

## MODE D'EMPLOI

### Introduction

Merci pour votre choix du piano numérique RD-600 Roland.

Pour tirer pleinement parti des fonctions supérieures du RD-600 et vous assurer de longues années d'utilisation sans problème, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi.

### Concept



- Un total de 128 types de sons de haute qualité est intégré, dont les grands sons de piano du passé. En plus du piano à queue et du piano électrique, le RD-600 offre une grande variété de sons de clavier tels qu'orgue, cordes et synthés ainsi que des sons de basse et de percussions.
- Les mécaniques en marteau du clavier assurent un toucher proche de celui d'un piano à queue.
- Deux paires de prises de sortie (FIXED OUT / LINE OUT) sont présentes. Sur scène, vous pouvez ainsi alimenter indépendamment la console générale et le retour.
- Des effets numériques de reverb/chorus, un égaliseur analogique 3 bandes et un multi-effet EFX sont intégrés.
- Vous pouvez éditer l'enveloppe et la sensibilité à la dynamique etc. des tones pour créer des sonorités originales.
- Le RD-600 possède des parties internes (INT) pour piloter le RD-600 lui-même et des parties de transmission (Tx) pour piloter des appareils MIDI externes. Transmettre des messages de changement de programme ou de volume à un appareil MIDI externe est simple. Le RD-600 est prévu pour une parfaite fonctionnalité.
- Pour les deux parties de la source sonore interne, vous pouvez choisir les modes Split ou Layer (clavier divisé ou sons superposés). Vous pouvez créer des réglages sophistiqués en spécifiant indépendamment la balance de volume et la transposition pour chaque partie.
- Le RD-600 offre toute une panoplie de fonctions de clavier MIDI maître dont un levier bender/modulation.
- Les prises MIDI THRU peuvent servir de MIDI OUT.
- Les mémoires de configuration permettent le stockage de 64 réglages de façade différents. Vous pouvez également stocker les réglages de partie interne ou ceux pour source sonore externe.
- Le RD-600 peut être piloté par un séquenceur externe comme une source sonore externe à 16 parties.
- Un design léger et compact, parfait pour l'emploi sur scène.

Vous pouvez tirer parti de ces fonctions de la manière suivante.

• Sélection et jeu de différents tones (sons)	→ p.14
• Jeu simultané de différents tones (Layer)	→ p.15
• Jeu de différents tones selon la partie du clavier (Split)	→ p.16
• Transposition sans changement de votre doigté (Transpose)	→ p.18
• Essai du multi-effet EFX	→ p.21
• Sélection d'une mémoire de configuration	→ p.28

Avant d'utiliser cette unité, lisez attentivement les sections "INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES" (p.2), "CONSIGNES DE SECURITE" (p.3), et "REMARQUES IMPORTANTES" (p.6).

Ces sections contiennent des informations importantes concernant le bon fonctionnement de l'unité. De plus, pour vous assurer une bonne compréhension de toutes les fonctions offertes par votre nouvel appareil, ce manuel doit être lu dans sa totalité. Il doit ensuite être conservé pour référence ultérieure.

 <b>CAUTION</b> RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN	
<b>ATTENTION:</b> RISQUE DE CHOC ÉLECTRIQUE NE PAS OUVRIR	
<p><b>CAUTION:</b> TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK). NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.</p>	



L'éclair dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence à l'intérieur de l'appareil d'une tension électrique de force suffisante pour constituer un risque de choc électrique.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes pour l'emploi et la maintenance de l'appareil dans les documents qui l'accompagnent.

## INSTRUCTIONS CONCERNANT LE RISQUE D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE, OU BLESSURES

# INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

**ATTENTION** - Avec des appareils électriques, des précautions de base doivent être suivies, notamment celles ci-dessous :

1. Lisez toutes les instructions avant d'employer l'appareil.
2. N'utilisez pas cet appareil près d'eau – par exemple, près d'une baignoire, d'un évier, d'une piscine, sur un sol humide ou équivalent.
3. Cet appareil ne doit être utilisé qu'avec un support ou stand recommandé par le fabricant.
4. Cet appareil, seul ou associé avec un amplificateur et des écouteurs ou haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores capables d'entraîner une perte définitive d'audition. Ne l'utilisez pas longtemps à fort volume ou à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une perte d'audition ou des bourdonnements d'oreille, vous devez consulter un spécialiste des troubles auditifs.
5. L'appareil doit être placé pour que sa localisation et sa position n'interfèrent pas avec sa propre ventilation.
6. L'appareil doit être gardé à distance des sources de chaleur telles que radiateurs, accumulateurs ou autres appareils produisant de la chaleur.
7. L'appareil ne doit être connecté qu'à une alimentation du type décrit dans le mode d'emploi ou indiqué sur l'appareil lui-même.
8. Le cordon d'alimentation de l'appareil doit être déconnecté de la prise murale en cas d'inutilisation prolongée.
9. Prenez garde à ne laisser aucun objet ou liquide pénétrer dans l'appareil par ses ouvertures.
10. L'appareil doit être examiné par un technicien qualifié lorsque :
  - A. Le cordon ou la fiche d'alimentation a été endommagé.
  - B. Un objet ou du liquide ont réussi à s'immiscer à l'intérieur de l'appareil.
  - C. L'appareil a été exposé à la pluie.
  - D. L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou manifeste un changement notable de performances.
  - E. L'appareil est tombé, ou bien son boîtier a été endommagé.
11. Ne tentez aucune intervention sur l'appareil en dehors de ce qui est décrit dans les instructions d'entretien. Toute autre intervention doit être effectuée par un personnel de maintenance qualifié.

**Pour le Canada**



Pour fiche de terre :

**CAUTION:** TO PREVENT ELECTRIC SHOCK, MATCH WIDE BLADE OF PLUG TO WIDE SLOT, FULLY INSERT.  
**ATTENTION:** POUR ÉVITER LES CHOCs ÉLECTRIQUES, INTRODUIRE LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET POUSSER JUSQU' AU FOND.




# CONSIGNES DE SECURITÉ

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

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

	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.
	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 interdictions. 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 cette unité, veuillez à lire les instructions ci-dessous et dans le mode d'emploi. ⚠
- N'ouvrez pas l'unité et n'accomplissez aucune modification interne. ⚡
- Assurez-vous que l'appareil soit toujours placé sur un plan sûr et stable. Ne le posez jamais sur un stand incliné et qui pourrait basculer. ⚠
- N'endommagez pas le cordon d'alimentation. Ne le tordez pas, ne marchez pas dessus, ne le surchargez pas, etc. Un cordon endommagé peut facilement devenir un risque de choc ou d'incendie. N'utilisez jamais un cordon après qu'il ait été endommagé. ⚡
- Dans les maisons où vivent de petits enfants, un adulte doit veiller à ce que l'enfant puisse suivre les règles d'emploi sans danger de l'unité. ⚠
- Protégez l'unité des chocs violents. (ne la laissez pas tomber) ⚠
- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de l'unité une prise murale avec un nombre excessif d'autres unités. Soyez particulièrement attentif avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la multiprise. Une demande excessive peut augmenter la température du câble et même entraîner une fusion. ⚡
- Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, contactez votre revendeur ou un service de maintenance qualifié. ⚠

#### ⚠ PRECAUTIONS

- Saisissez toujours la fiche ou le corps de l'adaptateur secteur lors du branchement au secteur ou à l'unité. ⚡
- Evitez de pincer cordons et câbles. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants. ⚠
- Ne montez jamais sur l'unité et ne la surchargez d'aucun objet lourd. ⚡
- Ne saisissez jamais le cordon d'alimentation ni ses fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou le débranchez d'une prise murale ou de ses unités. ⚡
- Avant de déplacer l'unité, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale et débranchez tous les câbles des autres appareils externes. ⚡
- Avant de nettoyer l'unité, éteignez-la et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale (p. 6). ⚡
- Si la foudre est annoncée dans la région, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale. ⚡

# Sommaire

Introduction .....	1
--------------------	---

Concept .....	1
---------------	---

## INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES...2

## EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITE.....3

## Remarques importantes .....

6
---

## Description externe .....

7
---

## Face avant.....

7
---

## Face arrière .....

8
---

## Essayons les sons.....

9
---

## Connexions .....

9
---

Connexion aux prises de sortie (Output) .....

9
---

## Mise sous tension .....

10
----

## Réglage du volume.....

10
----

## Changements progressifs de hauteur (levier bender/modulation).....

10
----

## Mise hors tension.....

10
----

## Ecoute des morceaux de démonstration ....

11
----

## Essai des fonctions du RD-600.....

12
----

## Fonctionnement de base .....

12
----

Sélection d'une partie (Qu'est-ce qu'une partie?) .....

