pouvez pas sélectionner les numéros des styles préprogrammés (P001~P100).

## <2> Effectuer les réglages du nouveau style

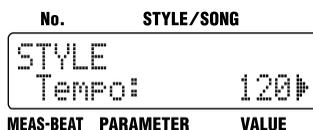
- \* Si vous modifiez les paramètres suivants pendant la reproduction d'un style, les changements sont perdus quand vous appuyez sur [EDIT] et vous retrouvez les réglages originaux du style.
  - Valeur Key Shift (p. 42)
  - Valeur de tempo (p. 41)
  - Valeurs Sound Shape et Ambience (p. 51, p. 52)
- \* Certaines données ne peuvent pas être modifiées durant la reproduction. Arrêtez la reproduction et effectuez les changements voulus.
- \* Les boutons VARIATION [PTN] [KIT] et [MUTE] n'ont aucun effet en mode d'édition.

## ■ Régler le tempo du style

1. Sélectionnez le style à régler puis appuyez sur [EDIT].  
L'écran du menu d'édition s'affiche.
2. Affichez <STYLE> puis appuyez sur [ENTER].



3. Affichez <Tempo>.

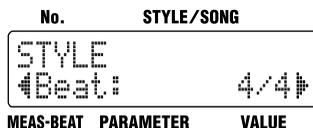


4. Réglez le tempo avec la molette VALUE.  
Vous pouvez régler le tempo sur une plage allant de 20 à 260.
5. Appuyez sur [EXIT] pour entériner votre réglage et retourner à l'écran précédent.

## ■ Sélectionner le type de mesure (Beat)

- \* Lorsque vous copiez un style, le nouveau style reprend la mesure du style original.

1. Sélectionnez le style à régler puis appuyez sur [EDIT].  
L'écran du menu d'édition s'affiche.
2. Affichez <STYLE> puis appuyez sur [ENTER].
3. Appuyez sur [▶] pour afficher <Beat>.



4. Choisissez un type de mesure avec la molette VALUE.  
2/4, 3/4,... 8/4, 4/8, 5/8,... 16/8

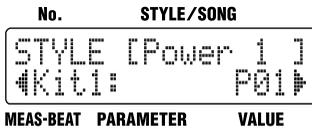
- Appuyez sur [EXIT] pour entériner votre réglage et retourner à l'écran précédent.

## ■ Sélectionner un kit

Un changement de kit change les sons du style. Si vous optez pour la variante du kit (p. 36), sélectionnez <Kit2> à l'étape 3 ci-dessous.

\* Vous pouvez aussi créer des kits en rassemblant des instruments de votre choix (kits utilisateur). Pour en savoir plus, voyez "Chapitre 10 Créer des kits personnels" (p. 90).

- Sélectionnez le style à régler puis appuyez sur [EDIT].  
L'écran du menu d'édition s'affiche.
- Affichez <STYLE> puis appuyez sur [ENTER].
- Appuyez sur [▶] puis affichez <Kit1> ou <Kit2>.



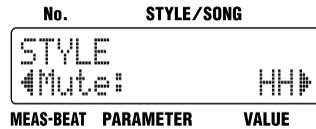
- Choisissez le kit avec la molette VALUE.  
Vous avez le choix parmi les kits P01~P50 et U01~U50 pour le Kit1 et le Kit2.  
Pour en savoir plus sur les instruments constituant les différents kits, voyez la "Liste des kits préprogrammés (Preset)" (p. 106).
- Appuyez sur [EXIT] pour entériner votre réglage et retourner à l'écran précédent.

## ■ Couper certains sons (Mute)

Ce paramètre détermine le son produit lorsque VARIATION [MUTE] est activé.

Si vous activez le bouton VARIATION [MUTE] durant la reproduction de ce style, le son sélectionné ici est audible et tous les autres sont coupés.

- Sélectionnez le style à régler et appuyez sur [EDIT].  
L'écran du menu d'édition s'affiche.
- Affichez <STYLE> et appuyez sur [ENTER].
- Appuyez sur [▶] pour afficher <Mute>.



- Utilisez la molette VALUE pour sélectionner le son audible lorsque le bouton VARIATION [MUTE] est activé.

Para-mètre	Réglage
Mute	HH (charleston et cymbale), Kick, Bass, HH&Kc (charleston et grosse caisse), Kc&Bs (grosse caisse & basse), HH&Kc (charleston et grosse caisse), batterie

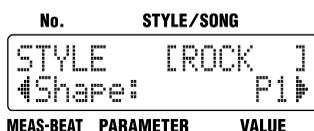
- Appuyez sur [EXIT] pour entériner votre réglage et retourner à l'écran précédent.

## ■ Effectuer les réglages TSC du style

Effectuez les réglages TSC (Sound Shape et Ambience) pour le nouveau style.

1. **Sélectionnez le style à régler puis appuyez sur [EDIT].**  
L'écran du menu d'édition s'affiche.
2. **Affichez <STYLE> puis appuyez sur [ENTER].**
3. **Appuyez sur [▶] pour sélectionner le paramètre à régler.**

Paramètre	Réglage	Description
Shape-Sw	ON, OFF	Active/coupe l'effet Sound Shape pour ce style.
Shape	P1-P8, U1-U8	Assigne un groupe de réglages Sound Shape au style.
Ambi Sw	ON, OFF	Active/coupe l'effet Ambience pour ce style.
Ambi	P1-P8, U1-U8	Assigne un groupe de réglages Ambience au style.



4. **Effectuez le réglage avec la molette VALUE.**
5. **Appuyez sur [EXIT] pour entériner votre réglage et retourner à l'écran précédent.**

## ■ Déterminer le nombre de mesures de chaque motif

\* Les transitions (Fill) A-C sont chacune d'une mesure. Ce réglage ne peut pas être changé.

1. **Appuyez sur [EDIT].**  
L'écran du menu d'édition s'affiche.
2. **Affichez <STYLE> puis appuyez sur [ENTER].**
3. **Appuyez sur [▶] pour afficher <PATTERN> et appuyez sur [ENTER].**



4. **Appuyez sur [◀] [▶] pour sélectionner le motif dont vous voulez changer le nombre de mesures.**

Sélectionnez le motif en affichant "PATTERN MEAS" sur la ligne supérieure de l'écran.

\* Pour en savoir plus sur la mention "PTN KEY TRANS" à la ligne supérieure ainsi que les différents écrans, voyez "Transposer la partie de basse du motif" (p. 70).

5. **Choisissez le nombre de mesures avec la molette VALUE.**

Les motifs peuvent avoir une longueur maximum de 4 mesures.

6. **Appuyez deux fois sur [EXIT] pour entériner votre choix et retourner à l'écran précédent.**

\* Lorsque vous réduisez le nombre de mesures d'un motif copié par rapport à l'original, la copie conserve néanmoins la même quantité de données que l'original.

## <3> Enregistrer les motifs

### ■ Enregistrement en temps réel

La section suivante vous explique comment enregistrer votre jeu sur les pads en suivant le rythme du métronome.

- \* Quand vous enregistrez de nouvelles données dans un style existant, ces données s'ajoutent aux précédentes sans les effacer.
- \* Vous ne pouvez pas enregistrer de données dans les styles préprogrammés (P001–P100).
- \* Les réglages de tempo, Sound Shape et Ambiance en vigueur au moment de l'enregistrement sont sauvegardés avec le motif enregistré.

### • Enregistrer la partie de batterie

- \* La partie de batterie ne permet pas d'enregistrer plusieurs sons simultanément avec le même pad.

Appuyez sur [MANU] pour passer en mode Manuel.

#### 1. Maintenez [ ] enfoncé et appuyez sur un des pads pour spécifier le motif à enregistrer.

Le pad du motif clignote lorsque vous l'actionnez.

#### 2. Maintenez STEP REC [ ● ] enfoncé et appuyez sur START [ ▶/|| ].

STEP REC [ ● ] s'allume et START [ ▶/|| ] se met à clignoter. L'enregistrement débute après un décompte d'une mesure par le métronome. L'indication "MEAS-BEAT" accompagne le décompte du métronome. [INST] s'allume et les pads servent alors à produire des sons d'instruments.



Mesure Temps Groupe de sons Quantize

#### 3. Réglez la quantification avec la molette VALUE.

Ce paramètre corrige les imprécisions du rythme en alignant les données sur une grille d'une valeur de note spécifiée.

Affichage	Description	
--	Quantification coupée. L'enregistrement n'est pas corrigé et reproduit le timing de votre jeu sur les pads.	
	Triple croche	 Triolets de doubles croches
	Double croche	 Triolets de croches
	Croche	

- \* Pour en savoir plus sur la quantification, voyez p. 66.

#### 4. Appuyez sur [INST] pour choisir "DRUM" ou "PERC" pour l'enregistrement.

#### 5. Enregistrez votre jeu sur les pads en suivant le rythme du métronome.

La force exercée sur les pads est enregistrée sous forme de valeur de dynamique (le volume ou l'accent du son).

Les données enregistrées sont reproduites en boucle. Tant que vous poursuivez l'enregistrement, les sons reproduits sont superposés.

#### 6. Si nécessaire, répétez les étapes 3-5.

#### 7. Pour clôturer l'enregistrement, appuyez sur STOP [ ■ ].

### Effacer des données enregistrées au préalable pendant l'enregistrement

Vous pouvez effacer des sons d'instrument bien précis du motif en cours d'enregistrement.

#### 1. Maintenez STEP REC [ ● ] enfoncé et appuyez sur le pad auquel le son d'instrument à effacer est affecté.

Si, par exemple, vous avez choisi "DRUM" pour [INST], vous pouvez maintenir le bouton STEP REC [ ● ] enfoncé et appuyer sur [VERSE A (SNR 2)] pour effacer toutes les occurrences du son SNR 2 (caisse claire 2) déjà enregistrées.

## • Enregistrer la partie de basse

\* Les parties de basse sont mono. Même si vous superposez plusieurs notes durant l'enregistrement, vous n'entendrez qu'une seule note.

Les étapes 1~3 sont les mêmes que pour l'enregistrement de la partie de batterie décrit ci-dessus.

4. Appuyez sur [INST] pour afficher "BASS", "♯ BASS" ou "♯♯ BASS".



Mesure Temps Octave Groupe Quantize  
de la basse de sons

5. Enregistrez votre jeu sur les pads en suivant le rythme du métronome.

La force exercée sur les pads est enregistrée sous forme de valeur de dynamique (le volume ou l'accent du son).

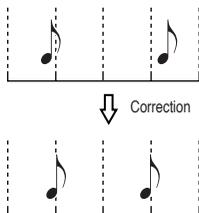
Les données enregistrées sont reproduites en boucle.

6. Si nécessaire, répétez les étapes 4~5.

7. Pour clôturer l'enregistrement, appuyez sur STOP [ ■ ].

### Qu'est-ce que la quantification?

Vous pouvez corriger le timing d'un enregistrement en alignant automatiquement les notes en fonction d'une grille dont vous spécifiez la résolution. C'est ce qu'on appelle la "quantification".



## Effacer des données enregistrées au préalable pendant l'enregistrement

Vous pouvez effacer la basse du motif en cours d'enregistrement.

1. Maintenez STEP REC [ ● ] enfoncé et appuyez sur n'importe quel pad.

En maintenant STEP REC [ ● ] et le pad enfoncés, vous effacez toutes les notes de basse.

\* Pour effacer des notes longues, appuyez sur le pad au moment où la note commence. Quelle que soit la durée de la note, elle est effacée en entier.

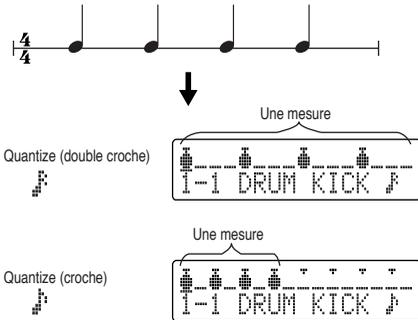
## ■ Enregistrement pas à pas

### Qu'est-ce que l'enregistrement pas à pas?

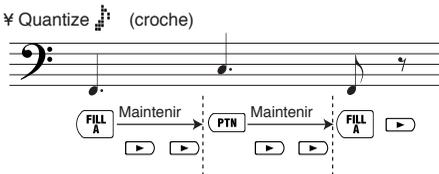
Cette méthode d'enregistrement divise les mesures en "pas" et détermine le timing selon lequel ces pas doivent être joués.

La longueur des pas est déterminée par la valeur de quantification. Si, par exemple, vous choisissez la croche comme valeur de quantification et 4/4 comme type de mesure (Beat), vous pouvez entrer huit notes dans une mesure.

Lorsque vous appuyez sur les pads durant l'enregistrement de la partie de batterie, l'instrument assigné au pad est enregistré avec la durée d'un pas.



Durant l'enregistrement de la basse, une pression sur un pad enregistre la note correspondant au pad avec la longueur d'un pas. Pour enregistrer une note plus longue, entrez la note en maintenant le pad enfoncé et en appuyant sur [ ► ].



## • Enregistrer la partie de batterie

Appuyez sur [MANU] pour passer en mode Manuel.

### 1. Maintenez [PTM] enfoncé et appuyez sur un des pads pour spécifier le motif à enregistrer.

Le pad du motif clignote lorsque vous l'actionnez.

### 2. Appuyez sur STEP REC [●].

Le bouton STEP REC [●] s'allume et l'écran "d'enregistrement pas à pas" s'affiche.



Mesure Temps Pad Quantize

### 3. Appuyez sur [ENTER] pour amener le curseur sur la valeur de quantification et réglez cette valeur avec la molette VALUE.

Lors de l'enregistrement pas à pas, la valeur de quantification représente l'unité de longueur (un pas).

Affichage	Description	
	Triple croche	Triolets de doubles croches
	Double croche	Triolets de croches
	Croche	

### 4. Appuyez sur [EXIT].

Le curseur passe à l'affichage des pas.

### 5. Choisissez le groupe de sons ("DRUM" ou "PERC") à enregistrer en appuyant sur [INST].

### 6. Appuyez sur [◀] [▶] pour spécifier le pas à enregistrer.

## 7. Tapez sur le pad correspondant à l'instrument voulu.

La force exercée sur le pad est enregistrée sous forme de données de dynamique (velocity).

L'enregistrement avance automatiquement d'un pas.

Si vous appuyez sur le pad d'un instrument différent de celui affiché à l'écran, l'indication à l'écran change.

L'écran affiche toujours le pas pour l'instrument en cours d'enregistrement.

### Effacer des pas enregistrés

1. Servez-vous des boutons [ ◀ ] [ ▶ ] pour choisir le pas à effacer.
2. Maintenez STEP REC [ ● ] enfoncé et appuyez sur le pad correspondant à l'instrument à effacer.

### Changer l'instrument affiché sans enregistrer

Maintenez [INST] enfoncé et appuyez sur le pad correspondant à l'instrument à afficher.

## 8. Si nécessaire, répétez les étapes 3~7.

### Confirmer l'enregistrement

Appuyez sur [ ◀ ] [ ▶ ] à l'écran d'enregistrement pas à pas pour passer aux autres pas.

Vous pouvez vous déplacer en continu à travers les pas en maintenant les boutons [ ◀ ] [ ▶ ] enfoncés. Si une note est présente lorsque vous appuyez sur [ ▶ ], la note est produite.

Lorsque vous appuyez sur [ ▶ ] pour vous déplacer d'un pas à l'autre, START [ ▶|| ] s'allume au début de la mesure (  ).

## 9. Pour clôturer l'enregistrement, appuyez sur STOP [ ■ ].

Le bouton STEP REC [ ● ] s'éteint.

- \* Notez qu'une pression sur le bouton START [ ▶|| ] durant l'enregistrement pas à pas (STEP REC [ ● ] allumé) vous fait passer en mode d'enregistrement en temps réel.

## • Enregistrer la partie de basse

- \* Les parties de basse sont mono. Même si vous superposez plusieurs notes durant l'enregistrement, vous n'entendrez qu'une seule note.

Les étapes 1~4 sont les mêmes que pour l'enregistrement de la partie de batterie décrit ci-dessus.

### 5. Appuyez sur [INST] pour afficher "BASS", "♯ BASS" ou "♮ BASS".

Sélectionnez "BASS oct  " si vous voulez enregistrer la basse une octave plus bas.

Sélectionnez "BASS oct  " si vous voulez enregistrer la basse une octave plus haut.

#### Affichage pas à pas



Mesure Temps Groupe Octave Quantize  
de sons de la basse

### 6. Appuyez sur [ ◀ ] [ ▶ ] pour spécifier le pas à enregistrer.

### 7. Tapez sur le pad correspondant à la note voulue.

La force exercée sur le pad est enregistrée sous forme de données de dynamique (velocity).

L'enregistrement avance automatiquement d'un pas.

### Entrer de longues notes

Maintenez le pad voulu enfoncé et appuyez sur [ ▶ ] autant de fois que vous voulez entrer de pas (si la note doit avoir une longueur équivalant à 4 pas, appuyez 4 fois).

La longueur de la note est entrée au moment où vous relâchez le pad.

### Effacer des pas enregistrés

1. Servez-vous des boutons [ ◀ ] [ ▶ ] pour choisir le pas à effacer.
2. Maintenez STEP REC [ ● ] enfoncé et appuyez sur un des pads.

**8. Si nécessaire, répétez les étapes 5~7.**

**Confirmer l'enregistrement**

Appuyez sur [ ◀ ] [ ▶ ] à l'écran d'enregistrement pas à pas pour passer aux autres pas.

Vous pouvez vous déplacer en continu à travers les pas en maintenant les boutons [ ◀ ] [ ▶ ] enfoncés.

Si une note est présente lorsque vous appuyez sur [ ▶ ], la note est produite. Pour les notes plus longues, seul le premier pas est joué.

\* Une valeur de quantification plus grossière (comme la croche) facilite la vérification de phrases détaillées.

Lorsque vous appuyez sur [ ▶ ] pour vous déplacer d'un pas à l'autre, START [ ▶/II ] s'allume au début de la mesure ( ■ ).