12
----

Sélection d'un son (Tone) .....

13
----

Simplification de la sélection d'un tone  
(Fonction de mémorisation).....

13
----

Liaison de la partie pour laquelle on sélectionne  
le tone avec la partie dont on joue.....

14
----

Sélection d'un tone .....

14
----

A propos de la polyphonie simultanée .....

14
----

Jeu de plusieurs tones en combinaison /  
séparément — Layer/Split — .....

14
----

Jeu de deux tones ensembles (Layer).....

15
----

Division du clavier (Split).....

16
----

Choix du point de division (point de split) .....

17
----

Réglage du volume d'une partie .....

18
----

Transposer sans changer de doigté  
— Transpose — .....

18
----

Emploi de la fonction de transposition .....

18
----

Réglage du niveau des plages de basses, moyennes,  
hautes fréquences — Equalizer — .....

19
----

Ajout de réverbération au son  
— Effet reverb — .....

19
----

Ajout d'espace ou de modulation au son  
— Effet chorus — .....

19
----

Application d'autres effets — EFX — .....

20
----

Essayons d'utiliser EFX.....

21
----

Emploi des curseurs pour modifier l'expression  
du son (Tone Modify).....

22
----

Réglage de l'attaque ou de la première chute  
du son — Envelope — .....

22
----

Réglage de la brillance du son — Filtre — .....

23
----

Retour des réglages modifiés à 0.....

23
----

## Connexion d'appareils MIDI externes.....

24
----

Emploi du RD-600 comme clavier maître .....

24
----

A propos des canaux MIDI.....

24
----

Sélection d'un tone sur un appareil MIDI externe .....

24
----

L'affichage.....

25
----

Sélection d'un tone .....

25
----

Sélection d'un plus grand nombre de tones  
(sélection de banque) .....

26
----

Emploi de la sélection de banque pour choisir un tone..

26
----

## Emploi des réglages stockés.....

27
----

Rappel d'une mémoire de configuration ou Setup.....

27
----

Sélection d'une mémoire setup.....

28
----

## Réglages qui affectent le son.....

29
----

## Survol.....

29
----

A propos des éléments qui peuvent être réglés.....

29
----

A propos de l'afficheur .....

29
----

## Réglage de tone .....

31
----

Procédure .....

31
----

Paramètres de tone .....

32
----

Réglage de la position stéréo (Pan) .....

32
----

Réglage de valeur de transposition (Coarse Tune).....

32
----

Réglage fin de la hauteur (Fine Tune).....

33
----

Réglage de l'amplitude de reverb qui s'applique  
à un tone (Reverb Amount).....

33
----

Réglage de l'amplitude de chorus qui s'applique à un  
tone (Chorus Amount).....

33
----

Réglages de plage d'action du bender .....

33
----

Sélection du type d'EFX (EFX).....

34
----

Réglage de l'amplitude de l'effet EFX (EFX Level) .....

34
----

## Réglages de reverb/chorus .....

34
----

Procédure .....

34
----

Paramètres de reverb .....

35
----

Type (Type de reverb).....

35
----

Amplitude (Niveau de reverb).....

35
----

Reverb Time (Durée de reverb) .....

35
----

Atténuation des hautes fréquences (Reverb HF Dump).....

36
----

Nombre de répétitions du delay (Delay Feedback)....

36
----

A propos des paramètres de chorus.....

36
----

Niveau (Chorus Level).....

36
----

Vitesse de modulation (Chorus Rate).....

36
----

Amplitude de modulation (Chorus Depth).....

36
----

Temps qui s'écoule avant le début de la modulation  
(ChorusPreDelay).....

37
----

Pour rendre la modulation plus caractéristique  
(ChorusFeedback).....

37
----

Spécification de la destination de sortie (ChorusOutput)....

37
----

## Réglages relatifs aux fonctions de jeu .....38

### Organisation interne du RD-600 .....38

- A propos des parties locales .....38
- Superposition des sons des quatre parties.....38

### Réglages de partie locale .....39

- Procédure de base.....39
- Paramètres de partie locale .....40
  - Réglage du canal MIDI de transmission (Transmit Ch.)....40
  - Assignation d'une partie interne à une partie locale (Part Assign) .....40
  - Changement de tessiture de jeu (Key Range) .....40
  - Changement de la valeur de transposition (Transpose).....42
  - Réglage de l'action de la dynamique du clavier sur le volume (Velocity Sens).....42
  - Choix du volume maximal produit par la dynamique de clavier (Velocity Max) .....43
  - Réglage de pédale de sustain (DamperPedalSw) .....43
  - Réglage de pédale de commande 1 (FC1 Pedal Sw)...43
  - Réglage de pédale de commande 2 (FC2 Pedal Sw)...43
  - Réglage de levier de modulation (Mod Lever Sw) ....44
  - Réglage de levier bender (Bend Lever Sw) .....44

### Emploi d'un appareil MIDI externe pour faire jouer la source sonore interne du RD-600 (réglages de parties interne) .....44

- Procédure .....44
- Paramètres de partie interne .....45
  - Réglage du canal MIDI de réception (Receive Ch.)....45
  - Pour ignorer des messages spécifiques de l'appareil MIDI externe .....46
  - Changement de tone d'une partie interne.....47

### Enregistrement/reproduction de votre interprétation avec un séquenceur .....47

- Connxions avec le séquenceur.....47
- Réglages du RD-600 .....47

## Réglages généraux .....49

### Réglages de système .....49

- Procédure .....49
- Paramètres de système .....49
  - Réglage de la hauteur pour l'adapter à d'autres instruments (Master Tune).....50
  - Réglage de la dureté du toucher (Key Touch).....50
  - Réglage de la fonction de commande au pied 1 (FC1 Assign) .....50
  - Réglage de la fonction de commande au pied 2 (FC2 Assign) .....50
  - Réglage de polarité de la commande au pied 1 (FC1 Polarity) .....51
  - Réglage de polarité de la commande au pied 2 (FC2 Polarity) .....51
  - Réglage de polarité de la pédale de sustain (DamperPolarity) .....51
  - Emploi de changement de programme MIDI pour sélectionner les mémoires de configuration (Control Ch.).....51

- Réglages de numéro d'identification d'unité (Device ID).....51
- Emploi de la prise MIDI THRU comme MIDI OUT (MIDI Thru/Out2).....52
- Retour à la configuration d'extinction (Powerup Mode).....52
- Réglage de la brillance de l'afficheur (LCD Contrast).....52

### Fonctions pratiques ou Utilitaires (Utility) .....52

- A propos des fonctions utilitaires .....52
  - Stockage des différents réglages en mémoire de configuration (Write SETUP) .....52
  - Sauvegarde des réglages internes dans un séquenceur externe (Bulk Dump Current / Bulk Dump All) .....54
  - Retour aux réglages d'usine (Initialize Current / Initialize All) .....55

## Types d'effet EFX et paramètres assignés à chaque bouton.....56

### Mauvais fonctionnement .....60

### Liste des messages d'erreur.....62

### Liste des raccourcis .....63

### Equipement MIDI.....64

### Tableau d'équipement MIDI.....73

### Caractéristiques .....74

### Index.....75

### Liste des tones .....80

### Liste des ensembles rythmiques .....80

## Conventions utilisées dans ce manuel

Afin de vous présenter l'information le plus clairement possible, les conventions suivantes sont utilisées dans ce manuel.

- Les textes ou chiffres entre crochets [ ] indiquent un bouton de la façade.
- Les indications telles que [INC/YES] [DEC/NO] signifient que vous pouvez presser soit l'un soit l'autre de ces boutons.
- Les références telles que (p.\*\*\*) indique les pages où vous devez vous référer.
- Le statut éteint/allumé d'un indicateur est représenté comme suit.





# Remarques importantes

En plus des éléments donnés dans "REMARQUES DE SECURITE IMPORTANTES" et "CONSIGNES DE SECURITE" en page 2-3, veuillez lire et suivre les conseils suivants :

## Alimentation

- N'utilisez pas cette unité sur un circuit d'alimentation servant déjà à un appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière).
- Avant de connecter cette unité à d'autres appareils, éteignez toutes les unités. Cela aidera à prévenir mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes et autres appareils.

## Emplacement

- Utiliser l'instrument près d'amplificateurs de puissance (ou autres équipements contenant de gros transformateurs électriques) peut induire des parasites ("ronflette"). Pour éliminer le problème, changer l'orientation de l'unité ou éloignez-la de la source d'interférences.
- Cet appareil peut interférer avec la réception de radios et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.
- N'exposez pas l'unité directement au soleil, ne la placez pas près d'appareils irradiant de la chaleur, dans un véhicule fermé, ou en aucune manière en un lieu la soumettant à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'unité.

## Maintenance

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'unité avec un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent léger et non abrasif. Ensuite, essuyez soigneusement l'unité avec un chiffon sec et doux.
- N'utilisez jamais d'essence, diluant, solvant ou alcool d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

## Réparations et données

- Sachez que toutes les données de la mémoire de l'unité peuvent être perdues si l'unité est envoyée en réparation. Les données importantes doivent être sauvegardées dans un autre appareil MIDI (par exemple un séquenceur) ou écrites sur papier (si possible). Durant les réparations, tout le soin nécessaire est apporté pour éviter la perte des données. Toutefois, dans certains cas (notamment lorsqu'un circuit relatif à la mémoire elle-même est hors service), nous regrettons qu'il ne puisse être possible de recouvrer les données et Roland n'assume aucune responsabilité concernant une telle perte.

## Sauvegarde de la mémoire

- Cette unité contient une pile qui maintient le contenu des circuits mémoire de l'unité quand l'alimentation

principale est coupée. Quand la pile s'affaiblit, le message suivant apparaît dans l'afficheur. Veuillez alors changer la pile dès que possible pour éviter la perte des données de la mémoire. Quand il est temps de changer la pile, contactez un service de maintenance qualifié.

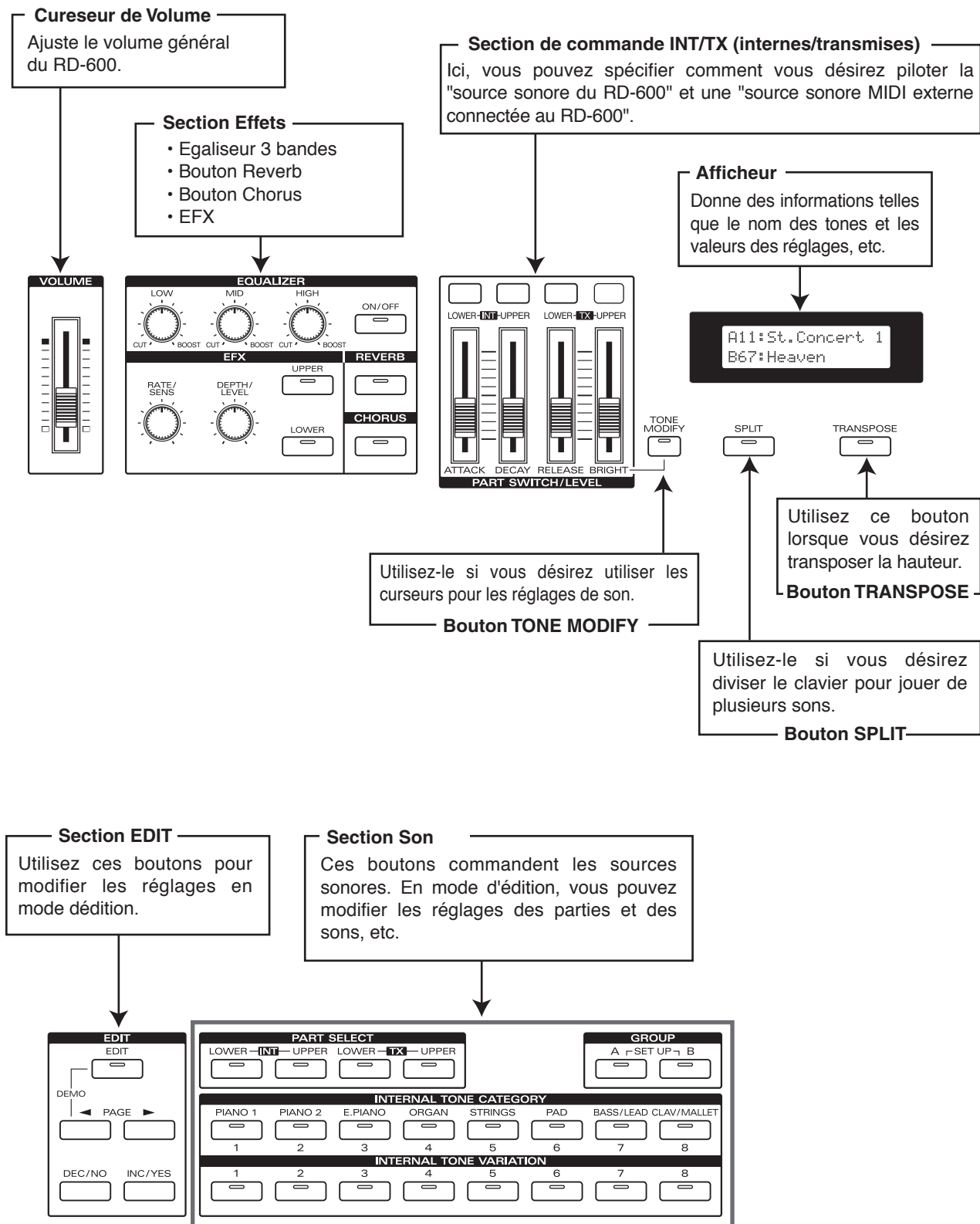
Battery Low!