**9. Pour clôturer l'enregistrement, appuyez sur STOP [ ■ ].**

Le bouton STEP REC [ ● ] s'éteint.

\* Notez qu'une pression sur le bouton START [ ▶/II ] durant l'enregistrement pas à pas (STEP REC [ ● ] allumé) vous fait passer en mode d'enregistrement en temps réel.

**■ Changer la dynamique (Velocity)**

Vous pouvez changer la dynamique de notes particulières au sein d'un motif enregistré. Cela vous permet d'accentuer certaines notes et de rendre le rythme plus vivant encore.

Appuyez sur [MANU] pour passer en mode Manuel.

**1. Maintenez [  ] enfoncé et appuyez sur un des pads pour spécifier le motif à enregistrer.**

Le pad du motif clignote lorsque vous l'actionnez.

**2. Appuyez sur STEP REC [ ● ] pour afficher l'écran d'enregistrement pas à pas.**

**3. Appuyez sur [EDIT].**

L'écran "VELO EDIT" apparaît.



La position d'une note est donnée en "mesure-temps-tic".

"Tic" est un terme désignant des unités temporelles plus petites que le temps.

**4. Appuyez sur [ ◀ ] [ ▶ ] pour trouver la note dont vous voulez changer la dynamique.**

Lorsque vous appuyez sur [ ◀ ] [ ▶ ], toutes les notes sont affichées une par une, qu'elles fassent partie de la partie de batterie ou de basse.

Maintenez le bouton enfoncé tant que vous recherchez la note voulue (pour vous déplacer en continu d'une note à l'autre).

Lorsque vous appuyez sur [ ▶ ], la note affichée est jouée.

Lorsque vous appuyez sur [ENTER], la note affichée est jouée. Vous ne passez pas à la note suivante.

**5. Actionnez la molette VALUE pour changer la valeur.**

Vous pouvez régler la dynamique sur une plage allant de 1 à 127.

**6. Si nécessaire, répétez les étapes 4 et 5.**

**7. Pour clôturer l'édition, appuyez sur [EXIT].**

Vous retrouvez l'écran d'enregistrement pas à pas.

Lorsque vous appuyez sur STOP [ ■ ], l'enregistrement s'arrête et vous retrouvez l'écran de style.

**■ Transposer la partie de basse du motif**

La procédure suivante vous permet de transposer la partie de basse et de sauvegarder le motif (Key Transpose).

- \* Les réglages de transposition sont ignorés lors de l'enregistrement des motifs.
- \* Si, après la transposition, certaines notes sont injouables par la DR-3, ces notes sont produites une octave plus haut ou plus bas, dans la plage disponible.

**1. Appuyez sur [EDIT].**

L'écran du menu d'édition s'affiche.

**2. Affichez <STYLE> et appuyez sur [ENTER].**

**3. Appuyez sur [ ► ] pour afficher <PATTERN> et appuyez sur [ENTER].**

**4. Appuyez sur [ ► ] et affichez <PTN KEY TRANS>.**



**5. Appuyez sur [ ◀ ] [ ▶ ] pour sélectionner le motif à transposer.**

Lors de la sélection du motif, assurez-vous que "PTN KEY TRANS" est affiché sur la ligne supérieure de l'écran.

Lorsque le bouton VARIATION [PTN] est activé, les noms des motifs sont affichés comme suit: "VERSE Av", "VERSE Bv" et "VERSE Cv".

**6. Choisissez la valeur de transposition avec la molette VALUE.**

La plage de transposition va de -12 à +12 demi-tons.

**7. Appuyez deux fois sur [EXIT] pour entériner votre choix et retourner à l'écran précédent.**

**■ Ecouter les motifs enregistrés**

Après l'enregistrement des différents motifs, écoutez-les.

**1. Si l'enregistrement est en cours, appuyez sur STOP [ ■ ] pour l'arrêter.**

**2. Appuyez sur START [ ►/|| ].**

Le motif enregistré est reproduit.

**3. Appuyez sur STOP [ ■ ] pour arrêter la reproduction.**

**<4> Confirmer le style créé**

Écoutez maintenant le nouveau style afin d'en vérifier le tempo et les kits de batterie.

Vous pouvez aussi appuyer sur les boutons TSC ainsi que VARIATION [PTN], [KIT] et [MUTE] pour vérifier vos réglages et les corriger si nécessaire.

**■ Reproduction du nouveau style**

**1. Appuyez sur [MANU] ou [AUTO].**

**2. Appuyez sur un des pads de motif ou sur START [ ►/|| ] pour lancer la reproduction.**

**3. Appuyez sur [ENDING/STOP] ou sur STOP [ ■ ] pour arrêter la reproduction.**

**■ Editer les réglages**

Vous pouvez éditer les réglages suivants, même si le style créé a été finalisé.

- Tempo du style — "Régler le tempo du style" (p. 62)
- Réglages de kit — "Sélectionner un kit" (p. 63)
- Réglages TSC — "Effectuer les réglages TSC du style" (p. 64)
- Réglages VARIATION [MUTE] — "Couper certains sons (Mute)" (p. 63)

## Nommer, copier et effacer des styles

### ■ Nommer le style

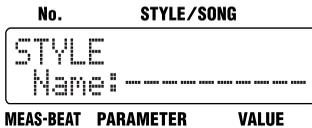
Vous pouvez modifier le nom du style sélectionné qui peut contenir dix caractères maximum.

1. Sélectionnez le style voulu puis appuyez sur [EDIT].

L'écran du menu d'édition s'affiche.

2. Affichez <STYLE> et appuyez sur [ENTER].

3. Appuyez sur [▶] et affichez <NAME> puis appuyez sur [ENTER].



4. Appuyez sur [◀][▶] pour vous déplacer jusqu'à l'emplacement du caractère à entrer.

5. Choisissez le caractère voulu avec la molette VALUE.

Chaque pression sur [ENTER] permet d'alterner entre majuscule et minuscule du caractère à entrer.

6. Si nécessaire, répétez les étapes 4 et 5.

7. Appuyez deux fois sur [EXIT] pour entériner votre choix et retourner à l'écran précédent.

### ■ Copier le style

Cette opération permet de copier le style dans une mémoire utilisateur.

1. Appuyez sur [EDIT].

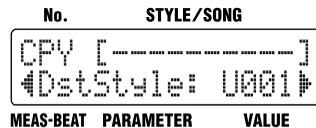
L'écran du menu d'édition s'affiche.

2. Affichez <STYLE> et appuyez sur [ENTER].

3. Appuyez sur [▶] pour afficher <COPY> puis appuyez sur [ENTER].



4. Choisissez le numéro du style à copier avec la molette VALUE puis appuyez sur [▶].



5. Choisissez le numéro du style de destination avec la molette VALUE puis appuyez sur [▶].



Si vous appuyez sur [◀], vous retournez à l'écran affiché juste avant cette opération.

6. Appuyez sur [ENTER] pour effectuer la copie.

Vous pouvez appuyer sur [EXIT] pour annuler cette opération et revenir à l'écran précédent.

## ■ Effacer le style

1. Appuyez sur [EDIT].  
L'écran du menu d'édition s'affiche.
2. Affichez <STYLE> et appuyez sur [ENTER].
3. Appuyez sur [▶] pour afficher <CLEAR> puis appuyez sur [ENTER].



4. Choisissez le numéro du style à effacer avec la molette VALUE puis appuyez sur [▶].



Si vous appuyez sur [◀], vous retournez à l'écran affiché juste avant cette opération.

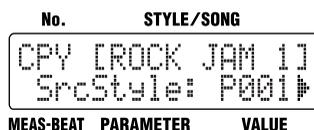
5. Appuyez sur [ENTER] pour effacer le style.  
Vous pouvez appuyer sur [EXIT] pour annuler cette opération et revenir à l'écran précédent.

## Copier et effacer des motifs

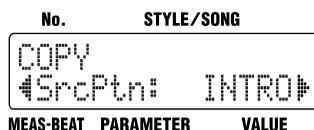
### ■ Copier des motifs

Cette fonction permet de copier des motifs et des styles utilisateur dans des motifs spécifiés.

1. Appuyez sur [EDIT].  
L'écran du menu d'édition s'affiche.
2. Affichez <STYLE> et appuyez sur [ENTER].
3. Appuyez sur [▶] pour afficher <PATTERN> puis appuyez sur [ENTER].
4. Appuyez sur [▶] pour afficher <COPY> puis appuyez sur [ENTER].



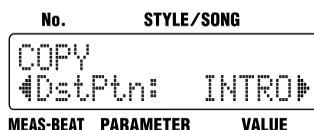
5. Choisissez le numéro du style à copier avec la molette VALUE puis appuyez sur [▶].



6. Choisissez le motif à copier avec la molette VALUE puis appuyez sur [▶].



7. Choisissez le numéro du style de destination avec la molette VALUE puis appuyez sur [▶].



8. Choisissez le numéro du motif de destination avec la molette VALUE puis appuyez sur [ ► ].



Si vous appuyez sur [ ◀ ], vous retournez à l'écran affiché juste avant cette opération.

9. Appuyez sur [ENTER] pour effectuer la copie.

Vous pouvez appuyer sur [EXIT] pour annuler cette opération et revenir à l'écran précédent.

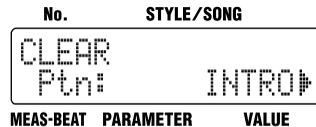
## ■ Effacer des motifs

Cette opération efface le motif sélectionné.

1. Appuyez sur [EDIT].  
L'écran du menu d'édition s'affiche.
2. Affichez <STYLE> et appuyez sur [ENTER].
3. Appuyez sur [ ► ] pour afficher <PATTERN> puis appuyez sur [ENTER].
4. Appuyez sur [ ► ] pour afficher <CLEAR> puis appuyez sur [ENTER].



5. Choisissez le style avec la molette VALUE et appuyez sur [ ► ].



6. Choisissez le motif à effacer avec la molette VALUE et appuyez sur [ ► ].



Si vous appuyez sur [ ◀ ], vous retournez à l'écran affiché juste avant cette opération.

7. Appuyez sur [ENTER] pour effacer le motif.

Vous pouvez appuyer sur [EXIT] pour annuler cette opération et revenir à l'écran précédent.

## Chapitre 8 Création et reproduction de morceaux ([SONG])

La DR-3 vous permet de composer facilement vos propres "morceaux" en arrangeant des motifs dans l'ordre de reproduction voulu.

Nous verrons dans ce chapitre comment créer et reproduire des morceaux.

### ■ Qu'est-ce qu'un morceau (Song)?

Un "morceau" est une séquence de motifs arrangés dans l'ordre voulu pour la reproduction.

La DR-3 vous permet de créer et de sauvegarder jusqu'à 100 morceaux.

Chaque morceau peut contenir jusqu'à 250 motifs.

\* *A la sortie d'usine, la DR-3 ne contient pas de données de morceau.*

\* *Pour en savoir plus sur la reproduction de morceau, voyez "Reproduction des morceaux" (p. 85).*

### Procédure de création d'un morceau

Voici les étapes de création d'un nouveau morceau:

**<1> Choisissez le numéro de morceau pour votre nouvelle création**



**<2> Effectuez les réglages ad hoc pour le nouveau morceau**

- Réglez le tempo initial
- Réglez les paramètres TSC
- (Vous pouvez modifier ces paramètres après l'enregistrement des motifs.)



**<3> Enregistrez le morceau**

- Placez les motifs (enregistrement pas à pas/en temps réel)
- Editez les notes des parties de batterie et de basse du morceau



**<4> Editez le morceau**

- Ajoutez des motifs (Insert)
- Supprimez des motifs (Delete)
- Copiez des extraits (Copy)
- Changez le tempo en cours de morceau



**<5> Écoutez votre nouveau morceau**

- Modifiez les réglages



**<Parachevez votre morceau>**

- Donnez un nom au morceau

Vous disposez de deux méthodes pour enregistrer les motifs à l'étape <3>.

#### Enregistrement en temps réel

Votre jeu en mode manuel (p. 43) est enregistré tel quel sous forme de morceau.

Vous pouvez vous servir du mode d'enregistrement en temps réel pour enregistrer séparément la partie de batterie et la partie de basse. Après avoir créé le morceau en établissant une séquence de motifs, vous pouvez ajouter de la batterie et de la basse et effectuer d'autres modifications (p. 78).

## Enregistrement pas à pas

Cette méthode consiste à agencer les motifs l'un à la suite de l'autre dans une séquence.

### Fonctions utiles pour la création de morceau

La fonction de copie de morceau est utile car elle permet d'utiliser un morceau existant comme base pour un nouveau morceau. Vous pouvez ainsi changer les motifs, le tempo et d'autres réglages puis sauvegarder le résultat sous forme d'un morceau tout neuf.

- Copie et suppression de morceaux (p. 84)

### Changer de motifs dans le morceau avec un commutateur au pied

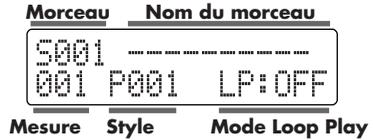
Si vous utilisez un commutateur au pied pendant la reproduction de morceau, vous pouvez régler la DR-3 pour qu'elle joue un motif en boucle jusqu'à ce que vous enfonciez le commutateur (elle passe alors au motif suivant du morceau).

Cette fonction vous évite de devoir définir le nombre de fois que chaque motif sera reproduit. Vous pouvez donc enregistrer chaque motif une seule fois et dans l'ordre voulu pour la reproduction, puis vous servir du commutateur au pied pour passer d'un motif à l'autre pendant la reproduction.

Si vous comptez utiliser un commutateur au pied pour choisir les motifs de morceau, réglez le paramètre [EDIT] <SONG> "LoopType" sur "BLOCK". Pour en savoir plus, voyez "Reproduction en boucle d'un passage défini" (p. 87).

## <1> Choix d'un numéro de morceau

1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [SONG].
2. Choisissez un numéro de morceau (S001~S100) pour votre nouvelle création en tournant la molette VALUE.



## <2> Réglages pour le nouveau morceau

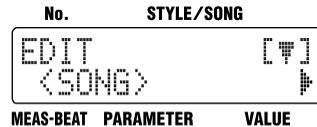
- \* Si vous modifiez les paramètres suivants pendant la reproduction de morceau, ces changements sont perdus quand vous appuyez sur [EDIT]. Les réglages sauvegardés pour le style ou le morceau actuellement choisi sont alors rétablis.
- Valeur Key Shift (p. 42)
  - Valeur de tempo (p. 41)
  - Valeurs Sound Shape et Ambience (p. 51, p. 52)

### ■ Réglage du tempo initial

Règle le tempo qui servira de référence (le tempo "initial") lors de la reproduction du morceau.

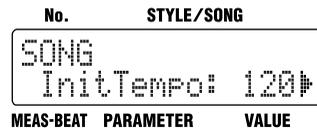
#### 1. Appuyez sur [EDIT].

L'écran du menu d'édition s'affiche.



#### 2. Choisissez <SONG> puis appuyez sur [ENTER].

#### 3. Sélectionnez <InitTempo>.



#### 4. Réglez la valeur de tempo initial avec la molette VALUE.

Vous pouvez régler le tempo sur une plage allant de 20 à 260.

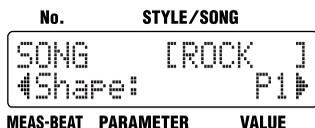
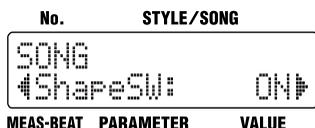
#### 5. Quand vous appuyez sur [EXIT], votre réglage est entériné et vous retournez à l'écran précédent.

## ■ Effectuer les réglages TSC pour le morceau

Effectuez les réglages TSC (Sound Shape et Ambience) pour le nouveau morceau.

1. Choisissez le morceau à régler puis appuyez sur [EDIT].  
L'écran du menu d'édition s'affiche.
2. Choisissez <SONG> puis appuyez sur [ENTER].
3. Appuyez sur [◀] [▶] pour sélectionner le paramètre à régler.

Paramètre	Valeur	Description
ShapeSw	ON, OFF	Active/coupe l'effet Sound Shape pour ce morceau.
Shape	P1-P8, U1-U8	Sélectionne le groupe de réglages Sound Shape activé pour ce morceau.
Ambi Sw	ON, OFF	Active/coupe l'effet Ambience pour ce morceau.
Ambi	P1-P8, U1-U8	Sélectionne le groupe de réglages Ambience activé pour ce morceau.



4. Réglez la valeur avec la molette VALUE.
5. Quand vous appuyez sur [EXIT], votre réglage est entériné et vous retournez à l'écran précédent.

## <3> Enregistrement du morceau

### ■ Enregistrement pas à pas

Ce mode permet d'enregistrer un morceau en spécifiant un motif après l'autre, dans l'ordre voulu pour la reproduction.

\* En mode d'enregistrement pas à pas, les données sont enregistrées motif par motif. Vous ne pouvez pas enregistrer dans des plages de mesures définies.

Appuyez sur [SONG] pour activer le mode Song.

1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur STEP REC [●].

Le bouton STEP REC [●] s'allume et l'écran "d'enregistrement pas à pas" s'affiche.



2. Choisissez le style avec la molette VALUE, sélectionnez le motif à enregistrer avec les pads de motif et définissez la variation avec les boutons VARIATION [PTN], [KIT] et [MUTE].

L'écran se présente comme suit.

Affichage	Etape	Description
INTRO	Appuyez sur [INTRO/START]	Choisit l'intro
VERSE A-C	Appuyez sur [VERSE A-C]	Choisit le couplet A-C
/FA /FB /FC	Ces indications sont affichées ou masquées tour à tour chaque fois que vous appuyez sur [FILL A-C]	Choisit le Fill A-C La dernière mesure du couplet devient une transition (Fill).
v	Ces indications sont affichées ou masquées tour à tour chaque fois que vous appuyez sur VARIATION [PTN], [KIT] ou [MUTE]	Indique qu'une ou plusieurs variations sont actives

Affichage	Etape	Description
ENDING	Appuyez sur [ENDING/STOP]	Le motif final est joué

\* Les transitions (Fills) sont normalement ajoutées à la fin du couplet; cependant, vous pouvez aussi placer des transitions dans des pas vides. L'affichage indique les pas vides avec "----" quand vous appuyez sur [EXIT] dans l'écran de morceau.

### 3. Appuyez sur [ENTER] pour choisir le motif à enregistrer.

Le numéro de mesure augmente automatiquement. L'astérisque (\*) indique que le choix du motif affiché n'a pas été confirmé. Si vous appuyez alors sur [EXIT], l'affichage active le motif que vous avez déjà défini. Si aucun motif n'a été choisi, l'affichage indique "----". Dès que vous confirmez le choix du motif, l'astérisque disparaît.

### 4. Appuyez sur [◀][▶] pour changer le pas à enregistrer.

### 5. Répétez les étapes 2~4 autant de fois que nécessaire pour enregistrer toutes les données du morceau.

### 6. Pour clôturer l'enregistrement, appuyez sur STOP [■].

Le bouton STEP REC [●] s'éteint.

\* Notez qu'une pression sur le bouton START [▶/||] durant l'enregistrement pas à pas (quand STEP REC [●] est allumé) active l'enregistrement en temps réel de la DR-3.

## Effacer des motifs enregistrés pendant l'enregistrement

La méthode suivante permet d'effacer le motif affiché.

### 1. Appuyez sur [◀][▶] pour afficher le motif à effacer.

### 2. Maintenez STEP REC [●] enfoncé et appuyez sur [ENTER].

Le motif est supprimé et les motifs suivants sont décalés vers le début du morceau.

## ■ Enregistrement en temps réel

L'enregistrement se fait au fur et à mesure que vous changez de motif avec les pads.

\* Quand vous enregistrez dans un morceau existant, les nouvelles données enregistrées écrasent les anciennes (celles-ci sont donc perdues).

Appuyez sur [SONG] pour activer le mode Song.

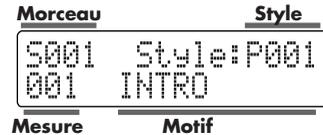
### 1. Maintenez STEP REC [●] enfoncé et appuyez sur START [▶/||].



### 2. Choisissez le style avec la molette VALUE et spécifiez le premier motif à enregistrer en appuyant sur un pad de motif.

L'enregistrement commence à partir du motif choisi.

L'écran d'enregistrement de morceau s'affiche.



### 3. Jouez en changeant de motif avec les pads.

Jouez exactement comme en mode Manuel (p. 43).

Le statut actif/coupé des boutons VARIATION [PTN], [KIT] et [MUTE] (p. 45) est aussi enregistré.

Vous pouvez aussi changer de style avec la molette VALUE.

\* Si vous changez de style en cours de reproduction, un symbole "♫" apparaît devant le nom du style suivant. Le changement de style s'effectue à la fin du motif en cours de reproduction et le symbole "♫" disparaît.

\* Le statut actif/coupé des boutons VARIATION et les fills ne peuvent être enregistrés qu'avec un motif.

### 4. Quand vous appuyez sur [ENDING/STOP], vous lancez le motif final puis la reproduction et l'enregistrement s'arrêtent.

Pour arrêter directement l'enregistrement, appuyez sur STOP [ ■ ].

### Remplacer des motifs enregistrés

Quand vous effectuez un enregistrement en temps réel dans un morceau contenant déjà des données, les motifs présents dans la portion réenregistrée sont écrasés au profit des nouveaux.

**1. Arrêtez la reproduction et choisissez une mesure située un peu avant le point de départ voulu pour l'enregistrement en appuyant sur [ ◀ ] [ ▶ ].**

**2. Maintenez STEP REC [ ● ] enfoncé et appuyez sur START [ ▶/|| ].**

La reproduction du motif déjà enregistré commence.

**3. Dès que vous arrivez à la mesure avant celle à remplacer, choisissez le motif suivant à enregistrer.**

**4. Pour clôturer l'enregistrement, appuyez sur STOP [ ■ ].**

Les données du motif déjà enregistré et situées après la fin du nouvel enregistrement sont conservées.

## ■ Edition des notes des parties de batterie et de basse

Vous pouvez vous servir du mode d'enregistrement en temps réel pour ajouter et éditer des notes dans les parties de batterie et de basse de morceaux enregistrés.

Pour effectuer des modifications, lancez l'enregistrement à un endroit situé un peu avant le point de départ de l'édition.

\* Vous ne pouvez pas enregistrer des notes dans des morceaux vides.

\* Les données d'exécution enregistrées ici sont simplement sauvegardées dans le morceau sous forme de motifs exclusifs. Les éditions de notes n'ont aucun impact sur la reproduction des motifs en mode Style Play (quand [MANU] ou [AUTO] est allumé). En outre, les changements de motifs en mode Style Play n'affectent pas les morceaux.

\* Vous pouvez définir jusqu'à 100 motifs exclusifs pour tous les morceaux.

Appuyez sur [SONG] pour activer le mode Song.

**1. Arrêtez la reproduction et choisissez une mesure située un peu avant le point de départ voulu pour l'enregistrement en appuyant sur [ ◀ ] [ ▶ ].**

**2. Appuyez sur STEP REC [ ● ].**

L'écran d'enregistrement de morceau s'affiche.

**3. Appuyez sur [INST].**

L'écran suivant s'affiche.



**4. Choisissez le groupe de sons à enregistrer en appuyant sur [INST].**

Affichage	Nom du groupe
DRUM	Batterie
PERC	Percussion
BASS	Basse
🥁 BASS	La basse est une octave plus bas
🥁 BASS	La basse est une octave plus haut

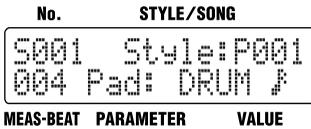
**5. Choisissez la valeur de quantification avec la molette VALUE.**

Ce paramètre corrige les imprécisions du rythme joué en alignant les données en fonction d'une grille dont la résolution correspond à une valeur de note de votre choix.

Affichage	Description		Description
--	Désactivé. L'enregistrement n'est pas corrigé par quantification et reflète le timing de votre jeu sur les pads.		Triple croche
	Triolets de doubles croches		Double croche
	Triolets de croches		Croche

**6. Appuyez sur START [ ▶/|| ].**

STEP REC [ ● ] s'allume, START [ ▶/|| ] se met à clignoter et le métronome est activé.



**7. Enregistrez votre jeu sur les pads en suivant le rythme du métronome.**

La force exercée sur les pads est enregistrée sous forme de valeur de dynamique (le volume ou l'accent du son).

Seules les notes de basse enregistrées en dernier lieu sont sauvegardées.

\* Si vous enregistrez trop de notes dans une même passe d'enregistrement, le message d'erreur "Memory Full!!" s'affiche et l'enregistrement est interrompu. Vous pouvez éditer les notes de façon continue une fois que l'enregistrement est arrêté.

**8. Pour clôturer l'enregistrement, appuyez sur STOP [ ■ ].**

**Effacer des données enregistrées pendant l'enregistrement**

**1. Maintenez STEP REC [ ● ] enfoncé et appuyez sur le pad correspondant à l'instrument à effacer.**

En maintenant STEP REC [ ● ] et le pad enfoncés, vous effacez toutes les notes de basse, quelle qu'en soit la hauteur.

\* En mode d'enregistrement pas à pas comme en mode d'enregistrement en temps réel, les motifs dont vous avez édité des notes sont reconnaissables au symbole  ajouté devant leur nom.

\* Quand vous enregistrez un motif différent dans un motif comportant des notes éditées, ce dernier est remplacé et le symbole "  " disparaît de son nom. Vous ne pouvez pas activer le bouton VARIATION [PTN] ni ajouter de transition (Fill) dans des motifs comportant des notes éditées.

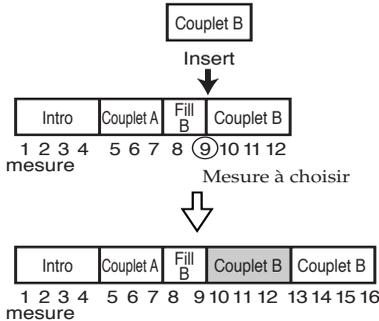
Quand un motif contient des notes éditées, vous l'effacez si vous actionnez le bouton VARIATION [PTN] ou ajoutez des fills.

## <4> Edition des morceaux

Vous pouvez copier et effacer des portions définies de morceaux enregistrés.

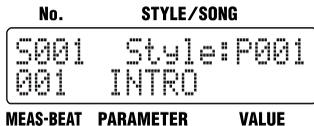
### ■ Ajouter des motifs dans un morceau (INSERT)

Cette opération permet d'insérer un motif à l'endroit voulu du morceau.

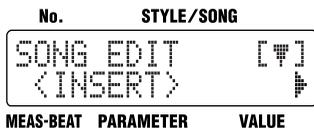


- \* Cette opération porte sur des motifs entiers. Vous ne pouvez donc pas insérer une portion de motif enregistré.
- \* Vous ne pouvez pas activer et couper la VARIATION ni ajouter de transition (fill). Si vous voulez activer ou couper la VARIATION ou ajouter un fill, insérez d'abord le motif puis éditez-le en mode pas à pas.

1. Appuyez sur le bouton [SONG] pour qu'il s'allume puis enfoncez STEP REC [ ● ]. L'écran d'enregistrement de morceau s'affiche.



2. Appuyez sur [ ◀ ] [ ▶ ] pour afficher la mesure où vous voulez insérer un motif.
3. Appuyez sur [EDIT].



4. Choisissez <INSERT> puis appuyez sur [ENTER].



5. Choisissez le style du motif à insérer avec la molette VALUE puis appuyez sur [ ▶ ].



6. Sélectionnez le motif à insérer avec la molette VALUE puis appuyez sur [ ▶ ].



7. Définissez le nombre de fois que le motif choisi sera inséré avec la molette VALUE puis appuyez sur [ ▶ ].

- \* Chaque morceau peut comporter un maximum de 250 pas. Aussi, vous ne pouvez pas choisir une valeur "Times" qui produirait un nombre de pas dépassant la limite maximum.

Un écran de confirmation s'affiche.

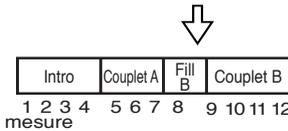
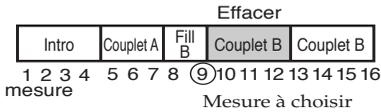


Si vous appuyez sur [ ◀ ], vous retournez à l'écran précédent.

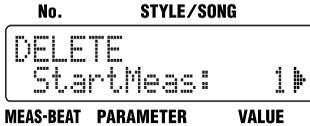
8. Appuyez sur [ENTER] pour insérer le motif. Si vous appuyez sur [EXIT], l'opération est annulée et vous retournez à l'écran précédent.
9. Appuyez sur [EXIT] jusqu'à ce que l'écran d'enregistrement de morceau s'affiche. Si vous appuyez sur Stop [ ■ ], l'écran de morceau apparaît.

## ■ Effacer des passages définis (DELETE)

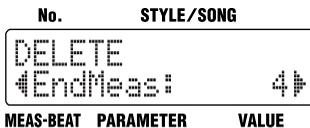
Cette opération permet d'effacer les motifs superflus dans vos morceaux.



1. Appuyez sur le bouton [SONG] pour qu'il s'allume puis enfoncez STEP REC [ ● ]. L'écran d'enregistrement de morceau s'affiche.
2. Appuyez sur [EDIT].
3. Appuyez sur [ ► ] pour afficher <DELETE> puis appuyez sur [ENTER].



4. Choisissez la mesure initiale de l'extrait à supprimer avec la molette VALUE puis appuyez sur [ ► ].



5. Choisissez la mesure finale de l'extrait à supprimer avec la molette VALUE puis appuyez sur [ ► ].

\* Vous ne pouvez pas définir de mesure finale située avant la mesure initiale.

Un écran de confirmation s'affiche.



Si vous appuyez sur [ ◀ ], vous retournez à l'écran précédent.

6. Appuyez sur [ENTER] pour supprimer l'extrait défini.

Si vous appuyez sur [EXIT], l'opération est annulée et vous retournez à l'écran précédent.

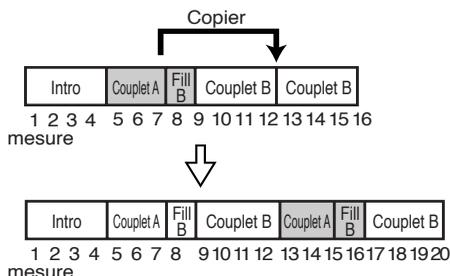
\* Notez que si les données contiennent des motifs exclusifs (p. 78), leur suppression pourrait durer une minute ou plus.

7. Appuyez sur [EXIT] jusqu'à ce que l'écran d'enregistrement de morceau s'affiche.

Si vous appuyez sur Stop [ ■ ], l'écran de morceau apparaît.

## ■ Copier des passages définis (COPY)

Vous pouvez copier un passage donné d'un morceau et l'insérer ensuite à un autre endroit du même morceau.



**1. Appuyez sur le bouton [SONG] pour qu'il s'allume puis enfoncez STEP REC [ ● ].**

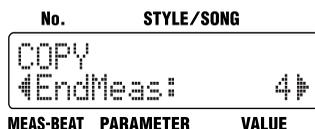
L'écran d'enregistrement de morceau s'affiche.

**2. Appuyez sur [EDIT].**

**3. Appuyez sur [ ► ] pour afficher <COPY> puis appuyez sur [ENTER].**

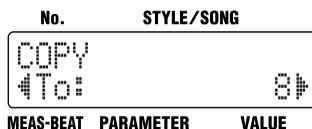


**4. Choisissez la mesure initiale de l'extrait à copier avec la molette VALUE puis appuyez sur [ ► ].**

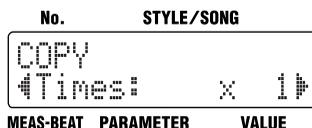


\* Chaque morceau peut comporter un maximum de 250 pas. Aussi, vous ne pouvez pas définir de réglage "EndMeas" qui produirait un nombre de pas dépassant la limite maximum.

**5. Choisissez la mesure finale de l'extrait à copier avec la molette VALUE puis appuyez sur [ ► ].**



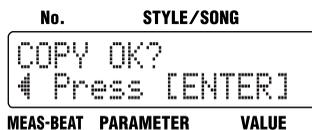
**6. Choisissez la mesure où vous voulez insérer le passage copié avec la molette VALUE et appuyez sur [ ► ].**



**7. Définissez le nombre de fois que le motif choisi sera inséré avec la molette VALUE puis appuyez sur [ ► ].**

\* Chaque morceau peut comporter un maximum de 250 pas. Aussi, vous ne pouvez pas définir de réglage "Times" qui produirait un nombre de pas dépassant la limite maximum.

Un écran de confirmation s'affiche.



Si vous appuyez sur [ ◀ ], vous retournez à l'écran précédent.

**8. Appuyez sur [ENTER] pour copier le motif.**

Si vous appuyez sur [EXIT], l'opération est annulée et vous retournez à l'écran précédent.

\* Notez que si les données contiennent des motifs exclusifs (p. 78), leur copie pourrait durer une minute ou plus.

**9. Appuyez sur [EXIT] jusqu'à ce que l'écran d'enregistrement de morceau s'affiche.**

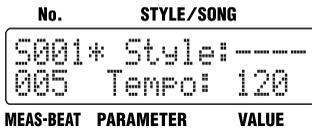
Si vous appuyez sur Stop [ ■ ], l'écran de morceau apparaît.

## ■ Changer le tempo en cours de morceau (TEMPO)

Vous pouvez définir un changement de tempo à la mesure voulue du morceau.

Le tempo change alors pour toutes les mesures suivantes.

1. Appuyez sur le bouton [SONG] pour qu'il s'allume puis enfoncez STEP REC [ ● ]. L'écran d'enregistrement de morceau s'affiche.
2. Appuyez sur [ ◀ ] [ ▶ ] pour afficher la mesure où vous voulez introduire le changement de tempo.
3. Appuyez sur [TEMPO (TAP)].



4. Réglez le tempo avec la molette VALUE. Vous pouvez aussi régler le tempo en tapant au moins quatre fois sur [TEMPO (TAP)].
5. Appuyez sur [ENTER] pour entériner le changement de tempo.

Si vous appuyez sur [EXIT], vous retournez à l'écran précédent.

Appuyez sur [ ■ ] pour afficher l'écran de morceau.

### Annuler des changements de tempo

1. Appuyez sur le bouton [SONG] pour qu'il s'allume puis enfoncez STEP REC [ ● ]. L'écran d'enregistrement de morceau s'affiche.
2. Servez-vous des boutons [ ◀ ] [ ▶ ] pour choisir le pas contenant le changement de tempo. Le message "Tempo" est affiché pour les pas dont le tempo a été modifié.
3. Maintenez STEP REC [ ● ] enfoncé et appuyez sur [ENTER]. Le changement de tempo est annulé.

## <5> Ecouter le nouveau morceau

Reproduisez le morceau fraîchement enregistré pour vérifier les réglages TSC et de tempo.

Si nécessaire, changez les réglages.

## ■ Reproduire le nouveau morceau

1. Appuyez sur [SONG].
2. Appuyez sur START [ ▶/|| ] pour lancer la reproduction.
3. Appuyez sur STOP [ ■ ] pour arrêter la reproduction.

## ■ Editer les réglages

Vous pouvez éditer les réglages suivants, même après avoir complètement fini votre nouveau morceau.

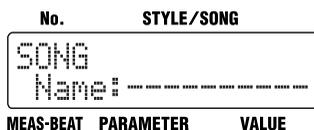
- Tempo initial — "Réglage du tempo initial" (p. 75)
- Réglages TSC — "Effectuer les réglages TSC pour le morceau" (p. 76)

## Nommer, copier et supprimer des morceaux

### ■ Nommer le morceau

Vous pouvez modifier le nom du morceau sélectionné en utilisant maximum dix caractères.