## Précautions additionnelles

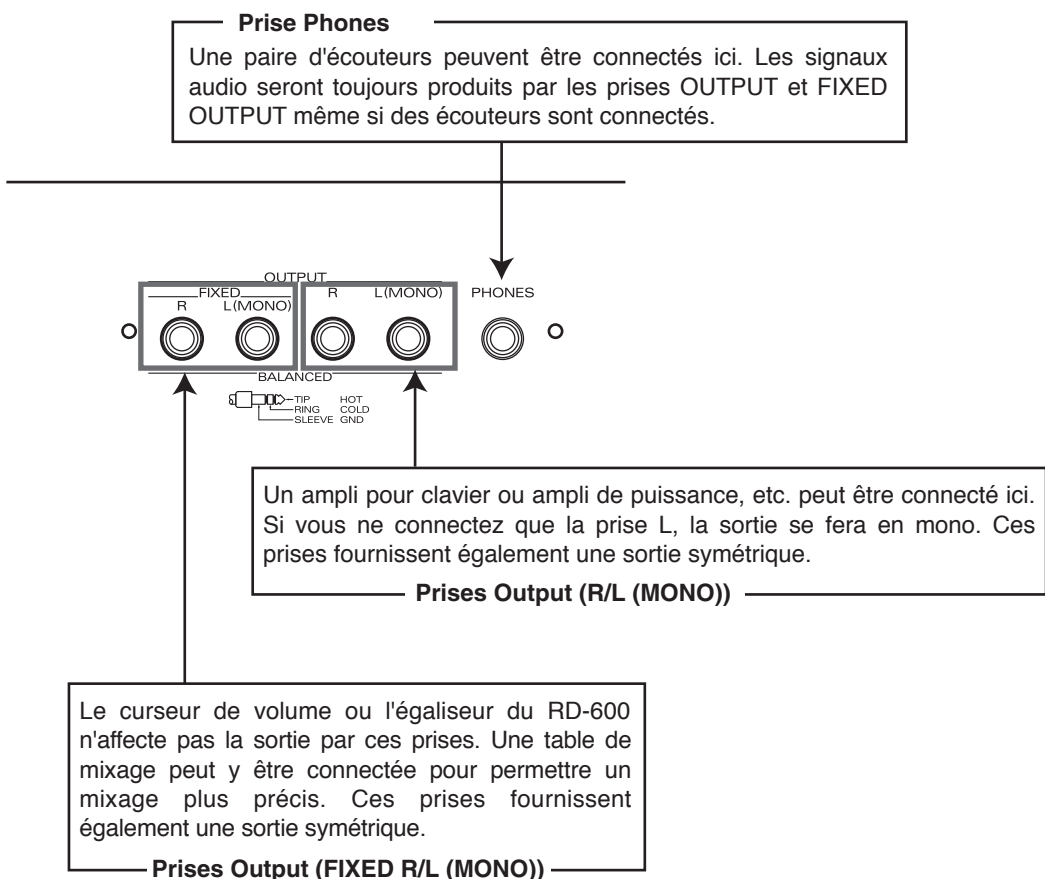
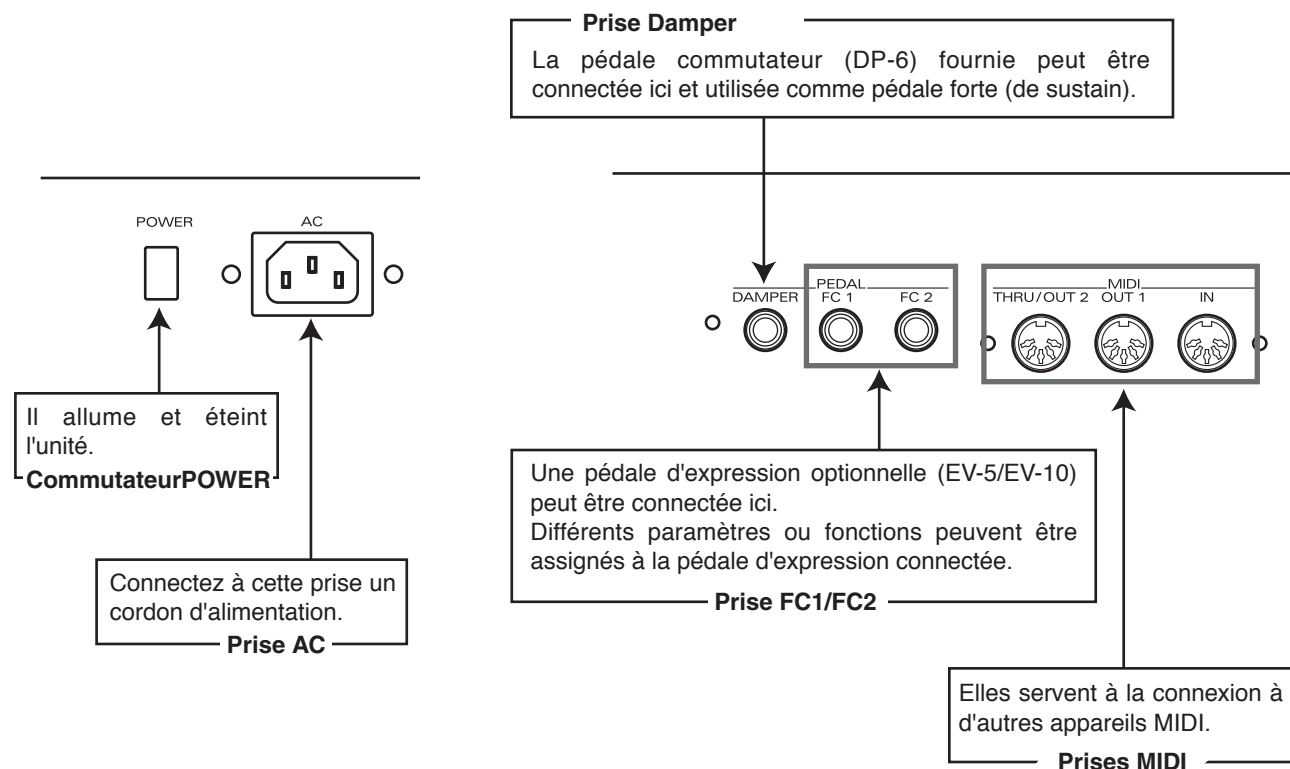
- Sachez que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou à une utilisation incorrecte de l'unité. Pour vous protéger contre le risque de perte de données importantes, nous vous recommandons de faire périodiquement une copie de sauvegarde des données importantes que vous avez stockées dans la mémoire de l'unité dans un autre appareil MIDI (par exemple un séquenceur)
- Malheureusement, il peut être impossible de restaurer le contenu de données qui ont été stockées dans un autre appareil MIDI une fois que ces données ont été perdues. Roland Corporation n'assume aucune responsabilité concernant une telle perte de données.
- Utilisez avec soin les boutons et curseurs ou autres commandes de l'unité, ainsi que ses prises et connecteurs. Un maniement brutal peut entraîner des mauvais fonctionnements.
- Quand vous connectez/déconnectez tous les câbles, saisissez les fiches elles-mêmes – ne tirez jamais sur le câble. De cette façon, vous éviterez de causer des court-circuits et d'endommager les éléments internes du câble.
- Pour éviter de gêner vos voisins, essayez de conserver le volume de l'unité à des niveaux raisonnables. Vous pouvez préférer utiliser des écouteurs, pour ne pas avoir à vous soucier de votre entourage (particulièrement lorsqu'il est tard la nuit).
- Lorsque vous devez transporter l'unité, emballez-la, si possible dans le carton (y compris les protections) dans lequel elle est arrivée. Autrement, vous devrez utiliser des matériaux d'emballage équivalents.
- Tous les afficheurs décrits dans ce manuel afin d'expliquer les différentes procédures peuvent différer quelquefois de ceux que vous verrez en réalité sur votre appareil.

# Description externe

## Face avant



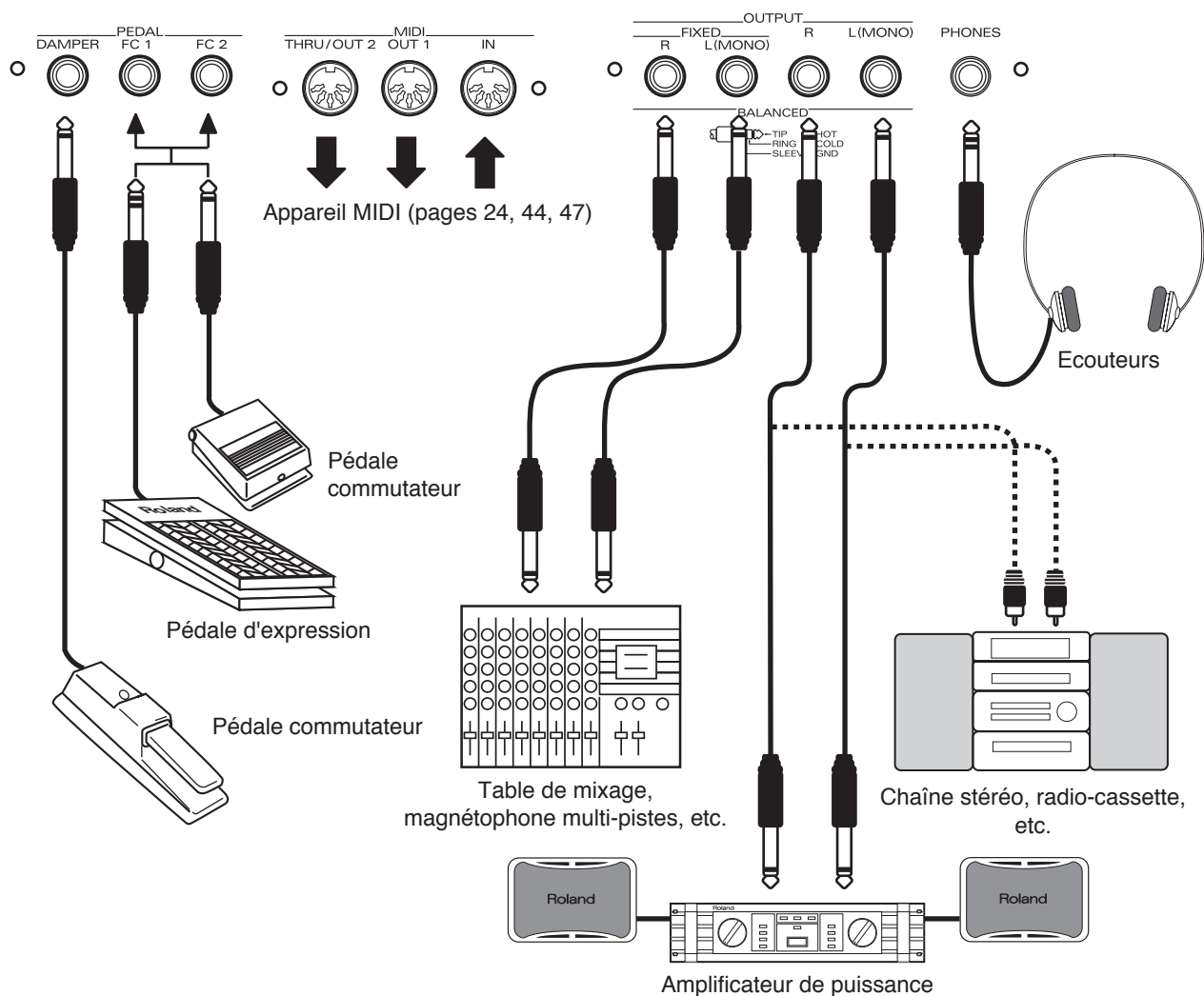
## Face arrière





# Essayons les sons

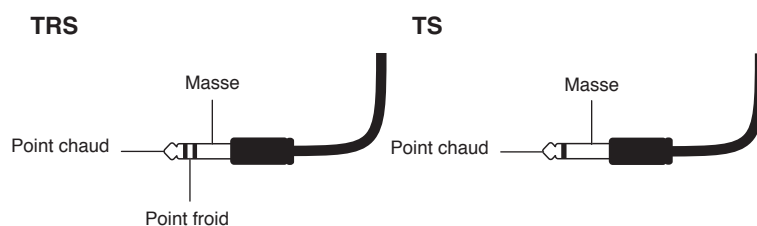
## Connexions



\* Pour prévenir tout mauvais fonctionnement et/ou dommage causé aux enceintes et autres appareils, baissez toujours le volume et éteignez tous les appareils avant de faire toute connexion.