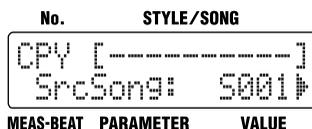
1. Choisissez le morceau à nommer puis appuyez sur [EDIT].  
L'écran du menu d'édition s'affiche.
2. Choisissez <SONG> puis appuyez sur [ENTER].
3. Appuyez sur [▶] pour afficher <NAME> puis appuyez sur [ENTER].



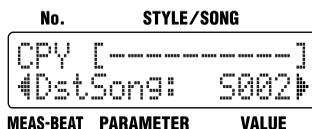
4. Appuyez sur [◀][▶] pour vous déplacer jusqu'à l'emplacement du caractère à entrer.
5. Choisissez le caractère voulu avec la molette VALUE.  
Chaque pression sur [ENTER] permet d'alterner entre les majuscules et les minuscules pour les caractères à entrer.
6. Quand vous appuyez deux fois sur [EXIT], votre nom est entériné et vous retournez à l'écran précédent.

### ■ Copier un morceau

1. Appuyez sur [EDIT].  
L'écran du menu d'édition s'affiche.
2. Choisissez <SONG> puis appuyez sur [ENTER].
3. Appuyez sur [▶] pour afficher <COPY> puis appuyez sur [ENTER].



4. Choisissez le numéro du morceau à copier avec la molette VALUE puis appuyez sur [▶].



5. Choisissez le numéro du morceau de destination pour la copie avec la molette VALUE puis appuyez sur [▶].  
Un écran de confirmation s'affiche.



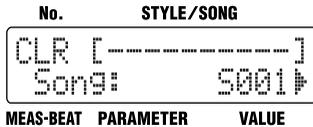
Quand vous appuyez sur [◀], vous retournez à l'écran affiché juste avant cette opération.

6. Appuyez sur [ENTER] pour effectuer la copie.  
Vous pouvez appuyer sur [EXIT] pour annuler l'opération et retourner à l'écran affiché précédemment.

\* Notez que si les données contiennent des motifs exclusifs (p. 78), leur copie pourrait durer une minute ou plus.

## ■ Supprimer le morceau

1. Appuyez sur [EDIT].  
L'écran du menu d'édition s'affiche.
2. Choisissez <SONG> puis appuyez sur [ENTER].
3. Appuyez sur [▶] pour afficher <CLEAR> puis appuyez sur [ENTER].



4. Choisissez le numéro du morceau à supprimer avec la molette VALUE puis appuyez sur [▶].

Un écran de confirmation s'affiche.



Quand vous appuyez sur [◀], vous retournez à l'écran affiché juste avant cette opération.

5. Appuyez sur [ENTER] pour effectuer la suppression.

Vous pouvez appuyer sur [EXIT] pour annuler l'opération et retourner à l'écran affiché précédemment.

\* Notez que si les données contiennent des motifs exclusifs (p. 78), leur suppression pourrait durer une minute ou plus.

## Reproduction des morceaux

Reproduisez le morceau enregistré.

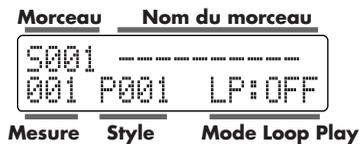
Outre la reproduction normale de morceau, vous pouvez effectuer les opérations suivantes:

- Répéter un passage défini en boucle (Loop Play)
- Changer de motifs avec un commutateur au pied (Block Loop)
- Reproduire une séquence de morceaux (Song Chain)

## ■ Reproduire des morceaux

1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [SONG] de sorte à allumer le bouton.

La DR-3 est alors en mode Song.



2. Choisissez un morceau avec la molette VALUE.
3. Appuyez sur [▶/||] pour lancer la reproduction.
4. Appuyez sur STOP [■] pour arrêter la reproduction.

\* Si vous appuyez sur un pad de motif en mode Song quand le bouton [PTM] est allumé et que la reproduction est à l'arrêt, celle-ci est déclenchée. Vous ne pouvez pas changer de motif avec les pads de motifs.

## ■ Changer de motifs avec un commutateur au pied

En principe, quand vous reproduisez un morceau, les motifs changent selon l'ordre dans lequel vous les avez enregistrés. Toutefois, vous pouvez régler la DR-3 pour qu'elle joue un même motif en boucle jusqu'à ce que vous enfoncez le commutateur. Le morceau passe alors au motif suivant et le paramètre "Loop Type" est réglé sur "BLOCK" (Block Loop).

Quand vous créez un morceau, vous pouvez vous borner à enregistrer chaque motif une seule fois, dans l'ordre voulu, sans en préciser le nombre de répétitions. Vous pouvez effectivement piloter les répétitions d'un motif avec le commutateur au pied pendant la reproduction.

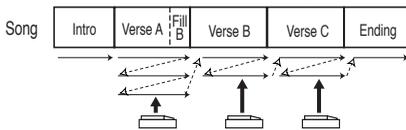
Vous pouvez actionner le commutateur au pied pendant la reproduction d'un morceau dont le paramètre "Loop Type" est réglé sur "AB": cela permet de répéter en boucle la reproduction du passage délimité avec les paramètres "LoopStart" et "LoopEnd" ci-dessous (Loop Play). Une nouvelle pression sur le commutateur au pied coupe la reproduction en boucle (Loop Play) et poursuit la reproduction du morceau.

Pour pouvoir changer de motifs avec un commutateur au pied, vous devez au préalable lui assigner la fonction "VERSE, LOOP". Pour en savoir plus, voyez "Assigner une fonction au commutateur au pied" (p. 49).

Vous pouvez aussi effectuer cette opération en appuyant sur [ENTER] au lieu du commutateur au pied.

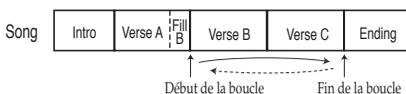
### • "Block"

En actionnant le commutateur, vous sautez au couplet suivant.

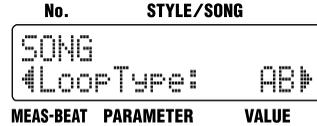


### ¥ AB

Activation/coupage de la boucle.



1. Choisissez le morceau à reproduire puis appuyez sur [EDIT].  
L'écran du menu d'édition s'affiche.
2. Choisissez <SONG> puis appuyez sur [ENTER].
3. Appuyez sur [▶] pour choisir <LoopType>.



4. Choisissez la valeur avec la molette VALUE.

Valeur	Description
AB	Chaque pression sur [ENTER] ou le commutateur au pied active et coupe alternativement la reproduction en boucle (Loop Play). Quand le mode Loop Play est actif, l'écran affiche "LP:ON". Les paramètres "LoopStart" et "LoopEnd" définissent respectivement le début et la fin de la reproduction en boucle. Voyez la section "Reproduction en boucle d'un passage défini" (p. 87).
BLOCK	Quand vous appuyez sur le commutateur au pied ou sur [ENTER], la reproduction du morceau passe au motif suivant. "LP:BLK" s'affiche quand le réglage Block Loop est actif.

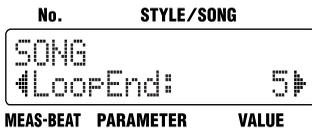
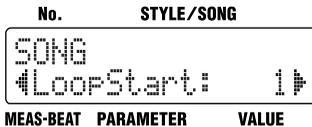
\* "LP:OFF" apparaît à l'écran de morceau quand le mode de reproduction en boucle est désactivé.

5. Quand vous appuyez sur [EXIT], votre réglage est entériné et vous retournez à l'écran précédent.

## Reproduction en boucle d'un passage défini

Cette section vous montre comment activer le mode de reproduction en boucle (Loop Play) pour un passage défini.

1. Choisissez le morceau à reproduire puis appuyez sur [EDIT].  
L'écran du menu d'édition s'affiche.
2. Choisissez <SONG> puis appuyez sur [ENTER].
3. Appuyez sur [▶] pour afficher <LoopStart> ou <LoopEnd> puis appuyez sur [ENTER].  
"LoopStart" définit la mesure de départ pour la reproduction en boucle et "LoopEnd" la mesure de fin pour la reproduction en boucle.



4. Choisissez la mesure initiale ou la mesure finale pour la reproduction en boucle avec la molette VALUE.
5. Quand vous appuyez sur [EXIT], votre réglage est entériné et vous retournez à l'écran précédent.

## Reproduire une séquence de morceaux (Song Chain)

Cette fonction permet de définir le numéro du morceau qui sera joué à la suite du morceau actuellement choisi lors de la reproduction. Vous pouvez ainsi constituer une séquence de reproduction continue contenant jusqu'à 100 morceaux en spécifiant chaque fois le morceau suivant.

Vous pouvez aussi répéter la reproduction de n'importe quel morceau.



1. Choisissez le morceau à reproduire puis appuyez sur [EDIT].  
L'écran du menu d'édition s'affiche.
2. Choisissez <SONG> puis appuyez sur [ENTER].
3. Appuyez sur [▶] pour choisir <Chain>.



4. Choisissez la valeur avec la molette VALUE.

Valeur	Description
OFF	Le morceau actuellement choisi est reproduit une fois jusqu'au bout puis la reproduction s'arrête.
REPEAT	La reproduction du ou des morceaux est répétée.
S001–S100	Le morceau sélectionné est reproduit puis la reproduction continue avec le morceau suivant de la séquence.

5. Appuyez sur [EXIT] pour confirmer votre réglage et retourner à l'écran précédent.

\* Selon ses réglages, la fonction TSC (p. 51) pourrait avoir un certain retard retardée si vous changez de morceau en mode Song Chain.

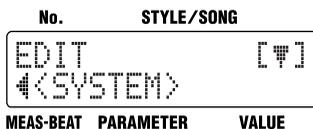
# Chapitre 9 Changer les réglages globaux (System)

Ces réglages incluent la sensibilité des pads, l'accord global et d'autres paramètres affectant l'ensemble de la DR-3.

## ■ Comment effectuer les réglages

### 1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].

L'écran du menu d'édition s'affiche.



### 2. Appuyez sur [▶] pour afficher <SYSTEM> puis appuyez sur [ENTER].



### 3. Appuyez sur [◀][▶] pour sélectionner le paramètre à régler.

Affichage	Description	Page
Output	Détermine les parties audibles via les prises de sortie OUTPUT.	p. 89
Auto Type	Change la séquence de motifs en mode Auto.	p. 47
FS1	Détermine la fonction pilotée par le commutateur au pied 1.	p. 49
FS2	Assigne la fonction pilotée par le commutateur au pied 2.	p. 49
PadSens	Règle la sensibilité des pads.	p. 89
Mstr Tune	Définit la hauteur de référence pour la partie de basse.	p. 89
Click Level	Détermine le volume du son de métronome.	p. 89

Affichage	Description	Page
Sync	Quand vous branchez un dispositif MIDI externe et que vous synchronisez son jeu, ce réglage détermine si la DR-3 est ou non asservie à cet appareil.	p. 95
Drum MidiCh	Définit le canal MIDI pour la partie de batterie.	p. 94
Bass MidiCh	Définit le canal MIDI pour la partie de basse.	p. 94
<FACTORY RESET>	Rétablit la valeur d'usine de tous les paramètres.	p. 18

### 4. Réglez la valeur avec la molette VALUE.

### 5. Quand vous appuyez sur [EXIT], votre réglage est validé et vous retournez à l'écran précédent.

## Définir les parties transmises aux prises OUTPUT

Ce paramètre définit les parties qui sont audibles sur le dispositif audio branché aux prises OUTPUT.

No.	STYLE/SONG
SYSTEM	Output: ALL
MEAS-BEAT	PARAMETER VALUE

Paramètre	Valeur	Description
Output	ALL	Toutes les parties sont audibles.
	DRUM	Seule la partie de batterie est audible. La partie de basse est étouffée.
	BASS	Seule la partie de basse est audible. La partie de batterie est étouffée.

## Régler la sensibilité des pads

Plus cette valeur est basse et plus la sensibilité des pads diminue. Bien qu'il faille dans ce cas appuyer assez fort sur les pads pour accentuer le jeu, vous obtiendrez un résultat plus nuancé et subtil.

La sensibilité des pads s'accroît quand vous augmentez cette valeur. Vous obtenez alors un jeu relativement accentué en appuyant doucement sur les pads mais vous y perdez en subtilité.

No.	STYLE/SONG
SYSTEM	PadSens: 5
MEAS-BEAT	PARAMETER VALUE

Paramètre	Valeur	Description
PadSens	1-10	
	Fix	La force exercée sur les pads n'influence pas la dynamique.

## Hauteur de référence pour la partie de basse

Ce paramètre permet de régler la hauteur de référence pour la partie de basse entre La = 438 Hz et La = 445 Hz.

\* Le changement de ce réglage n'affecte pas les parties de batterie.

No.	STYLE/SONG
SYSTEM	MstrTune: 440Hz
MEAS-BEAT	PARAMETER VALUE

Paramètre	Valeur
MstrTune	438-445 Hz

## Régler le volume du métronome

Ce paramètre change le volume du métronome lorsque vous l'activez pour enregistrer des motifs en temps réel (p. 65).

No.	STYLE/SONG
SYSTEM	ClickLevel: 5
MEAS-BEAT	PARAMETER VALUE

Paramètre	Valeur
ClickLevel	1-10

# Chapitre 10 Créer des kits personnels

Vous pouvez modifier (éditer) les réglages des kits affectés aux styles utilisateur, y compris ceux des instruments composant le kit et déterminant la manière dont les sons sont joués.

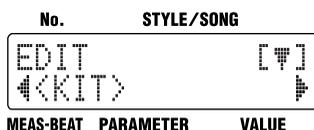
Vous pouvez ainsi sauvegarder jusqu'à 50 kits contenant vos propres réglages sous forme de "kits utilisateur".

- \* Vous ne pouvez pas modifier les réglages d'un kit préprogrammé (dont le numéro comporte un "P").
- \* A la sortie d'usine, les kits utilisateur (U01~U50) contiennent les mêmes réglages que les kits préprogrammés (P01~P50).
- \* Certaines données ne peuvent pas être modifiées quand la reproduction est en cours. Arrêtez la reproduction et effectuez les changements voulus.

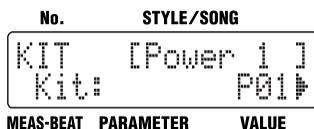
## ■ Comment effectuer les réglages

### 1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].

L'écran du menu d'édition s'affiche.



### 2. Appuyez sur [ ] pour afficher <KIT> puis appuyez sur [ENTER].



### 3. Choisissez le numéro du kit à régler avec la molette VALUE puis appuyez sur [ ].



### 4. Tournez la molette VALUE pour choisir le groupe de sons.

Affichage	Nom du groupe
DRUM	Batterie
PERC	Percussion
BASS	Basse
oct [ ] BASS	La basse est une octave plus bas
oct [ ] BASS	La basse est une octave plus haut

### 5. Appuyez sur le pas à éditer.

Il est inutile d'appuyer sur un pad si vous avez choisi "BASS" comme groupe de sons.

### 6. Appuyez sur [ ] [ ] pour sélectionner le paramètre à régler.

Affichage	Description	Page
Inst	Détermine le son affecté au pad.	p. 91
Level	Règle le volume de l'instrument.	p. 91
Pan	Règle la position stéréo (panoramique) du son d'instrument.	p. 91
<NAME>	Renomme le kit de batterie.	p. 91
<COPY>	Copie le kit de batterie.	p. 92

### 7. Réglez la valeur avec la molette VALUE.

### 8. Si nécessaire, répétez les étapes 4-7.

### 9. Quand vous avez fini le réglage, appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] pour quitter le mode d'édition.

- \* Quand vous quittez le mode d'édition, les réglages du kit retrouvent les valeurs mémorisées dans le style ou le morceau (p. 63).



## Copier un kit

Cette opération permet de copier le kit choisi dans un kit utilisateur (U01~U50).

No.	STYLE/SONG
KIT	[▼]
◀COPY▶	
MEAS-BEAT	PARAMETER VALUE

Appuyez sur [ENTER].

No.	STYLE/SONG
COPY	[Power 1]
Src:	P01▶
MEAS-BEAT	PARAMETER VALUE

Choisissez le numéro du kit à copier avec la molette VALUE puis appuyez sur [▶].

No.	STYLE/SONG
COPY	[Power 1]
◀Dst:	U01▶
MEAS-BEAT	PARAMETER VALUE

Choisissez le numéro du kit de destination avec la molette VALUE puis appuyez sur [▶].

No.	STYLE/SONG
COPY OK?	
◀ Press [ENTER] ▶	
MEAS-BEAT	PARAMETER VALUE

Appuyez sur [ENTER] pour effectuer la copie.

Quand vous appuyez sur [◀], vous retournez à l'écran affiché juste avant cette opération.

Vous pouvez appuyer sur [EXIT] pour annuler cette opération et revenir à l'écran précédent.

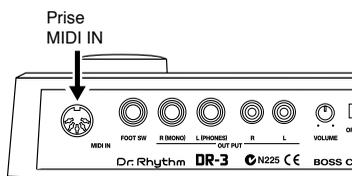
# Chapitre 11 Connexion d'appareils MIDI externes

## ■ Qu'est-ce que le MIDI?

MIDI (l'acronyme de "Musical Instrument Digital Interface") est une norme universelle permettant l'échange de données de jeu et d'autres informations entre instruments de musique électroniques et ordinateurs. Quand vous branchez des dispositifs équipés de prises MIDI à l'aide de câbles MIDI, chaque dispositif peut transmettre des données aux autres appareils et recevoir les données qui lui sont transmises des autres appareils MIDI.

### Prise MIDI

La DR-3 est dotée d'une prise MIDI IN.



### MIDI IN

Reçoit les messages transmis par un appareil MIDI externe. Branchez-la à la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe.

Sur la DR-3, la réception de messages MIDI permet d'effectuer les opérations ci-dessous.

- Utiliser un dispositif MIDI externe pour piloter la DR-3
- Lancer/arrêter et synchroniser la DR-3 avec un enregistreur numérique ou un séquenceur MIDI
- Utiliser la DR-3 pour enregistrer des données de jeu venant d'appareils MIDI externes

### Tableau d'équipement MIDI

Pour permettre l'échange de données MIDI, il faut que les données transmises et reçues par les dispositifs soient communes à l'émetteur et au récepteur. Les modes d'emploi des appareils MIDI incluent toujours un tableau d'équipement MIDI permettant de vérifier rapidement la compatibilité de l'appareil en question avec d'autres dispositifs MIDI. Ainsi, vous pouvez vérifier

quels types de données peuvent être échangés en comparant les tableaux d'équipement MIDI des divers dispositifs utilisés.

\* Pour en savoir plus sur l'équipement MIDI disponible sur cet appareil, voyez "Implémentation MIDI" (p. 117).

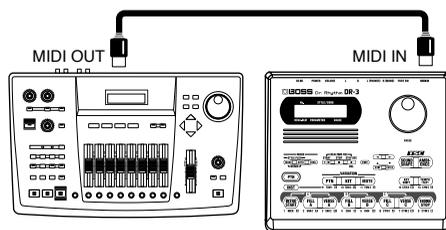
\* La réception de certains messages MIDI n'est pas possible quand une édition est en cours.

## Lancer/arrêter et synchroniser la DR-3 avec un appareil MIDI externe

Vous pouvez synchroniser la DR-3 avec des enregistreurs numériques, séquenceurs MIDI, boîtes à rythmes et autres dispositifs similaires.

### Maître et esclave

Quand vous synchronisez plusieurs appareils, l'un fait office de dispositif "maître" et les autres sont ses "esclaves".



Maître

Esclave (DR-3)

Quand vous déclenchez ou arrêtez l'appareil maître, un message MIDI est transmis pour signaler cette opération. Le ou les esclaves sont déclenchés ou arrêtés, selon le contenu du message MIDI.

En outre, le dispositif maître transmet des données de synchronisation correspondant au tempo. Les appareils asservis se synchronisent sur ce signal.

Le dispositif maître transmet d'autres données aux appareils asservis, notamment les numéros de morceau (message Song Select) et la position dans le morceau (message Song Position Pointer).

### Données synchronisées avec la DR-3

Voici les messages MIDI pris en charge pour la synchronisation avec la DR-3:

- Start
- Timing Clock (horloge de synchronisation)
- Continue
- Song Select (sélection de morceau)
- Stop
- Song Position Pointer (position dans le morceau)

\* Pour en savoir plus sur les messages MIDI pris en charge par les dispositifs branchés, voyez le manuel de chaque appareil.

\* Quand vous synchronisez une boîte à rythmes branchée à la DR-3, effectuez les réglages de sorte que les messages de note transmis par la boîte à rythmes ne déclenchent pas le générateur de sons internes de la DR-3. Pour ce faire, désactivez la production de messages de note sur le dispositif externe ou réglez la DR-3 afin qu'elle ne reçoive pas les messages de note. Pour en savoir plus sur le réglage des canaux MIDI de la DR-3, lisez la section suivante.

### ■ Réglage des canaux MIDI

Pour permettre la réception correcte des données de jeu, il faut que les canaux MIDI se correspondent sur l'émetteur et le récepteur MIDI.

Vous pouvez assigner la partie de batterie et la partie de basse à des canaux MIDI différents.

#### 1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].

L'écran du menu d'édition s'affiche.

#### 2. Appuyez sur [▶] pour afficher <SYSTEM> puis appuyez sur [ENTER].

#### 3. Appuyez sur le bouton [▶] pour sélectionner le paramètre voulu: <DrumMidiCh> ou <BassMidiCh>.



#### 4. Réglez la valeur avec la molette VALUE.

Paramètre	Valeur	
Drum MidiCh	OFF, 1-16	Définit le canal MIDI de la partie de batterie Quand ce paramètre est réglé sur "OFF", les messages de note et de changement de programme ne sont pas reçus.
Bass MidiCh	OFF, 1-16	Définit le canal MIDI de la partie de basse Quand ce paramètre est réglé sur "OFF", les messages de note ne sont pas reçus.

\* Les messages de changement de programme sont reçus via le canal MIDI de la partie de batterie.

#### 5. Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] pour quitter le mode d'édition.

## ■ Réglage du mode de synchronisation (Sync)

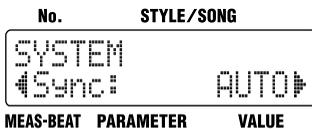
Lorsque vous branchez un dispositif MIDI et que vous synchronisez son jeu, ce réglage détermine si la DR-3 est ou non asservie à cet appareil.

### 1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].

L'écran du menu d'édition s'affiche.

### 2. Appuyez sur [▶] pour afficher <SYSTEM> puis appuyez sur [ENTER].

### 3. Appuyez sur [▶] pour choisir <Sync>.



### 4. Réglez la valeur avec la molette VALUE.

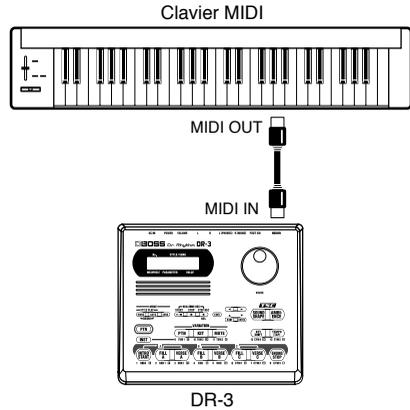
Para-mètre	Valeur	Description
Sync	AUTO	Quand la reproduction est à l'arrêt que la DR-3 reçoit un message Start d'un dispositif MIDI externe, elle assume automatiquement le rôle d'esclave.
	REMOTE	Les messages Start/Stop reçus du dispositif MIDI externe servent uniquement à lancer/arrêter la reproduction.
	INT	Les messages de note transmis par les dispositifs MIDI externes peuvent servir à déclencher le générateur de sons interne de la DR-3, sans synchronisation.

### 5. Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] pour quitter le mode d'édition.

\* Quand la DR-3 fonctionne comme unité asservie, elle ne permet pas de contrôler le tempo.

## Utiliser un dispositif MIDI externe pour piloter la DR-3

Vous pouvez utiliser les données de jeu transmises par un appareil MIDI externe pour piloter la DR-3



### Canaux MIDI

Pour pouvoir échanger des données de jeu entre le dispositif MIDI externe et la DR-3, il faut que les réglages des canaux MIDI soient identiques sur les deux appareils. L'échange des données de jeu ne peut se faire correctement que si les canaux MIDI sont identiques. Pour en savoir plus sur le réglage des canaux MIDI de la DR-3, lisez la section "Réglage des canaux MIDI" (p. 94).

## Données de jeu prises en charge par la DR-3

- Messages de note

Il s'agit de messages communiquant le statut de jeu des parties de batterie et de basse. Ces messages correspondent aux données de jeu produites par l'enfoncement des touches d'un clavier. Le tableau ci-dessous indique les types de messages de note.

Numéro de note	Numéro du pad auquel un son d'instrument ou de basse est assigné
Note On (note enclenchée)	Le pad est enfoncé
Note Off (note coupée)	Le pad est relâché
Dynamique	Force avec laquelle vous appuyez sur le pad

Les schémas ci-dessous illustrent la correspondance entre les pads de la DR-3 et les numéros de note.

¥ Choix de DRUM comme INST



¥ Choix de PERC comme INST



- Les numéros de note correspondent à 28–64 quand INST est réglé sur “BASS”.

Quand vous appuyez sur un pad de la DR-3, le numéro du pad en question est transmis.

A la réception d'un message de note transmis par un dispositif MIDI externe, la DR-3 joue le son d'instrument ou de basse affecté au pad correspondant au numéro de note en question.

\* Les numéros de note éventuellement reçus qui ne correspondent à aucun des pads sont ignorés.

- Changement de programme

Ce message change de kit de batterie.

- \* Les messages de changement de programme sont reçus via le canal MIDI de la partie de batterie.
- \* Pour en savoir plus sur les messages pris en charge par les dispositifs branchés, voyez le manuel de chaque appareil.

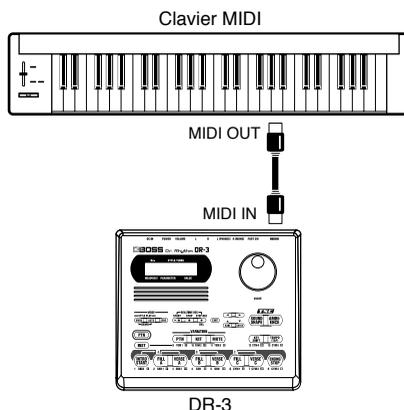
## Utiliser la DR-3 pour enregistrer le jeu d'appareils MIDI externes

Vous pouvez vous servir de la DR-3 pour enregistrer en temps réel les données de jeu produites par un clavier MIDI ou des pads MIDI. La DR-3 permet en outre d'enregistrer les données de jeu de séquenceurs et boîtes à rythmes.

- \* Pour enregistrer les données de jeu d'un dispositif externe, réglez le paramètre “Sync” du menu [EDIT] <SYSTEM> sur “AUTO” (p. 95).
- \* Pour permettre la réception correcte des données de jeu, il faut que les canaux MIDI se correspondent sur l'émetteur et le récepteur MIDI. Pour en savoir plus sur le réglage des canaux MIDI, lisez p. 94.

## Enregistrement des données de jeu d'un clavier MIDI et de pads MIDI

Quand vous enregistrez les données de jeu produites par un clavier MIDI ou des pads MIDI sous forme de motifs de la DR-3, ceux-ci sont enregistrés en temps réel.

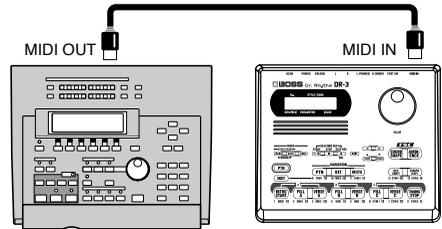


Effectuez d'abord les réglages nécessaires en suivant les instructions de la section “<2> Effectuer les réglages du nouveau style” (p. 62). Jouez sur le clavier MIDI ou les pads MIDI en suivant les instructions à l'étape 5 de la section “• Enregistrer la partie de batterie” (p. 65) (ou “• Enregistrer la partie de basse” (p. 66)).

Pour clôturer l'enregistrement, appuyez sur STOP [ ■ ].

### **Enregistrer le jeu d'un séquenceur et d'une boîte à rythmes**

Lorsque vous branchez un séquenceur ou une boîte à rythmes et que vous enregistrez ses données de jeu, l'enregistrement sur la DR-3 est déclenché à partir de l'appareil branché.



Séquenceur MIDI  
etc.

DR-3

Appuyez sur le bouton [MANU] de la DR-3 pour qu'il s'allume puis enfoncez STEP REC [ ● ]. La DR-3 lance l'enregistrement dès que la reproduction des données de jeu démarre sur le séquenceur ou la boîte à rythmes connecté.

Pour clôturer l'enregistrement, appuyez sur STOP [ ■ ].

# Appendices

# Dépannage

Si la DR-3 vous semble ne pas fonctionner normalement, vérifiez les points suivants.

Si les informations de cette section ne permettent pas de résoudre le problème, contactez un service après-vente Roland ou votre revendeur.

Problème	Vérification/solution
<b>Pas de son</b>	Le volume est-il réglé au minimum (p. 17)?
	Avez-vous réglé le paramètre Output sur "DRUM" ou "BASS" (p. 89)?
	Le volume de l'instrument est-il réglé sur "0" (p. 91)?
	Avez-vous choisi un style, motif ou morceau qui ne contient pas de données de jeu?
<b>Coupures de son</b>	Produisez-vous trop de sons à la fois? La DR-3 a une polyphonie maximale de 12 voix.
<b>La reproduction ne démarre pas quand vous appuyez sur START [ ▶/II ]</b>	Avez-vous choisi un style, motif ou morceau qui ne contient pas de données de jeu?
<b>Le bouton STEP REC [ ● ] ne clignote pas quand vous appuyez dessus / L'enregistrement ne démarre pas quand vous maintenez STEP REC [ ● ] enfoncé tout en appuyant sur START [ ▶/II ]</b>	Avez-vous choisi un style préprogrammé (Preset)? Choisissez des styles utilisateur (dont le numéro est précédé d'un "U") (p. 62).
	Avez-vous choisi le mode d'édition? Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] pour quitter le mode d'édition.
<b>Le métronome est inaudible pendant l'enregistrement en temps réel</b>	Le niveau du métronome (Click Level) est-il réglé sur "0" (p. 89)?
<b>Impossible de changer les réglages (Kits, Styles, TSC)</b>	Avez-vous choisi une mémoire préprogrammée? Choisissez une mémoire utilisateur (dont le numéro comporte un "U") (p. 90, p. 62, p. 75).
	Certaines données ne peuvent pas être modifiées quand la reproduction est en cours. Arrêtez la reproduction et effectuez les changements voulus.
<b>Impossible de piloter la DR-3 avec un dispositif MIDI externe / Impossible de piloter le dispositif MIDI avec la DR-3</b>	Les réglages de canaux MIDI sont-ils corrects (p. 94)?
	Les numéros de note sont-ils corrects (p. 96)?
	La réception de certains messages MIDI n'est pas possible quand une édition est en cours. Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] pour quitter le mode d'édition.
<b>Le commutateur au pied ne fonctionne pas</b>	Les commutateurs au pied sont-ils correctement branchés (p. 29)?
	Pendant l'enregistrement ou l'édition, l'utilisation des commutateurs au pied ne produit aucun résultat.

# Liste des messages

## Message Keep Power On! Now Working...

- Cause La sauvegarde de données est en cours.  
Action Ne coupez jamais l'alimentation tant que ce message est affiché. Cela risquerait d'endommager la mémoire interne et de la rendre inutilisable.

## Message Battery Low!

- Cause Les piles de la DR-3 sont presque épuisées.  
Action Servez-vous de l'adaptateur secteur ou remplacez les piles sans tarder (p. 15). Appuyez sur n'importe quel bouton pour faire disparaître ce message. Si vous continuez d'utiliser la DR-3 dans cet état, il se pourrait qu'elle ne se comporte plus de façon correcte ou que le son soit déformé.

## Message Can Not Edit!

- Cause Impossible de changer les réglages des styles, des kits ou des réglages TSC pré-programmés (dont le numéro comporte un "P").  
Action Sélectionnez des styles utilisateur, des kits utilisateur et des réglages TSC dont le numéro comporte un "U".  
Action Si vous souhaitez vous baser sur des données préprogrammées, copiez-les dans une mémoire utilisateur avant de modifier les réglages.

## Message Can Not Record

- Cause Vous ne pouvez pas enregistrer dans les styles préprogrammés.  
Action Choisissez un style utilisateur et enregistrez votre jeu.

## Message Data Empty!

- Cause Absence de données.

## Message Memory Full!

- Cause La mémoire est remplie.  
Action Recommencez l'opération.  
Action Effacez des motifs ou morceaux qui ne vous servent pas (p. 73, p. 85).

## Message Song Data Full!

- Cause Le morceau ne permet pas d'enregistrer de motif supplémentaire.

- Action Il est possible d'enregistrer ou de copier 250 motifs maximum dans un morceau.

## Message Excl. Ptn Full!

- Cause Les motifs exclusifs des morceaux sont remplis (p. 78).  
Action Effacez les motifs exclusifs avant d'effectuer l'enregistrement ou la copie.

## Message Stop SEQ!

- Cause L'opération que vous tentez d'effectuer n'est pas possible tant qu'un style ou un morceau est en cours de reproduction ou d'enregistrement.  
Action Appuyez sur STOP [ ■ ] pour arrêter le jeu ou l'enregistrement du style ou du morceau et recommencez l'opération.

## Message MIDI Off Line!

- Cause Une erreur de connexion MIDI Active Sensing s'est produite. Une anomalie a été détectée au niveau du dispositif ou du câble branché à la prise MIDI IN.  
Action Vérifiez le dispositif ou le câble branché à la prise MIDI IN.

## Message MIDI Full!

- Cause La DR-3 a reçu trop de messages MIDI à la fois et n'a pas pu les exécuter tous.  
Action Diminuez la quantité de messages MIDI transmis par le dispositif externe.

## Message Too Busy!

- Cause Le système a tenté en vain de traiter simultanément des volumes excessifs de données.  
Action Vérifiez que l'instrument n'est pas forcé de gérer de trop grandes quantités de données à la fois (dans les motifs ou les messages MIDI reçus) et réduisez le volume des données transmises.

## Message System Error!

- Cause Une erreur d'origine inconnue s'est produite dans le système.  
Action Cessez immédiatement d'utiliser l'instrument et consultez votre revendeur Roland ou le service après-vente Roland le plus proche.