## Connexion aux prises de sortie (Output)

Les sorties du RD-600 peuvent être utilisées comme des sorties symétriques ou asymétriques. Pour les utiliser en sorties symétriques, utilisez un câble avec une prise jack de type symétrique (type TRS). Pour les utiliser en sorties asymétriques, utilisez un câble avec une prise jack ordinaire (type TS).



## Mise sous tension

Une fois les connexions terminées (p.9), mettez sous tension vos différents appareils dans l'ordre spécifié. En ne respectant pas cet ordre, vous risquez de causer des mauvais fonctionnements et/ou d'endommager vos enceintes et autres appareils.

1. Assurez-vous que les commandes de volume du RD-600 et de l'ampli ou chaîne stéréo connectée sont au minimum.

\* Assurez-vous toujours que le niveau de volume soit baissé avant de mettre sous tension. Même avec le volume baissé à fond, vous pouvez quand même entendre du bruit à la mise sous tension, mais cela est normal et n'indique pas un mauvais fonctionnement.

2. Mettez sous tension à l'aide du commutateur d'alimentation situé en face arrière.

3. Immédiatement après pression du commutateur Power, l'affichage suivant apparaît.

POWER

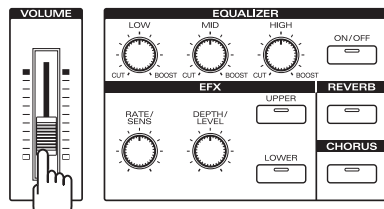


\* Cette unité est équipée d'un circuit de protection. Un bref intervalle (quelques secondes) après la mise sous tension est nécessaire avant que l'unité ne fonctionne normalement.

4. Mettez sous tension l'ampli ou la table de mixage.

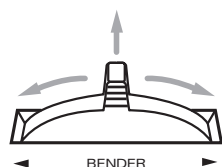
## Réglage du volume

Tout en jouant au clavier, bougez le curseur de volume pour ajuster le volume à un niveau souhaitable. Ajustez le volume de l'amplificateur ou de la table de mixage à un niveau approprié.



## Changements progressifs de hauteur (levier bender/modulation)

Inclinez le bender vers la droite (la gauche) et la hauteur montera (descendra). Poussez-le loin de vous et un effet de modulation (vibrato) s'appliquera.



\* L'amplitude du changement de hauteur peut être spécifiée indépendamment pour chaque son. Pour le réglage, voir p.33.

\* Cet effet ne s'applique pas à un ensemble rythmique.

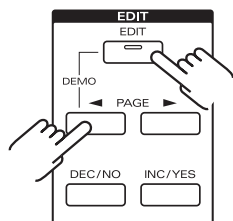
## Mise hors tension

1. Avant d'éteindre, assurez-vous que les commandes de volume du RD-600 et de votre système d'amplification sont au minimum.
2. Coupez l'alimentation de l'amplificateur et/ou de la table de mixage connectée.
3. Eteignez le RD-600.

# Ecoute des morceaux de démonstration

Le RD-600 contient trois morceaux de démonstration qui démontrent ses capacités, et ils peuvent être joués automatiquement.

1. Pressez simultanément le bouton [EDIT] et le bouton PAGE [◀]. Après une brève attente, la reproduction commencera.



2. Pour sélectionner un autre morceau pour la reproduction, pressez les boutons PAGE [◀][▶].

Pour stopper la reproduction, pressez le bouton [EDIT].

\* *Durant la reproduction des démonstrations, les autres fonctions du RD-600 sont inaccessibles, aussi ne sera-t-il pas possible d'utiliser le clavier ou les boutons/curseurs.*

\* *Aucune donnée correspondante à la musique jouée n'est produite par la prise MIDI OUT.*

## Liste des morceaux de démonstration

Titre	Compositeur	
1. Piano Prologue	John Maul	Copyright © 1997, John Maul
2. Take Me There	Scott Wilkie	Copyright © 1997, Scott Wilkie
3. Moving Waves	Mitsuru Sakaue	Copyright © 1997, Idecs Inc.

## Biographies des compositeurs

### John Maul

John Maul est un musicien, compositeur et arrangeur diplômé de l'Académie Royale de Musique de Londres. Le travail de John s'articule entre les enregistrements en studio et les prestations scéniques, incluant des prestations avec des artistes de cabaret de haut niveau au Royaume Uni. Ces compositions vont des musiques de publicité pour la radio et la télévision, aux partitions de jazz et aux pièces classiques.

Ayant été un des spécialistes produits pour Roland au Royaume-Uni, John est maintenant activement impliqué dans la composition et la programmation de logiciels musicaux pour Roland Japon et différents éditeurs musicaux. Récemment, son "Livre d'images musicales", un volume de musiques originales pour piano recouvrant tous les standard musicaux, avec les données de piano et d'accompagnement orchestral au format SMF, a été publié.

### Scott Wilkie

Scott Wilkie est un instrumentiste (clavier) et compositeur originaire de la banlieue de Detroit (Michigan). Son travail comme musicien de studio et concepteur de sons peut être apprécié dans de nombreux projets. Il s'est produit et/ou a enregistré avec différents artistes, Ronnie Foster, Russ Freeman, John Patitucci, Earl Klugh, Jeff Baxter, David Goldblatt et autres. De plus, il travaillait comme programmeur de synthétiseur, notamment récemment pour la production de la Belle et la Bête à Broadway. Pour Roland, Scott se produit régulièrement au travers des Etats-Unis, du Japon, en Europe et en Amérique du Sud lors de séminaires et comme démonstrateur de produits. Il se produit également avec son propre groupe et s'implique comme musicien et producteur dans différents projets. Vous pouvez le trouver sur internet à [www.scottwilkie.com](http://www.scottwilkie.com).

### Mitsuru Sakaue

Depuis ses années au collège, Mitsuru Sakaue a été très actif comme instrumentiste (clavier) et arrangeur en studio et en production de musiques de publicités. A présent, il participe à la production de publicités pour la télévision et la radio comme compositeur, arrangeur, clavier et expert en informatique musicale. Ses capacités musicales hautement reconnues dépassent les limites d'un genre musical. Il est directeur en chef de l'Idecs (Inc.), groupe d'artistes musicaux créatifs.

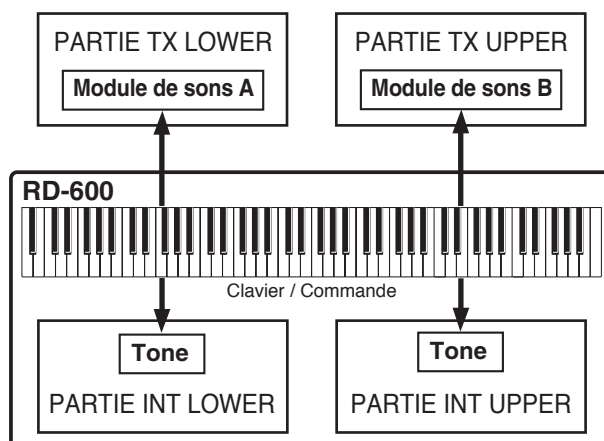
\* *Tous droits réservés. L'emploi non autorisé de ce matériel pour des propos autres que l'appréciation privée et personnelle est une violation des lois en vigueur.*

# Essai des fonctions du RD-600

## Fonctionnement de base

### Sélection d'une Partie (Qu'est-ce qu'une Partie ?)

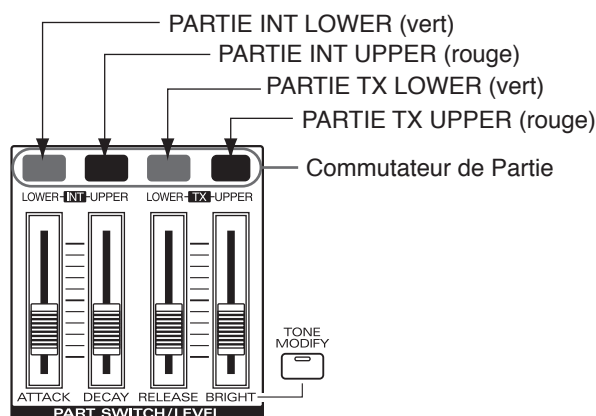
Le RD-600 a une Partie qui fait jouer les sons internes (Partie INT) et une Partie à laquelle vous pouvez assigner une source sonore externe (la Partie TX).