# Liste des paramètres

Paramètre	Affichage	Valeur
Temporaires (Ces paramètres ne sont pas sauvegardés. Ils sont initialisés à chaque mise sous tension de la DR-3.)		
Sound Shape	TSC AUDITION / Shape	P1 - P8, U1 - U8
Ambience	TSC AUDITION / Ambi	P1 - P8, U1 - U8
Tempo	PLAY TEMPO / Tempo	20 - 260
Key Shift	PLAY KEY SHIFT / KeyShift	-12 - +12
De style (disponible en mode Style Play)		
Tempo	Tempo	20 - 260
Beat	Beat	2/4 - 8/4, 4/8 - 16/8
Kit	Kit1	P01 - P50, U01 - U50
Kit Variation	Kit2	P01 - P50, U01 - U50
Mute Variation	Mute	HH, Kick, Bass, HH&Kick, Kick&Bass, HH&Bass, Drums
Sound Shape Switch	ShapeSw	OFF, ON
Sound Shape	Shape	P1 - P8, U1 - U8
Ambience Switch	AmbiSw	OFF, ON
Ambience	Ambi	P1 - P8, U1 - U8
<Pattern>	<PATTERN>	
Pattern Measure / PATTERN MEAS	INTRO, VERSE A, VERSE B, VERSE C, ENDING	1 - 4
Pattern Key Transpose / PTN KEY TRANS	INTRO, FILL A, VERSE A, VER- SE Av, FILL B, VERSE B, VERSE Bv, FILL C, VERSE C, VERSE Cv, ENDING	-12 - +12
Pattern Copy	<COPY>	
Pattern Clear	<CLEAR>	
Style Name	<NAME>	10 lettres
Style Copy	<COPY>	
Style Clear	<CLEAR>	
De morceau (disponible en mode Song)		
Initial Tempo	InitTempo	20 - 260
Sound Shape Switch	ShapeSw	OFF, ON
Sound Shape	Shape	P1 - P8, U1 - U8
Ambience Switch	AmbiSw	OFF, ON
Ambience	Ambi	P1 - P8, U1 - U8
Loop Type	LoopType	AB, BLOCK
Loop Start	LoopStart	1 – numéro de la dernière mesure du morceau
Loop End	LoopEnd	1 – numéro de la dernière mesure du morceau
Song Chain	Chain	OFF, REPEAT, S001 - S100
Song Name	<NAME>	10 caractères
Song Copy	<COPY>	
Song Clear	<CLEAR>	

## Liste des paramètres

De kit		
Kit	Kit	P1 - P50, U1 - U50
Instrument	Inst	"Liste des sons d'instruments/de basse" (p. 104)
Level	Level	0 - 15
Pan	Pan	L7 - CENTER - R7
Kit Name	<NAME>	8 caractères
Kit Copy	<COPY>	
Sound Shape		
Sound Shape	Shape	P1 - P8, U1 - U8
Equalizer Switch	EQ / Switch	OFF, ON
Equalizer Input	EQ / Input	-24 dB - +12 dB
Equalizer Low Type	EQ (Low) / Type	Shelving, Peaking
Equalizer Low Gain	EQ (Low) / Gain	-12 dB - +12 dB
Equalizer Low Frequency	EQ (Low) / Freq	20 Hz - 2.0 kHz
Equalizer Low Q	EQ (Low) / Q	0.3 - 16.0
Equalizer Middle Gain	EQ (Mid) / Gain	-12 dB - +12 dB
Equalizer Middle Frequency	EQ (Mid) / Freq	20 Hz - 8.0 kHz
Equalizer Middle Q	EQ (Mid) / Q	0.3 - 16.0
Equalizer High TYPE	EQ (High) / Type	Shelving, Peaking
Equalizer High Gain	EQ (High) / Gain	-12 dB - +12 dB
Equalizer High Frequency	EQ (High) / Freq	500 Hz - 14.0 kHz
Equalizer High Q	EQ (High) / Q	0.3 - 16.0
Equalizer Out Level	EQ / OutLevel	-24 dB - +12 dB
Compressor Switch	COMP / Switch	OFF, ON
Compressor Sprit Frequency L	COMP / SpritL	20 Hz - 800 Hz
Compressor Sprit Frequency H	COMP / SpritH	1.6 kHz - 14.0 kHz
Compressor Low Threshold	COMP(Low) / Thres	-30 dB - +6 dB
Compressor Low Ratio	COMP(Low) / Ratio	1: 1.00 - 1: 16.0, 1: INF
Compressor Low Attack	COMP(Low) / Attack	0 ms - 100 ms
Compressor Low Release	COMP(Low) / Release	50 ms - 5000 ms
Compressor Middle Threshold	COMP(Mid) / Thres	-30 dB - +6 dB
Compressor Middle Ratio	COMP(Mid) / Ratio	1: 1.00 - 1: 16.0, 1: INF
Compressor Middle Attack	COMP(Mid) / Attack	0 ms - 100 ms
Compressor Middle Release	COMP(Mid) / Release	50 ms - 5000 ms
Compressor High Threshold	COMP(Hi) / Thres	-30 dB - +6 dB
Compressor High Ratio	COMP(Hi) / Ratio	1: 1.00 - 1: 16.0, 1: INF
Compressor High Attack	COMP(Hi) / Attack	0 ms - 100 ms
Compressor High Release	COMP(Hi) / Release	50 ms - 5000 ms
Compressor Low Level	COMP / Low Lev	-60 dB - +6 dB
Compressor Middle Level	COMP / Mid Lev	-60 dB - +6 dB
Compressor High Level	COMP / High Lev	-60 dB - +6 dB
Compressor Out Level	COMP / OutLevel	-60 dB - +6 dB
Sound Shape Name	<NAME>	6 letter

Sound Shape Copy	<COPY>	
<b>Ambience</b>		
Ambience	Ambi	P1 - P8, U1 - U8
Reverb Size	Size	5.6 m - 20.5 m
Reverb Time	Time	0.1 - 32.0
Reverb Level	Level	0 - 100
Pre Delay	PreDelay	0 ms - 20 ms
Density	Density	0 - 100
Early Reflection Level	ErLevel	0 - 100
Release Density	RelDensity	0 - 100
Low Damp Gain	Low Damp / Gain	-36.0 dB - 0.0 dB
Low Damp Frequency	Low Damp / Freq	55 Hz - 4.00 kHz
High Damp Gain	Hi Damp / Gain	-36.0 dB - 0.0 dB
High Damp Frequency	Hi Damp / Freq	400 Hz - 14 kHz
Low Cut Frequency	Low Cut / Freq	20 Hz - 2.0 kHz
High Cut Frequency	High Cut / Freq	250 Hz - 14.0 kHz, FLAT
Ambience Name	<NAME>	6 caractères
Ambience Copy	<COPY>	
<b>System</b>		
Output	Output	ALL, DRUM, BASS
Auto Repeat Type	AutoType	ABC, ABC4, ABC8, ABC16, AB, AB4, AB8, AB16
Foot Switch 1	FS1	INTRO/END, VERSE, LOOP, VAR PTN, VAR KIT, VAR MUTE, TAP TEMPO, STRT/PAUSE, START/STOP, STYLE FWD, STYLE BWD, INTRO, FILL A, VERSE A, FILL B, VERSE B, FILL C, VERSE C, ENDING, DRUM KICK - DRUM CYM5, PERC 1 - PERC 13
Foot Switch 2	FS2	
Pad Sensitivity	PadSens	1 - 10, FIX
Master Tune	MstrTune	438 Hz - 445 Hz
Click Level	ClickLevel	0 - 10
MIDI Synchro Mode	Sync	AUTO, REMOTE, INT
Drum MIDI Channel	DrumMidiCh	OFF, 1 - 16
Bass MIDI Channel	BassMidiCh	OFF, 1 - 16
Factory Reset	<FACTORY RESET>	

# Liste des sons d'instruments/de basse

## Instrument

No.	v	Ecran	Instrument
K01		Maple	Maple Kick
K02		Rnd1	Round Kick 1
K03		Rnd2	Round Kick 2
K04		Dry	Dry Hard Kick
K05		Comp	Comp Kick
K06		Rev1	Reverb Kick 1
K07		Rev2	Reverb Kick 2
K08		Stdio	Studio Kick
K09		26"dp	26" Deep Kick
K10		Jazz	Jazz Kick
K11		Elec	Electronic Kick
K12		TR909	TR-909 Kick
S01	v	Wet	Wet Snare / Soft Shot
S02		Warm	Warm Snare Hard Shot
S03		Maple	Maple Snare
S04	v	Maple	Maple Snare / Beach Soft Shot
S05		BchH	Beech Snare Hard Rim Shot
S06		BchS	Beech Snare Soft Shot
S07	v	Beech	Beech Snare Rim / Beech Snare Soft
S08		Open	Open Snare Rim Shot
S09	v	Open	Open Sanre / Beech Snare Soft Shot
S10		Dry	Dry Snare Hard Shot
S11	v	Dry	Dry Snare Hard Shor / Med Soft Shot
S12		MdSft	Medium Soft Shot
S13		Natrl	Natural Snare
S14	v	Natrl	Natural Snare / BeechSoft
S15	v	Rock	Rock Rim Shot / Med Soft
S16		Picco	Piccolo Rim Shot Snare
S17		House	House Snare
S18		Soft	Soft Shot
S19		BrshR	Brush Roll
S20		BrshS	Brush Slap
S21	v	BrshS	Brush Slap / Swish
S22		Whack	Whack Snare
S23		Regga	Reggae Snare
S24		Elec	Electronic Snare
S25		TR808	TR-808 Snare
S26		Doubl	Double Shot Ghost
S27		Buzz	Buzz Snare Ghost
S28		Stck1	Ambient Cross Stick
S29		Stck2	Natural Cross Stick
S30		Stck3	TR-808 Cross Stick

No.	v	Ecran	Instrument
T01		VintH	Vintage Tom High
T02		VintM	Vintage Tom Mid
T03		VintL	Vintage Tom Low
T04		AmbiH	Ambient Tom High
T05		AmbiM	Ambient Tom Mid
T06		AmbiL	Ambient Tom Low
T07		DbIH	Double Head Tom High
T08		DbIM	Double Head Tom Mid
T09		DbIL	Double Head Tom Low
T10		RockH	Rock Tom High
T11		RockM	Rock Tom Mid
T12		RockL	Rock Tom Low
T13		BrshH	Brush Slap Tom High
T14		BrshM	Brush Slap Tom Mid
T15		BrshL	Brush Slap Tom Low
T16		ElecH	Electronic Tom High
T17		ElecM	Electronic Tom Mid
T18		ElecL	Electronic Tom Low
T19		TR H	TR-808 Tom High
T20		TR M	TR-808 Tom Mid
T21		TR L	TR-808 Tom Low
H01		PureC	Pure Closed Hi-Hat *1
H02		PureO	Pure Open Hi-Hat *1
H03		PureP	Pure Pedal Closed Hi-Hat *1
H04	v	PureO	Pure HH Open / Pedal *1
H05		16"C	16" Closed Hi-Hat *1
H06		16"O	16" Open Hi-Hat *1
H07		16"P	16" Pedal Closed Hi-Hat *1
H08	v	16"O	16" HH Open / Pedal *1
H09		RealC	Real Closed Hi-Hat *1
H10		RealO	Real Open Hi-Hat *1
H11	v	RealO	Real HH Open / Pedal *1
H12		BrshC	Brush Closed Hi-Hat *1
H13		BrshO	Brush Open Hi-Hat *1
C01		Crsh1	Crash Cymbal 1 *2
C02		Crsh2	Crash Cymbal 2 *3
C03		Crsh3	Crash Cymbal 3 *4
C04		Chok1	Choked Crash 1 *2
C05		Chok2	Choked Crash 2 *3
C06		Chok3	Choked Crash 3 *4
C07		Splsh	Splash Cymbal
C08		China	Chinese Cymbal

No.	v	Ecran	Instrument
C09		Ride1	Ride Cymbal 1
C10		Ride2	Ride Cymbal 2
C11		Bell1	Ride Bell Cymbal 1
C12		Bell2	Ride Bell Cymbal 2
C13		BrshC	Brush Crash Cymbal
C14		BrshR	Brush Ride Cymbal
C15		Gong	Large Gong
P01		Cowbl	Cowbell
P02		Tmbrn	Tambourine
P03		BngoH	Bongo High
P04		BngoL	Bongo Low
P05		CngHM	Conga High Mute
P06		CngHO	Conga High Open
P07		CngaL	Conga Low Open
P08		TmbIH	Timbale High
P09		TmbIL	Timbale Low
P10		Clave	Clave
P11		Vibra	Vibraslap
P12		GuirS	Guiro Short
P13		GuirL	Guiro Long
P14		Marcs	Maracas
P15		Shakr	Shaker
P16		Cabas	Cabasa
P17		WhsIS	Whistle Short
P18		WhsIL	Whistle Long
P19		AgogH	Agogo High
P20		AgogL	Agogo Low
P21		CuicH	Cuica High
P22		CuicL	Cuica Low
P23		SurdM	Surdo Mute
P24		SurdO	Surdo Open
P25		Tbla1	Tabla 1
P26		Tbla2	Tabla 2
P27		Tbla3	Tabla 3
P28		Clap1	Real Clap
P29		Clap2	TR-808 Clap

v...Le timbre dépend de votre force de frappe.

\*1-4...ne peuvent pas être utilisés  
simultanément avec d'autres instruments du  
même groupe.

## Basse

Ino.	Ecran	Instrument
B01	Fing1	Fingered Bass 1
B02	Fing2	Fingered Bass 2
B03	MuteB	Mute Bass
B04	Frtls	Fretless Bass
B05	Pick1	Picked Bass 1
B06	Pick2	Picked Bass 2
B07	Acous	Acoustic Bass
B08	Slap	Slap Bass
B09	Stick	Stick
B10	Solid	Solid Bass
B11	Pluck	Pluck Bass
B12	Sine	Sine Wave Bass

# Liste des kits préprogrammés (Preset)

Kit no.	No. P01	No. P02	No. P03	No. P04	No. P05
Nom du kit	<b>Power1</b>	<b>BigFunk</b>	<b>Groove</b>	<b>Studio 1</b>	<b>Room 1</b>
	No. d'instr. Instrument	Inst. No. Instrument	Inst. No. Instrument	Inst. No. Instrument	Inst. No. Instrument
DRUM KICK	K03 Rnd2	K01 Maple	K02 Rnd1	K04 Dry	K06 Rev1
DRUM SNR1	S01 v Wet	S01 v Wet	S01 v Wet	S09 v Open	S08 Open
DRUM SNR2	S28 Stck1	S27 Buzz	S27 Buzz	S26 Doubl	S28 Stck1
DRUM CHH	H05 16"C	H09 RealC	H09 RealC	H05 16"C	H09 RealC
DRUM OHH	H08 v 16"O	H10 RealO	H11 v RealO	H08 v 16"O	H10 RealO
DRUM CYM1	C12 Bell2	C12 Bell2	C12 Bell2	C12 Bell2	C12 Bell2
DRUM CYM2	C10 Ride2	C10 Ride2	C10 Ride2	C10 Ride2	C10 Ride2
DRUM CYM3	C01 Crsh1	C01 Crsh1	C01 Crsh1	C01 Crsh1	C01 Crsh1
DRUM TOM1	T07 DbIH	T07 DbIH	T07 DbIH	T04 AmbiH	T04 AmbiH
DRUM TOM2	T08 DbIM	T08 DbIM	T08 DbIM	T05 AmbiM	T05 AmbiM
DRUM TOM3	T09 DbIL	T09 DbIL	T09 DbIL	T06 AmbiL	T06 AmbiL
DRUM CYM4	C02 Crsh2	C04 Chok1	C03 Crsh3	C07 Splsh	C03 Crsh3
DRUM CYM5	C08 China	C08 China	C08 China	C08 China	C07 Splsh
PERC 1	P05 CngHM	P05 CngHM	P05 CngHM	P05 CngHM	P05 CngHM
PERC 2	P06 CngHO	P06 CngHO	P06 CngHO	P06 CngHO	P06 CngHO
PERC 3	P07 CngaL	P07 CngaL	P07 CngaL	P07 CngaL	P07 CngaL
PERC 4	P03 BngoH	P03 BngoH	P03 BngoH	P03 BngoH	P03 BngoH
PERC 5	P04 BngoL	P04 BngoL	P04 BngoL	P04 BngoL	P04 BngoL
PERC 6	P29 Clap2	P29 Clap2	P29 Clap2	P29 Clap2	P29 Clap2
PERC 7	P01 Cowbl	P01 Cowbl	P01 Cowbl	P01 Cowbl	P01 Cowbl
PERC 8	P02 Tmbrn	P02 Tmbrn	P02 Tmbrn	P02 Tmbrn	P02 Tmbrn
PERC 9	P16 Cabas	P16 Cabas	P16 Cabas	P16 Cabas	P16 Cabas
PERC 10	P10 Clave	P10 Clave	P10 Clave	P10 Clave	P10 Clave
PERC 11	P14 Marcs	P14 Marcs	P14 Marcs	P14 Marcs	P14 Marcs
PERC 12	P19 AgogH	P19 AgogH	P19 AgogH	P19 AgogH	P19 AgogH
PERC 13	P20 AgogL	P20 AgogL	P20 AgogL	P20 AgogL	P20 AgogL
Basse	B05 Pick1	B09 Stick	B08 Slap	B01 Fing1	B05 Pick1

Kit no. Nom du kit	No. P06 <b>Loud</b>		No. P07 <b>Power 2</b>		No. P08 <b>Big</b>		No. P09 <b>Funk 1</b>		No. P10 <b>Natural1</b>	
	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument
DRUM KICK	K06	Rev1	K07	Rev2	K09	26"dp	K04	Dry	K05	Comp
DRUM SNR1	S02	Warm	S02	Warm	S07	v Beech	S07	v Beech	S14	v Natrl
DRUM SNR2	S28	Stck1	S28	Stck1	S26	Doubl	S26	Doubl	S28	Stck1
DRUM CHH	H05	16"C	H05	16"C	H05	16"C	H01	PureC	H01	PureC
DRUM OHH	H08	v 16"O	H08	v 16"O	H08	v 16"O	H04	v PureO	H04	v PureO
DRUM CYM1	C08	China	C12	Bell2	C11	Bell1	C12	Bell2	C11	Bell1
DRUM CYM2	C10	Ride2	C10	Ride2	C10	Ride2	C09	Ride1	C09	Ride1
DRUM CYM3	C01	Crsh1	C01	Crsh1	C01	Crsh1	C02	Crsh2	C01	Crsh1
DRUM TOM1	T10	RockH	T04	AmbiH	T07	DbIH	T01	VintH	T07	DbIH
DRUM TOM2	T11	RockM	T05	AmbiM	T08	DbIM	T02	VintM	T08	DbIM
DRUM TOM3	T12	RockL	T06	AmbiL	T09	DbIL	T03	VintL	T09	DbIL
DRUM CYM4	C02	Crsh2	C02	Crsh2	C02	Crsh2	C07	Splsh	C02	Crsh2
DRUM CYM5	C15	Gong	C15	Gong	C08	China	C08	China	C08	China
PERC 1	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM
PERC 2	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO
PERC 3	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL
PERC 4	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH
PERC 5	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL
PERC 6	P29	Clap2	P29	Clap2	P29	Clap2	P29	Clap2	P29	Clap2
PERC 7	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl
PERC 8	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn
PERC 9	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas
PERC 10	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave
PERC 11	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS
PERC 12	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH
PERC 13	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL
Basse	B05	Pick1	B06	Pick2	B09	Stick	B08	Slap	B06	Pick2