La Partie INT est en fait constituée de deux Parties : une Partie haute (UPPER) et une Partie basse (LOWER). Un son interne différent peut être assigné à chacune de ces Parties.

A11: St. Concert 1	—	Tone de Partie Upper
B67: Heaven	—	Tone de Partie Lower

Lorsque vous pressez un commutateur de Partie pour allumer son indicateur, jouer sur le clavier fera entendre le son de cette Partie. Dans les commutateurs de Partie, l'indicateur de Partie INT UPPER est rouge et celui de Partie INT LOWER est vert.



- \* Si l'indicateur d'une Partie est éteint, cette Partie ne sera pas entendue.
- \* Avec les réglages d'usine, la Partie INT UPPER est sélectionnée.

La Partie TX est également constituée de deux Parties : une Partie haute (UPPER) et une Partie basse (LOWER). Chacune de ces Parties peut faire jouer un son sur un appareil MIDI externe. Dans les commutateurs de Partie, l'indicateur de Partie TX UPPER est rouge et celui de Partie TX LOWER est vert.

- \* Pour utiliser les Parties TX, un appareil MIDI externe doit être connecté. Pour des détails, référez-vous en p.24.

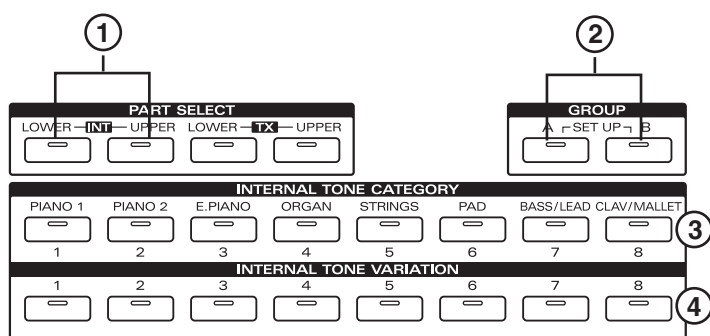
## Sélection d'un son (Tone)

Le RD-600 contient un total de 128 sons pré-programmés différents (128 tones).

Ces tones sont sélectionnés par choix d'un groupe (A/B), d'une catégorie (PIANO 1-CLAV/MALLET) et d'une variation (1-8).

Les ensembles rythmiques sont assignés aux emplacements B86-B88. Des tones ordinaires produiront le même son quelle que soit la note jouée, mais un ensemble rythmique fera jouer un instrument de percussion différent pour chaque touche.

Pour les tones et ensembles rythmiques intégrés, et pour les sons de percussion assignés à chaque touche d'un ensemble rythmique, référez-vous à la liste des tones et des ensembles rythmiques fournie (au dos de la couverture).



1. Pressez un des boutons PART SELECT de Partie INT pour spécifier la Partie (upper ou lower) pour laquelle vous désirez sélectionner un tone, allumant ainsi son indicateur

Si vous sélectionnez la Partie INT UPPER, les indicateurs de bouton Part Select et de bouton Group/Category/Variation s'allumeront en rouge. Si vous sélectionnez la Partie INT LOWER, l'allumage se fera en vert.

2. Pressez un bouton Group pour sélectionner le groupe du tone.
3. Pressez un bouton Category pour sélectionner la catégorie du tone.
4. Pressez un bouton Variation pour sélectionner la variation du tone.
5. Assurez-vous que le tone sélectionné apparaît dans l'afficheur.

- \* Pour certains tones, la tessiture de production de sons sera limitée, ou la hauteur peut ne pas changer au-delà d'une certaine tessiture.
- \* Le tone sélectionné ne peut pas être joué si l'indicateur de commutateur de Partie correspondant à la Partie pour laquelle le tone a été sélectionné n'est pas allumé.
- \* Pour certains des tones BASS/LEAD, vous ne pouvez pas jouer plus d'une note à la fois.

## Simplification de la sélection d'un tone (fonction de mémorisation)

Si vous pressez une nouvelle fois le bouton Variation pour le tone sélectionné, l'affichage suivant apparaîtra et la variation sélectionnée sera mémorisée. Cela signifie que lorsque vous sélectionnerez par la suite la même catégorie, c'est le tone correspondant à ce numéro de variation mémorisé qui sera sélectionné sans que vous ayez à nouveau à presser un bouton Variation.

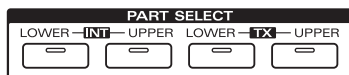
Tone Variation  
Memorized

- \* Cette fonction ne peut être utilisée qu'avec une Partie INT.
- \* Ce réglage sera mémorisé même après extinction de l'appareil.

## Liaison de la Partie pour laquelle on sélectionne le tone avec la Partie dont on joue

Si vous pressez rapidement deux fois un bouton Part Select (double-clic), l'indicateur du bouton s'allumera et toute cette partie sera sélectionnée.

De même, seul l'indicateur de la Partie sélectionnée s'allumera et vous n'obtiendrez que le son de la Partie sélectionnée lorsque vous jouerez au clavier.

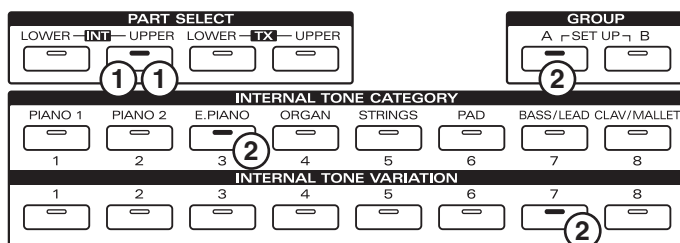


Pressez deux fois rapidement

\* Double-cliquez une nouvelle fois sur le même bouton et vous retournerez au statut précédent.

## Sélection d'un tone

Jouons du tone DynoRhodes 1 (A37) en Partie INT UPPER.



1. Double-cliquez sur le bouton de sélection de Partie INT UPPER pour allumer son indicateur. L'indicateur de Partie INT UPPER s'allumera également (les indicateurs des autres Parties s'éteindront). Les deux indicateurs seront en rouge.
2. Pressez GROUP [A] / CATEGORY [E.PIANO] / VARIATION [7] pour allumer les indicateurs correspondants. Assurez-vous que la ligne supérieure de l'afficheur est comme dans le schéma ci-dessous.

DynoRhodes 1 a maintenant été sélectionné pour la Partie INT UPPER.

A37: DynoRhodes 1 — Tone sélectionné  
B67: Heaven

### A propos de la polyphonie simultanée

Le RD-600 peut produire un maximum de 64 notes à la fois, mais le nombre de notes qui peuvent être réellement jouées dépendra du tone choisi.

Certains tones sont constitués de plusieurs voix (éléments sonores) qui sont combinées pour créer le meilleur son possible. Par exemple, lorsque vous jouez une note avec un tone constitué de deux voix, vous utiliserez donc deux voix ce qui signifie que un maximum de 32 notes pourront être jouées à la fois. Si vous jouez en superposition (Layer) deux tones, cela réduira d'autant le nombre de notes simultanément produisibles. Pour connaître le nombre de voix utilisées par chaque tone, référez-vous à la liste de tone fournie.

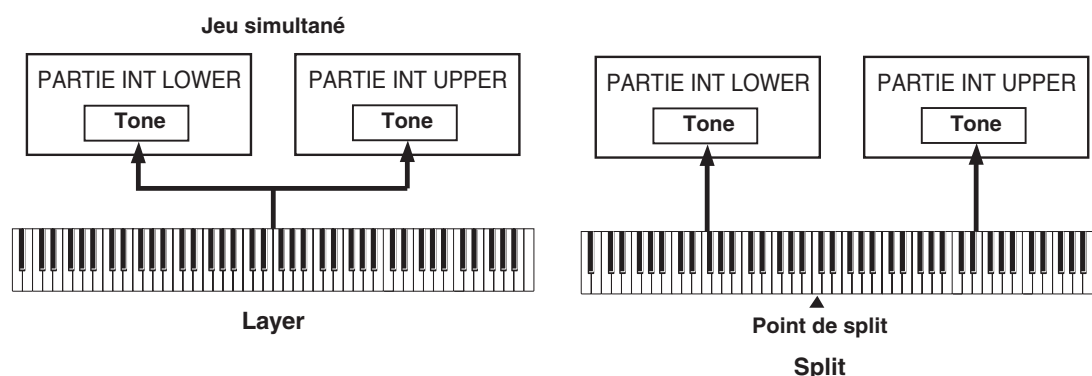
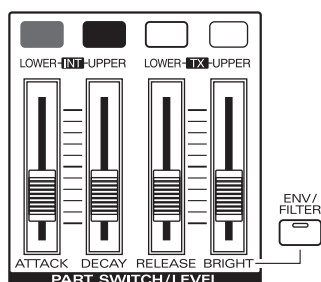
## Jeu de plusieurs tones en combinaison/séparément — Layer/Split

En activant les indicateurs des deux boutons de Partie INT UPPER / LOWER, vous pouvez faire jouer ensemble les tones de ces deux Parties (superposés).

Vous pouvez également diviser le clavier en deux parties à une touche spécifiée (point de split) et jouer de ces deux tones indépendamment dans ces deux parties.

Deux tones ou plus joués ensemble sont dits en superposition (layer) et la division du clavier en deux parties est appelée "split"





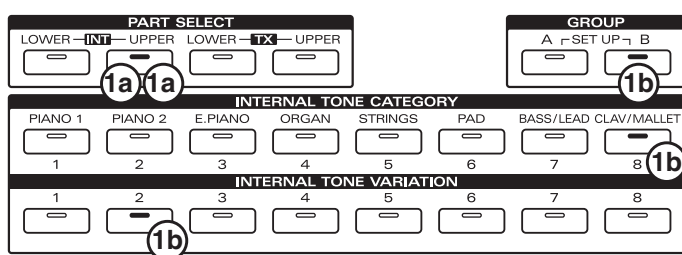
Quand l'indicateur du bouton [SPLIT] est éteint, les deux tones sont "superposés". Quand le bouton [SPLIT] est pressé pour allumer son indicateur, les deux tones sont joués en mode "Split". A cet instant, le statut allumé des commutateurs de Partie changent également.



## Jeu de deux tones ensemble (Layer)

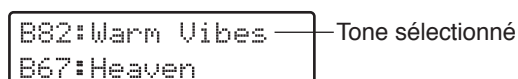
Jouons des tones Warm Vibes (B82) et Soft Pad (A62) ensemble en superposition.

1. Assignez Warm Vibes (B82) à la Partie INT UPPER.

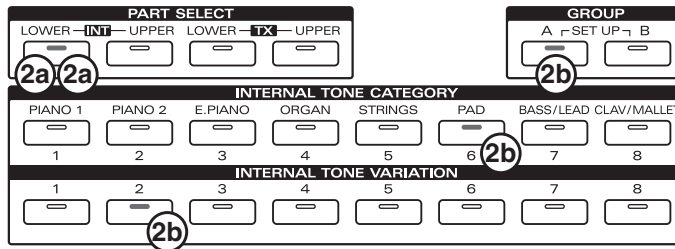


- a. Double-cliquez sur le bouton de sélection de la Partie INT UPPER pour allumer son indicateur. Le commutateur de Partie INT UPPER s'allumera également et les autres commutateurs de Partie s'éteindront. L'indicateur sera en rouge pour des deux boutons. Les indicateurs des boutons group/category/variation seront également allumés en rouge.
- b. Pressez GROUP [B] / CATEGORY [CLAV/MALLET] / VARIATION [2] pour allumer l'indicateur correspondant. Assurez-vous que la ligne supérieure de l'afficheur est bien comme dans le schéma.

Warm Vibes a maintenant été assigné à la partie INT UPPER.

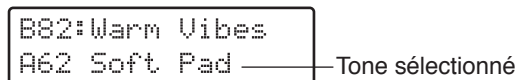


## 2. Assignez Soft Pad (A62) à la Partie INT LOWER

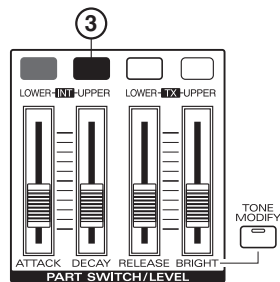


- Double-cliquez sur le bouton de sélection de Partie INT LOWER pour allumer son indicateur. Le commutateur de Partie INT LOWER s'allumera également et les commutateurs des autres Parties s'éteindront. L'indicateur sera en vert pour les deux boutons. Les indicateurs des boutons group/category/variation seront également allumés en vert.
- Pressez GROUP [A] / CATEGORY [PAD] / VARIATION [2] pour allumer l'indicateur correspondant. Assurez-vous que la ligne inférieure de l'affichage est telle que dans le schéma ci-dessous.

Soft Pad a maintenant été assigné à la Partie INT LOWER.



- Pressez les commutateurs de Partie INT UPPER pour que les deux indicateurs INT UPPER et LOWER soient allumés.

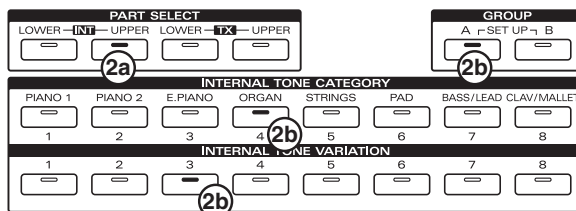


Jouez sur le clavier et les deux tones joueront en superposition.

## Division du clavier (Split)

Divisons maintenant le clavier en une zone pour E.Organ 3 (A43) et Ac.Bass (A74).

- Pressez le bouton [SPLIT]. Les indicateurs des commutateurs de Partie INT UPPER et INT LOWER s'allumeront et le clavier sera divisé en deux parties (la partie UPPER est la partie haute et la partie LOWER la partie basse). Vous pourrez jouer donc deux tones différents avec la main gauche et la main droite.
- Assignez E.Organ 3 (A43) à la partie INT UPPER.

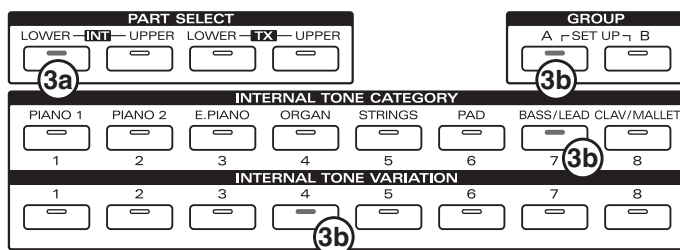


- Pressez le bouton de sélection de la partie INT UPPER pour allumer son indicateur.
- Pressez GROUP [A] / CATEGORY [ORGAN] / VARIATION [3] pour allumer l'indicateur correspondant. Assurez-vous que la ligne supérieure de l'afficheur correspond au schéma suivant.

E.Organ 3 a maintenant été assigné à la partie INT UPPER.

A43:E.Organ 3	Tone sélectionné
B67:Heaven	

### 3. Assignez Ac.Bass (A74) à la partie INT LOWER.



- Pressez le bouton de sélection de partie INT LOWER pour allumer son indicateur.
- Pressez GROUP [A] / CATEGORY [BASS/LEAD] / VARIATION [4] pour allumer les indicateurs correspondants. Assurez-vous que la ligne inférieure de l'afficheur est telle que dans le schéma ci-dessous.

Ac.Bass a maintenant été assigné à la partie INT LOWER.

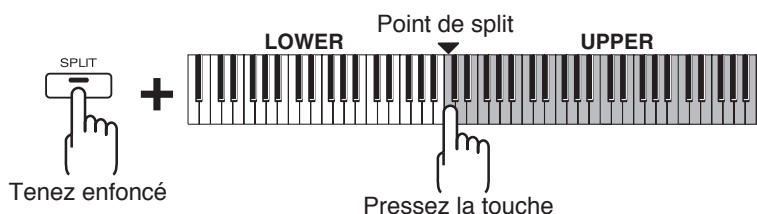
A43:E.Organ 3	Tone sélectionné
A74:Ac.Bass	

Vous pouvez jouer E.Organ 3 en partie main droite du clavier et d'Ac.Bass en partie main gauche.

## Choix du point de division (point de Split)

Le point de split peut être librement changé.

- ◆ Tenez enfoncé le bouton [SPLIT] et pressez la touche que vous désirez spécifier comme nouveau point de split.



Quand vous pressez le bouton [SPLIT], l'affichage suivant apparaît et quand vous pressez la touche, le réglage de point de split est modifié.

INT Split Point
(A0)- C3-(C8)

Point de split

(Avec le réglage d'usine, c'est le do4 ou C4.)