Liste des kits préprogrammés (Preset)

Kit no. Nom du kit	No. P11 Gospel		No. P12 Room 2		No. P13 Ambient		No. P14 HeavyFnk		No. P15 Whack	
	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument
DRUM KICK	K01	Maple	K06	Rev1	K06	Rev1	K03	Rnd2	K03	Rnd2
DRUM SNR1	S14	v Natrl	S15	v Rock	S15	v Rock	S15	v Rock	S22	Whack
DRUM SNR2	S29	Stck2	S28	Stck1	S01	v Wet	S27	Buzz	S15	v Rock
DRUM CHH	H05	16"C	H01	PureC	H05	16"C	H09	RealC	H05	16"C
DRUM OHH	H08	v 16"O	H04	v PureO	H08	v 16"O	H11	v RealO	H08	v 16"O
DRUM CYM1	C12	Bell2	C12	Bell2	C12	Bell2	C11	Bell1	C11	Bell1
DRUM CYM2	C10	Ride2	C10	Ride2	C09	Ride1	C10	Ride2	C10	Ride2
DRUM CYM3	C01	Crsh1	C01	Crsh1	C01	Crsh1	C01	Crsh1	C01	Crsh1
DRUM TOM1	T07	DbIH	T04	AmbiH	T10	RockH	T07	DbIH	T04	AmbiH
DRUM TOM2	T08	DbIM	T05	AmbiM	T11	RockM	T08	DbIM	T05	AmbiM
DRUM TOM3	T09	DbIL	T06	AmbiL	T12	RockL	T09	DbIL	T06	AmbiL
DRUM CYM4	C07	Splsh	C02	Crsh2	C02	Crsh2	C02	Crsh2	C02	Crsh2
DRUM CYM5	C08	China	C08	China	C08	China	C08	China	C08	China
PERC 1	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM
PERC 2	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO
PERC 3	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL
PERC 4	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH
PERC 5	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL
PERC 6	P28	Clap1	P29	Clap2	P29	Clap2	P29	Clap2	P29	Clap2
PERC 7	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl
PERC 8	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn
PERC 9	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas
PERC 10	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave
PERC 11	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS
PERC 12	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH
PERC 13	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL
Basse	B01	Fing1	B01	Fing1	B02	Fing2	B09	Stick	B05	Pick1

Kit no. Nom du kit	No. P16 Standrd1		No. P17 Express		No. P18 Vintage		No. P19 Fusion		No. P20 Funk 2	
	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument
DRUM KICK	K04	Dry	K02	Rnd1	K01	Maple	K08	Stdio	K05	Comp
DRUM SNR1	S11	v Dry	S10	Dry	S04	v Maple	S04	v Maple	S16	Picco
DRUM SNR2	S29	Stck2	S26	Doubl	S28	Stck1	S26	Doubl	S28	Stck1
DRUM CHH	H01	PureC	H01	PureC	H01	PureC	H01	PureC	H09	RealC
DRUM OHH	H04	v PureO	H04	v PureO	H02	PureO	H04	v PureO	H11	v RealO
DRUM CYM1	C12	Bell2	C11	Bell1	C11	Bell1	C12	Bell2	C11	Bell1
DRUM CYM2	C10	Ride2	C10	Ride2	C09	Ride1	C10	Ride2	C09	Ride1
DRUM CYM3	C01	Crsh1	C01	Crsh1	C01	Crsh1	C01	Crsh1	C02	Crsh2
DRUM TOM1	T07	DbIH	T04	AmbiH	T01	VintH	T07	DbIH	T07	DbIH
DRUM TOM2	T08	DbIM	T05	AmbiM	T02	VintM	T08	DbIM	T08	DbIM
DRUM TOM3	T09	DbIL	T06	AmbiL	T03	VintL	T09	DbIL	T09	DbIL
DRUM CYM4	C02	Crsh2	C02	Crsh2	C02	Crsh2	C07	Splsh	C07	Splsh
DRUM CYM5	C08	China	C08	China	C08	China	C08	China	C08	China
PERC 1	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM
PERC 2	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO
PERC 3	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL
PERC 4	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH
PERC 5	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL
PERC 6	P29	Clap2	P29	Clap2	P29	Clap2	P29	Clap2	P29	Clap2
PERC 7	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl
PERC 8	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn
PERC 9	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas
PERC 10	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave
PERC 11	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS
PERC 12	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH
PERC 13	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL
Basse	B01	Fing1	B02	Fing2	B01	Fing1	B05	Pick1	B09	Stick

Liste des kits préprogrammés (Preset)

Kit no. Nom du kit	No. P21 <b>Electro</b>		No. P22 <b>Dance</b>		No. P23 <b>Hip Hop</b>		No. P24 <b>Techno</b>		No. P25 <b>Drm'n'Bs</b>	
	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument
DRUM KICK	K11	Elec	K12	TR909	K02	Rnd1	K12	TR909	K12	TR909
DRUM SNR1	S24	Elec	S25	TR808	S17	House	S17	House	S17	House
DRUM SNR2	S30	Stck3	S13	Natrl	S05	BchH	S30	Stck3	S25	TR808
DRUM CHH	H12	BrshC	H12	BrshC	H12	BrshC	H12	BrshC	H12	BrshC
DRUM OHH	H13	BrshO	H13	BrshO	H13	BrshO	H13	BrshO	H13	BrshO
DRUM CYM1	C11	Bell1	C12	Bell2	C12	Bell2	C11	Bell1	C12	Bell2
DRUM CYM2	C10	Ride2	C10	Ride2	C09	Ride1	C10	Ride2	C10	Ride2
DRUM CYM3	C01	Crsh1	C01	Crsh1	C03	Crsh3	C02	Crsh2	C02	Crsh2
DRUM TOM1	T16	ElecH	T19	TR H	T16	ElecH	T16	ElecH	T19	TR H
DRUM TOM2	T17	ElecM	T20	TR M	T17	ElecM	T17	ElecM	T20	TR M
DRUM TOM3	T18	ElecL	T21	TR L	T18	ElecL	T18	ElecL	T21	TR L
DRUM CYM4	C07	Splsh	C03	Crsh3	C02	Crsh2	C03	Crsh3	C03	Crsh3
DRUM CYM5	C08	China	C07	Splsh	C15	Gong	C07	Splsh	C07	Splsh
PERC 1	P27	Tbla3	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM
PERC 2	P26	Tbla2	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO
PERC 3	P25	Tbla1	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL
PERC 4	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH
PERC 5	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL
PERC 6	P29	Clap2	P29	Clap2	P29	Clap2	P29	Clap2	P29	Clap2
PERC 7	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl
PERC 8	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn
PERC 9	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas
PERC 10	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave
PERC 11	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS
PERC 12	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH
PERC 13	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL
Basse	B10	Solid	B12	Sine	B10	Solid	B11	Pluck	B12	Sine

Kit no. Nom du kit	No. P26 House		No. P27 Boom		No. P28 Jazz 1		No. P29 Jazz 2		No. P30 Country	
	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument
DRUM KICK	K12	TR909	K12	TR909	K10	Jazz	K10	Jazz	K01	Maple
DRUM SNR1	S25	TR808	S25	TR808	S06	BchS	S11	v Dry	S12	MdSft
DRUM SNR2	S30	Stck3	S30	Stck3	S29	Stck2	S28	Stck1	S29	Stck2
DRUM CHH	H12	BrshC	H12	BrshC	H01	PureC	H01	PureC	H09	RealC
DRUM OHH	H13	BrshO	H13	BrshO	H04	v PureO	H04	v PureO	H10	RealO
DRUM CYM1	C12	Bell2	C12	Bell2	C11	Bell1	C09	Ride1	C12	Bell2
DRUM CYM2	C10	Ride2	C10	Ride2	C10	Ride2	C10	Ride2	C10	Ride2
DRUM CYM3	C02	Crsh2	C02	Crsh2	C01	Crsh1	C01	Crsh1	C01	Crsh1
DRUM TOM1	T19	TR H	T19	TR H	T01	VintH	T01	VintH	T07	DbIH
DRUM TOM2	T20	TR M	T20	TR M	T02	VintM	T02	VintM	T08	DbIM
DRUM TOM3	T21	TR L	T21	TR L	T03	VintL	T03	VintL	T09	DbIL
DRUM CYM4	C03	Crsh3	C03	Crsh3	C02	Crsh2	C02	Crsh2	C02	Crsh2
DRUM CYM5	C07	Splsh	C07	Splsh	C03	Crsh3	C03	Crsh3	C08	China
PERC 1	P27	Tbla3	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM
PERC 2	P26	Tbla2	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO
PERC 3	P25	Tbla1	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL
PERC 4	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH
PERC 5	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL
PERC 6	P28	Clap1	P29	Clap2	P28	Clap1	P28	Clap1	P28	Clap1
PERC 7	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl
PERC 8	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn
PERC 9	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas
PERC 10	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave
PERC 11	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS
PERC 12	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH
PERC 13	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL
Basse	B10	Solid	B11	Pluck	B07	Acous	B07	Acous	B01	Fing1

Liste des kits préprogrammés (Preset)

Kit no. Nom du kit	No. P31		No. P32		No. P33		No. P34		No. P35	
	Ballad 1		Folk		Brushes1		Ballad 2		Pops 1	
	Inst. No.	Instrument								
DRUM KICK	K09	26"dp	K10	Jazz	K10	Jazz	K01	Maple	K01	Maple
DRUM SNR1	S12	MdSft	S20	BrshS	S21	v BrshS	S04	v Maple	S09	v Open
DRUM SNR2	S29	Stck2	S26	Doubl	S19	BrshR	S29	Stck2	S29	Stck2
DRUM CHH	H05	16"C	H01	PureC	H03	PureP	H01	PureC	H01	PureC
DRUM OHH	H08	v 16"O	H04	v PureO	H13	BrshO	H04	v PureO	H04	v PureO
DRUM CYM1	C11	Bell1	C12	Bell2	C11	Bell1	C11	Bell1	C12	Bell2
DRUM CYM2	C09	Ride1	C14	BrshR	C14	BrshR	C09	Ride1	C10	Ride2
DRUM CYM3	C01	Crsh1	C01	Crsh1	C13	BrshC	C01	Crsh1	C01	Crsh1
DRUM TOM1	T04	AmbiH	T01	VintH	T13	BrshH	T01	VintH	T07	DbIH
DRUM TOM2	T05	AmbiM	T02	VintM	T14	BrshM	T02	VintM	T08	DbIM
DRUM TOM3	T06	AmbiL	T03	VintL	T15	BrshL	T03	VintL	T09	DbIL
DRUM CYM4	C02	Crsh2	C13	BrshC	C02	Crsh2	C02	Crsh2	C02	Crsh2
DRUM CYM5	C07	Splsh	C07	Splsh	C03	Crsh3	C07	Splsh	C07	Splsh
PERC 1	P05	CngHM								
PERC 2	P06	CngHO								
PERC 3	P07	CngaL								
PERC 4	P03	BngoH								
PERC 5	P04	BngoL								
PERC 6	P29	Clap2	P28	Clap1	P28	Clap1	P29	Clap2	P29	Clap2
PERC 7	P01	Cowbl								
PERC 8	P02	Tmbrn								
PERC 9	P16	Cabas								
PERC 10	P10	Clave								
PERC 11	P14	MarcS								
PERC 12	P19	AgogH								
PERC 13	P20	AgogL								
Basse	B04	Frtls	B03	MuteB	B07	Acous	B04	Frtls	B01	Fing1

Kit no. Nom du kit	No. P36 Punk		No. P37 Pops 2		No. P38 Standrd2		No. P39 Natural2		No. P40 Studio 2	
	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument
DRUM KICK	K04	Dry	K04	Dry	K01	Maple	K04	Dry	K02	Rnd1
DRUM SNR1	S15	v Rock	S07	v Beech	S04	v Maple	S14	v Natrl	S09	v Open
DRUM SNR2	S26	Doubl	S28	Stck1	S26	Doubl	S28	Stck1	S26	Doubl
DRUM CHH	H09	RealC	H01	PureC	H01	PureC	H01	PureC	H05	16"C
DRUM OHH	H11	v RealO	H04	v PureO	H02	PureO	H04	v PureO	H08	v 16"O
DRUM CYM1	C12	Bell2	C12	Bell2	C11	Bell1	C11	Bell1	C12	Bell2
DRUM CYM2	C10	Ride2	C09	Ride1	C09	Ride1	C10	Ride2	C10	Ride2
DRUM CYM3	C01	Crsh1	C02	Crsh2	C01	Crsh1	C01	Crsh1	C01	Crsh1
DRUM TOM1	T04	AmbiH	T01	VintH	T07	DbIH	T04	AmbiH	T07	DbIH
DRUM TOM2	T05	AmbiM	T02	VintM	T08	DbIM	T05	AmbiM	T08	DbIM
DRUM TOM3	T06	AmbiL	T03	VintL	T09	DbIL	T06	AmbiL	T09	DbIL
DRUM CYM4	C02	Crsh2	C07	Splsh	C02	Crsh2	C02	Crsh2	C02	Crsh2
DRUM CYM5	C08	China	C08	China	C08	China	C07	Splsh	C08	China
PERC 1	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM
PERC 2	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO
PERC 3	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL
PERC 4	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH
PERC 5	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL
PERC 6	P29	Clap2	P29	Clap2	P29	Clap2	P29	Clap2	P29	Clap2
PERC 7	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl
PERC 8	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn
PERC 9	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas
PERC 10	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave
PERC 11	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS
PERC 12	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH
PERC 13	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL
Basse	B01	Fing1	B01	Fing1	B01	Fing1	B01	Fing1	B01	Fing1

Liste des kits préprogrammés (Preset)

Kit no. Nom du kit	No. P41 Power 3		No. P42 Room 3		No. P43 Brushes2		No. P44 Latin		No. P45 Samba	
	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument
DRUM KICK	K02	Rnd1	K06	Rev1	K10	Jazz	K04	Dry	K01	Maple
DRUM SNR1	S01	v Wet	S08	Open	S21	v BrshS	S11	v Dry	S06	BchS
DRUM SNR2	S26	Doubl	S28	Stck1	S19	BrshR	S29	Stck2	S29	Stck2
DRUM CHH	H09	RealC	H09	RealC	H03	PureP	H12	BrshC	P23	SurdM
DRUM OHH	H11	v RealO	H10	RealO	H13	BrshO	H13	BrshO	P24	SurdO
DRUM CYM1	C12	Bell2	C12	Bell2	C11	Bell1	C12	Bell2	C12	Bell2
DRUM CYM2	C10	Ride2	C10	Ride2	C14	BrshR	P21	CuicH	P21	CuicH
DRUM CYM3	C01	Crsh1	C01	Crsh1	C13	BrshC	P22	CuicL	P22	CuicL
DRUM TOM1	T04	AmbiH	T04	AmbiH	T13	BrshH	P08	TmbIH	P08	TmbIH
DRUM TOM2	T05	AmbiM	T05	AmbiM	T14	BrshM	P09	TmbIL	P09	TmbIL
DRUM TOM3	T06	AmbiL	T06	AmbiL	T15	BrshL	T09	DbIL	T09	DbIL
DRUM CYM4	C02	Crsh2	C03	Crsh3	C02	Crsh2	C10	Ride2	P17	WhsLS
DRUM CYM5	C08	China	C07	Splsh	C03	Crsh3	P11	Vibra	P18	WhsIL
PERC 1	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM
PERC 2	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO
PERC 3	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL
PERC 4	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH
PERC 5	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL
PERC 6	P29	Clap2	P29	Clap2	P28	Clap1	P28	Clap1	P28	Clap1
PERC 7	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl
PERC 8	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn
PERC 9	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas
PERC 10	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave
PERC 11	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS
PERC 12	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH
PERC 13	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL
Basse	B01	Fing1	B01	Fing1	B04	Frtls	B01	Fing1	B04	Frtls

Kit no. Nom du kit	No. P46 Salsa		No. P47 Reggae		No. P48 India		No. P49 Afro 1		No. P50 Afro 2	
	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument	Inst. No.	Instrument
DRUM KICK	K10	Jazz	K05	Comp	K01	Maple	K01	Maple	K05	Comp
DRUM SNR1	S16	Picco	S23	Regga	S13	NatrI	S13	NatrI	P09	TmbIL
DRUM SNR2	S29	Stck2	S29	Stck2	S29	Stck2	S29	Stck2	S29	Stck2
DRUM CHH	H12	BrshC	H01	PureC	H01	PureC	H05	16"C	H01	PureC
DRUM OHH	H13	BrshO	H02	PureO	H04 v	PureO	H08 v	16"O	H02	PureO
DRUM CYM1	C12	Bell2	C12	Bell2	C12	Bell2	C12	Bell2	C12	Bell2
DRUM CYM2	C10	Ride2	C10	Ride2	C10	Ride2	C10	Ride2	C10	Ride2
DRUM CYM3	C03	Crsh3	C07	Splsh	C01	Crsh1	C07	Splsh	C07	Splsh
DRUM TOM1	P08	TmbIH	P08	TmbIH	P25	Tbla1	P08	TmbIH	T07	DbIH
DRUM TOM2	P09	TmbIL	P09	TmbIL	P26	Tbla2	P09	TmbIL	T08	DbIM
DRUM TOM3	T09	DbIL	T03	VintL	P27	Tbla3	T05	AmbiM	T09	DbIL
DRUM CYM4	P15	Shakr	C03	Crsh3	C02	Crsh2	P13	GuirL	P24	SurdO
DRUM CYM5	P11	Vibra	P11	Vibra	C07	Splsh	P21	CuicH	P11	Vibra
PERC 1	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM	P05	CngHM
PERC 2	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO	P06	CngHO
PERC 3	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL	P07	CngaL
PERC 4	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH	P03	BngoH
PERC 5	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL	P04	BngoL
PERC 6	P28	Clap1	P28	Clap1	P29	Clap2	P29	Clap2	P28	Clap1
PERC 7	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl	P01	Cowbl
PERC 8	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn	P02	Tmbrn
PERC 9	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas	P16	Cabas
PERC 10	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave	P10	Clave
PERC 11	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS	P14	MarcS
PERC 12	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH	P19	AgogH
PERC 13	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL	P20	AgogL
Basse	B07	Acous	B03	MuteB	B07	Acous	B03	MuteB	B07	Acous

# Liste des styles préprogrammés (Preset)

No.	Nom du style	No.	Nom du style	No.	Nom du style
P001	ROCK JAM 1	P041	16TH FEEL1	P081	BIG BAND
P002	ROCK JAM 2	P042	16TH FEEL2	P082	JAZZ WALTZ
P003	SHFFL JAM	P043	16TH FEEL3	P083	JAZZ FIVE
P004	ROCK HOP	P044	SHUFFLE	P084	DRM'N'BSS1
P005	STREET HOP	P045	BALLAD 1	P085	DRM'N'BSS2
P006	MIAMI	P046	BALLAD 2	P086	TECHNO 1
P007	FUNK ROCK	P047	BALLAD 3	P087	TECHNO 2
P008	HARD ROCK1	P048	BALLAD 4	P088	HOUSE 1
P009	HARD ROCK2	P049	COUNTRY 1	P089	HOUSE 2
P010	HARD ROCK3	P050	COUNTRY 2	P090	BOSSA JAM
P011	HARD ROCK4	P051	BLUE GRASS	P091	BOSSA NOVA
P012	HARD ROCK5	P052	BLUES 1	P092	SAMBA 1
P013	HARD ROCK6	P053	BLUES 2	P093	SAMBA 2
P014	HVY ROCK 1	P054	CHICAGO	P094	SAMBA 3
P015	HVY ROCK 2	P055	ROCK BLUES	P095	SALSA 1
P016	HVY ROCK 3	P056	LATIN ROCK	P096	SALSA 2
P017	FAST ROCK1	P057	FUNK 1	P097	LATIN JAM
P018	FAST ROCK2	P058	FUNK 2	P098	LATIN POP1
P019	FAST ROCK3	P059	FUNK 3	P099	LATIN POP2
P020	ROCK SWING	P060	FUNK 4	P100	REGGAE
P021	ROCK 1	P061	FUNK 5		
P022	ROCK 2	P062	FUNK 6		
P023	ROCK 3	P063	SOUL 1		
P024	ROCK 4	P064	SOUL 2		
P025	ROCK 5	P065	NEW R&B		
P026	ROCK 6	P066	HIP HOP 1		
P027	ROCK 7	P067	HIP HOP 2		
P028	ROCK 8	P068	HIP HOP 3		
P029	TRIBE ROCK	P069	FUSION 1		
P030	JELLY JAM	P070	FUSION 2		
P031	KNCKL HEAD	P071	FUSION 3		
P032	GROOVE CUT	P072	FUSION 4		
P033	AC ROCK	P073	GROOVE SIX		
P034	ELEC ROCK1	P074	HEAVY FUNK		
P035	ELEC ROCK2	P075	GOSPEL 1		
P036	SURF ROCK	P076	GOSPEL 2		
P037	8TH FEEL 1	P077	MED BLUES		
P038	8TH FEEL 2	P078	SWING 1		
P039	8TH FEEL 3	P079	SWING 2		
P040	8TH FEEL 4	P080	BRUSH		

## 1. DONNÉES REÇUES RECONNUES

### ■ Message canal de sons

#### ● Note Off (note coupée)

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>	<u>Troisième</u>
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = numéro de canal MIDI: 0H~FH (can.1~can.16)

kk = numéro de note: 00H~7FH (0~127)

vv = dynamique: 00H~7FH (0~127)

\* La valeur de dynamique n'est pas reconnue.

\* N'est pas reconnu si la valeur de canal MIDI est réglée sur "OFF" pour chaque partie.

#### ● Note On (note enclenchée)

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>	<u>Troisième</u>
9nH	kkH	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H~FH (can.1~can.16)

kk = numéro de note: 00H~7FH (0~127)

vv = dynamique: 01H~7FH (1~127)

\* N'est pas reconnu si la valeur de canal MIDI est réglée sur "OFF" pour chaque partie.

\* Pour la partie de batterie, les numéros de note des données reconnues sont les suivants:

#### Batterie (DRUM)

<u>Numéro de pad</u>	<u>Numéro de note</u>
Pad 1	36 (24H) (C2)
Pad 2	38 (26H) (D2)
Pad 3	37 (25H) (C#2)
Pad 4	42 (2AH) (F#2)
Pad 5	46 (2EH) (A#2)
Pad 6	53 (35H) (F3)
Pad 7	51 (33H) (D#3)
Pad 8	49 (31H) (C#3)
Pad 9	48 (30H) (C3)
Pad 10	45 (2DH) (A2)
Pad 11	41 (29H) (F2)
Pad 12	57 (39H) (A3)
Pad 13	58 (3AH) (A#3)

#### Percussions (PERC)

<u>Numéro de pad</u>	<u>Numéro de note</u>
Pad 1	62 (3EH) (D4)
Pad 2	63 (3FH) (D#4)
Pad 3	64 (40H) (E4)
Pad 4	60 (3CH) (C4)
Pad 5	61 (3DH) (C#4)
Pad 6	39 (27H) (D#2)
Pad 7	56 (38H) (G#3)
Pad 8	54 (36H) (F#3)
Pad 9	69 (45H) (A4)
Pad 10	75 (4BH) (D#5)
Pad 11	70 (46H) (A#4)
Pad 12	67 (43H) (G4)
Pad 13	68 (44H) (G#4)

\* Pour la partie de basse, la plage de numéros de note correspond à 1CH~40H (28~64, E1~E4). Les autres numéros de note peuvent être reçus mais seront produits moyennant une conversion à la plage de numéros de note E1~E4.

## ● Changement de programme

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>
CnH	ppH

n = numéro de canal MIDI: 0H~FH (can.1~can.16)

pp = numéro de programme: 00H~63H (prog.1~prog.100)

- \* Le numéro de canal MIDI est identique à celui du canal de la partie de batterie.
- \* N'est pas reconnu si le canal de la partie de batterie en question est réglé sur "OFF".
- \* Quand elle reconnaît le message de changement de programme, la DR-3 sélectionne le kit de batterie dont le numéro correspond au changement de programme. Par conséquent, le son de basse dépend du kit de batterie ainsi choisi.  
Les changements de programme 1~50 correspondent à P01~P50 et les changements de programme 51~100 à U01~U50.
- \* Une fois un message de changement de programme reconnu, les nouvelles voix changent mais les voix en cours de production ne changent pas.

## ■ Message System Common

### ● Song Position Pointer (position dans le morceau)

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>	<u>Troisième</u>
F2H	llH	mmH

mm, ll = valeur: 00 00H~7F 7FH (0~16383)

- \* Reconnu quand la reproduction est à l'arrêt en mode Song Play ou Style Play; repère la position de départ de reproduction dans le morceau sous forme d'une valeur.

### ● Song Select (sélection de morceau)

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>
F3H	ssH

ss = Numéro de morceau: 00H~63H (1~100)

- \* Reconnu quand la reproduction est à l'arrêt en mode Song Play; choisit un autre morceau à reproduire.

## ■ Message système temps réel

### ● Timing Clock (horloge de synchronisation)

<u>Statut</u>
F8H

- \* La reconnaissance produit les résultats suivants selon le réglage de mode Sync:  
Mode Sync: AUTO  
Le jeu est synchronisé avec le message Timing Clock (F8H), en commençant par la réception du message Start (FAH) ou Continue (FBH).  
Mode Sync: REMOTE  
Pas reconnu.  
Mode Sync: INT  
Pas reconnu.

### ● Start

<u>Statut</u>
FAH

**●Continue**

Statut

FBH

**●Stop**

Statut

FCH

**●Active Sensing**

Statut

FEH

\* Après la réception d'un message Active Sensing, la DR-3 commence à vérifier les intervalles de réception des messages. Dès qu'un intervalle dépasse 500ms, la DR-3 coupe temporairement le son et cesse la vérification des intervalles.

**2. Messages sauvegardés dans les motifs****■Message canal de sons****●Note Off (note coupée)**

Statut

Deuxième

Troisième

9nH

kkH

00H

n = numéro de canal MIDI: 0H~FH (can.1~can.16)

kk = numéro de note: 00H~7FH (0~127)

**●Note On (note enclenchée)**

Statut

Deuxième

Troisième

9nH

kkH

vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H~FH (can.1~can.16)

kk = numéro de note: 00H~7FH (0~127)

vv = dynamique: 01H~7FH (1~127)

\* Pour la partie de batterie, les numéros de note des données sauvegardées sont les suivants:

**Batterie (DRUM)**

Numéro de pad	Numéro de note
Pad 1	36 (24H) (C2)
Pad 2	38 (26H) (D2)
Pad 3	37 (25H) (C#2)
Pad 4	42 (2AH) (F#2)
Pad 5	46 (2EH) (A#2)
Pad 6	53 (35H) (F3)
Pad 7	51 (33H) (D#3)
Pad 8	49 (31H) (C#3)
Pad 9	48 (30H) (C3)
Pad 10	45 (2DH) (A2)
Pad 11	41 (29H) (F2)
Pad 12	57 (39H) (A3)
Pad 13	58 (3AH) (A#3)

**Percussions (PERC)**

Numéro de pad	Numéro de note
Pad 1	62 (3EH) (D4)
Pad 2	63 (3FH) (D#4)
Pad 3	64 (40H) (E4)
Pad 4	60 (3CH) (C4)
Pad 5	61 (3DH) (C#4)
Pad 6	39 (27H) (D#2)
Pad 7	56 (38H) (G#3)
Pad 8	54 (36H) (F#3)
Pad 9	69 (45H) (A4)
Pad 10	75 (4BH) (D#5)
Pad 11	70 (46H) (A#4)
Pad 12	67 (43H) (G4)
Pad 13	68 (44H) (G#4)

\* Tous les numéros de note sont sauvegardés dans la partie de basse.

Dr. Rhythm

Date: Dec. 27, 2002

Model DR-3

**MIDI Implementation Chart**

Version : 1.00

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Changed	***** *****	1-16 1-16	Storable in Memory
Mode Default Messages Altered	***** X *****	Mode 3 X	
Note Number : True Voice	***** *****	0-127 28-64	
Velocity Note On Note Off	X X	O X	9n v=1-127
After Touch Key's Channel's	X X	X X	
Pitch Bend	X	X	
Control Change	X	X	

Program Change : True Number	X *****	O		1-100	
System Exclusive	X	X			
System : Song Position	X	O		0-99	
System : Song Select	X	O			
System : Tune Request	X	X			
System : Clock	X	O SYNC=AUTO	*1		
Real Time : Commands	X	O SYNC=AUTO	*1		
Aux : Local On/Off	X	X			
Aux : All Notes Off	X	X			
Messages : Active Sensing	X	O			
Messages : Reset	X	X			
Notes	*1 Received when Sync Mode is AUTO and unit is functioning as slave				

O : Yes  
X : No

Mode 1 : OMNI ON, POLY  
Mode 2 : OMNI ON, MONO  
Mode 3 : OMNI OFF, POLY  
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

# Fiche technique

## Styles

Utilisateur: 100 styles

Préprogrammés: 100 styles

\* 11 motifs par style

## Morceaux

Utilisateur: 100

Longueur des morceaux: maximum 250 motifs  
par morceau

## Fonction TSC (Total Sound Control)

Sound Shape

Groupes de réglages préprogrammés: 8

Groupes de réglages utilisateur: 8

Ambiance

Groupes de réglages préprogrammés: 8

Groupes de réglages utilisateur: 8

## Polyphonie maximum

12 voix

## Sons

Batterie et percussion: 120

Basse: 12

## Résolution

96 pas par noire

## Tempo

20~260 bpm

## Méthodes d'enregistrement

En temps réel / pas à pas

## Pads

13 (sensibles au toucher)

## Affichage

Ecran à cristaux liquides rétroéclairé (16  
caractères x 2 lignes)

## Prises

Sorties: OUTPUT L, R (RCA/Cinch),

OUTPUT L (PHONES), R (MONO) (jack 1/4")

Prise pour commutateur au pied (jack stéréo 1/  
4")

Prise MIDI IN

Prise DC IN (pour adaptateur secteur)

## Alimentation

DC 9V: piles sèches x 6, adaptateur secteur (de la  
série PSA)

## Consommation

200 mA

\* *Durée de vie estimée des piles en utilisation  
continue:*

*Alcalines: environ 5 heures*

*Ce chiffre varie en fonction des conditions  
d'utilisation.*

## Dimensions

213 (L) x 185 (P) x 53 (H) mm

## Poids

710 g (sans les piles)

## Accessoires

Piles sèches alcalines de type LR6 (AA) x 6

Mode d'emploi

Service après-vente Roland (feuilleton  
"Informations")

## Options

Adaptateur secteur: série PSA

Commutateur au pied: FS-5U

Câble pour commutateur au pied: PCS-31 (de  
Roland)

(avec fiche 1/4" (stéréo) – fiche 1/4" (mono) x 2)

\* *En vue d'améliorer le produit, les  
caractéristiques techniques et/ou l'aspect de cet  
appareil peuvent être modifiés sans avis  
préalable.*

## Boutons

- [AMBIENCE] 52
- [AUTO] 46
- [INST] 58
- [KEY SHIFT] 42
- [MANU] 43
- [SONG] 74
- [SOUND SHAPE] 51
- [TEMPO] 41

## A

- Alimentation 17
- Ambience 33, 36
  - Copie 57
  - Nom 57
  - Paramètres 56

## B

- Basse 59
- Batterie, partie 65
- Block Loop 86

## C

- Casque 16
- Commutateur au pied 29, 48
- Compresseur 54
- Connexion 16
  - Appareils MIDI 93
  - Commutateur au pied 29
- Copier 82
  - Kit 92
  - Morceau 84
  - Motifs 72
  - Style 71

## D

- DELETE 81
- Demo 21

## E

- Ecran d'édition 38
- Ecran d'édition de morceau 39
- Ecran d'enregistrement de morceau 39
- Ecran d'enregistrement en temps réel 39
- Ecran de morceau (Song) 38

Ecran de style 38

Edition

- Morceaux 80
- Notes 78

Effacer

- Motifs 73
- Style 72

Egaliseur 53

ENDING 35

Enregistrement

- Motifs 65

Enregistrement en temps réel 61, 65, 77

Enregistrement pas à pas 61, 67, 76

Enregistrer

- Morceau 76

Esclave 93

## F

FILL 35

## H

Hauteur de référence 89

## I

INSERT 80

Instruments 37

Interrupteur d'alimentation 17

INTRO 35

## K

Key Shift 28, 42

Kit 90

- Copier 92
- Renommer 91
- Style 63

Kits 36

Kits utilisateur 90

## L

Loop Play 86

LP

- OFF 86

LP:BLK 86

LP:ON 86

## M

Maître 93

Métronome, volume 89

MIDI 93

MIDI, canaux 94

MIDI, prise 93

Mode Auto 34, 46

Mode manuel 34, 43

Mode Song (morceau) 37

Mode Style Play 34

Morceau 34, 74

    Changer le tempo 83

    Copier 84

    Création 74

    Editer 80

    Enregistrer 76

    Nom 84

    Reproduction en boucle (Loop Play) 87

    Reproduire 85

    Supprimer 85

    Tempo 75

    TSC 76

Motif (Pattern) 44

Motifs 35

Mute 63

## **N**

Nom

    Kit 91

    Morceau 84

    Style 71

Note, messages 96

## **O**

OUTPUT, prises 89

## **P**

Pad 58

Pad, fonctions 37

Pads de motif 23, 35, 44

Pads, sensibilité 89

Pan 91

Partie de basse 66, 68

Partie de batterie 67

Pattern (motif)

    Copier 72

    Effacer 73

Enregistrement 65

Mesures 64

Remplacer 78

Pause 40

Piles 15

Polarité, commutateur 29

## **Q**

Quantification 66

## **R**

Réglages d'usine 18

Reproduire

    Morceaux 85

## **S**

Séquence des motifs 47

Song Chain 87

Sons de batterie 59

Sons de percussion 59

Sons, groupe 58

Sound Shape 32, 36

    Copie 55

    Nom 55

    Paramètres 53

Step Rec 38

Style 22, 34

    Copier 71

    Couper certains sons 63

    Création 61

    Effacer 72

    Kit 63

    Lancer/arrêter 44

    Nom 71

    Sélection 26, 43

    Tempo 62

    TSC 64

    Type de mesure 62

Style préprogrammé (Preset) 43

Supprimer

    Morceau 85

Sync, mode 95

Synchronisation 93

System 88

**T**

Tempo 27, 36, 41

    Morceau 75

    Style 62

Tempo initial 75

Transposition 70

TSC 32, 36, 51

    Morceau 76

    Style 64

Type de mesure 62

**V**

Variation 24, 36, 45

VARIATION [KIT] 45, 60

VARIATION [MUTE] 45

VARIATION [PTN] 45

Velo Edit 69

Velo Edit, écran 39

VERSE 35

Volume

    Son d'instrument 91

## Notes



Ce produit répond aux normes de la directive européenne 89/336/EEC.

Union Européenne

Etats-Unis

## 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.