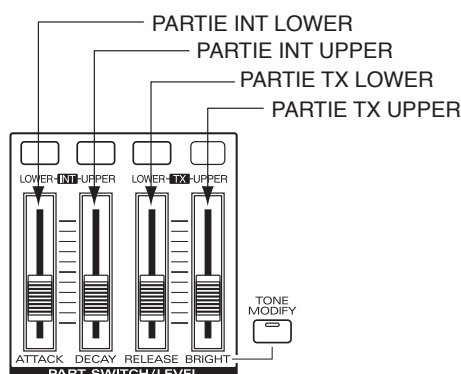
Le tone de la partie LOWER sera assigné au-dessous du point de split et le tone de la partie UPPER au-dessus du point de split. La note servant de point de split elle-même sera incluse dans la partie UPPER.

\* Quand l'indicateur du bouton [SPLIT] est éteint, ce réglage n'a pas d'effet.

\* En réglant la tessiture (key range), vous pouvez librement spécifier la zone de jeu des parties INT LOWER / INT UPPER / TX LOWER / TX UPPER. Pour la procédure, voir p.40.

## Réglage du volume d'une partie

Vous pouvez utiliser les quatre curseurs pour ajuster le volume des parties INT UPPER/LOWER et TX UPPER/ LOWER.

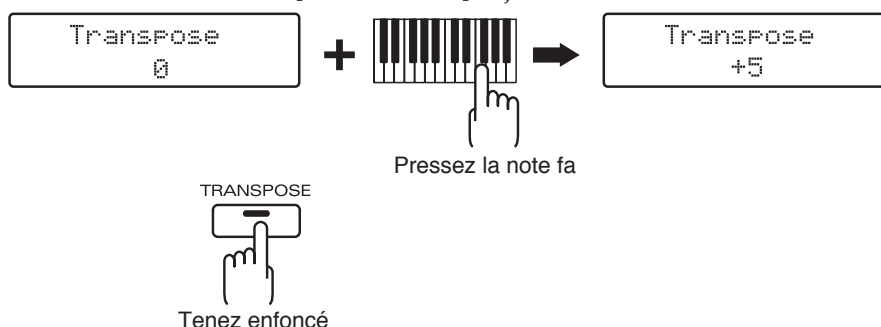


- \* Pour ajuster le volume de la totalité de l'instrument, utilisez le volume général (p.10).
- \* Quand l'indicateur du commutateur de partie est éteint, ajuster le volume de cette partie n'entraînera pas la production de son, mais le réglage restera cependant actif. Quand l'indicateur sera ré-activé, le volume précédemment réglé entrera alors en effet.

## Transposer sans changer votre doigté — Transpose —

Vous pouvez transposer la hauteur sans changer les notes que vous jouez. Ce réglage se fait par rapport au do median (C4).

- ◆ Tenez enfoncé le bouton [TRANSPOSE] et jouez une note.



Quand vous jouez le do median (C4), la hauteur produite correspond en fait à celle de la lettre que vous avez pressée. Par exemple, si vous tenez enfoncé le bouton [TRANSPOSE] et pressez la note C5, la hauteur augmentera d'une octave.

Pour retrouver la hauteur d'origine, pressez le bouton [TRANSPOSE] une fois encore pour éteindre son indicateur.

- \* Quand l'indicateur du bouton [TRANSPOSE] est éteint, la transposition n'est pas active.
- \* Si la valeur de transposition est 0, aucune transposition ne sera pas obtenue même si le bouton [TRANSPOSE] est pressé. Dans ce cas, l'indicateur [TRANSPOSE] clignotera.
- \* Selon les réglages, il peut y avoir des zones de clavier dans lesquelles la hauteur ne change pas.

## Emploi de la fonction de transposition

Si un morceau est écrit dans une tonalité de mi et si vous désirez le jouer en do, tenez enfoncé le bouton [TRANSPOSE] et pressez mi, tonique de la tonalité de mi.



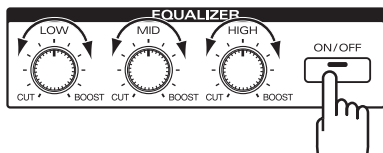
Lorsque vous jouez un do sur le clavier, c'est un mi qui sera alors produit.

## Réglage du niveau des plages de basses, moyennes, hautes fréquences — Equalizer —

Le RD-600 contient un égaliseur 3 bandes (Equalizer).

Après avoir pressé le bouton EQUALIZER [ON/OFF] pour activer son indicateur, utilisez les boutons LOW / MID / HIGH pour ajuster respectivement les plages de basses, moyennes et hautes fréquences du son.

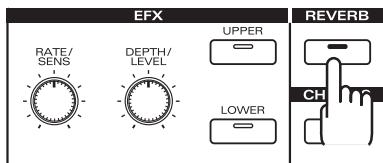
Tournez les boutons pour faire les réglages



- \* Quand l'indicateur du bouton EQUALIZER [ON/OFF] est éteint, les réglages d'égaliseur n'ont pas d'effet.
- \* L'égaliseur n'affecte que la sortie par les prises OUTPUT, elle n'affecte pas la sortie par les prises FIXED OUTPUT.

## Ajout de réverbération au son — Effet reverb —

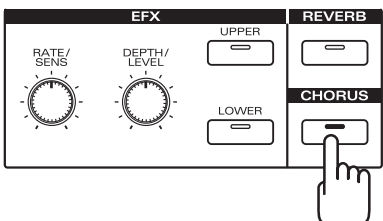
Pressez le bouton [REVERB] pour allumer son indicateur et un effet de réverbération sera ajouté au son.



- \* L'amplitude de reverb peut être réglée indépendamment pour chaque tone. Si ce réglage est à 0, il n'y aura pas d'effet même si vous activez la reverb (p.33). Dans ce cas, l'indicateur clignotera.
- \* Pour des détails sur le réglage de reverb, référez-vous en p.34.

## Ajout d'espace ou de modulation au son — Effet chorus —

Pressez le bouton [CHORUS] pour allumer son indicateur et un effet chorus s'ajoutera au son.



- \* L'amplitude de chorus peut être réglée indépendamment pour chaque tone. Si ce réglage est à 0, il n'y aura pas d'effet même si vous activez le chorus (p.33). Dans ce cas, l'indicateur clignotera.
- \* Pour des détails sur le réglage de chorus, référez-vous en p.34.

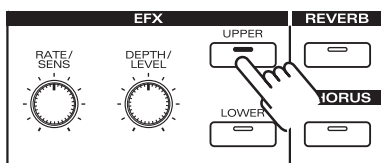
## Application d'autres effets — EFX —

L'EFX est un multi-effet offrant 40 types d'effets.

Certains de ces 40 types sont constitués d'une seule unité d'effet et d'autres de plusieurs unités d'effets combinées. L'EFX peut être réglé pour chaque tone et lorsque le RD-600 sort d'usine, les réglages d'EFX appropriés ont été faits pour chaque tone. Vous pouvez tirer parti des réglages d'EFX pour chaque tone de manière suivante.

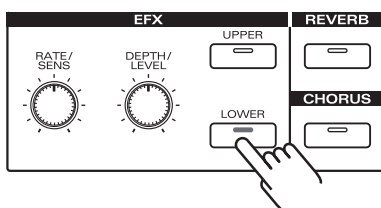
### A. Emploi des réglages de tone de la partie INT UPPER pour appliquer un effet au tone de la partie INT UPPER

- ◆ Pressez le bouton EFX [UPPER] pour allumer son indicateur. L'indicateur s'allumera en rouge.



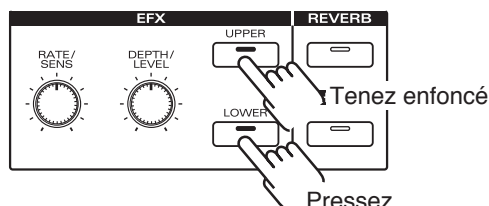
### B. Emploi des réglages de tone de la partie INT LOWER pour appliquer un effet au tone de la partie INT LOWER

- ◆ Pressez le bouton [LOWER] pour allumer son indicateur. L'indicateur s'allumera en vert.



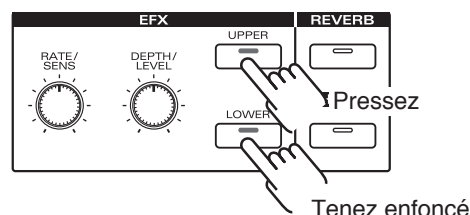
### C. Emploi des réglages de tone de la partie INT UPPER pour appliquer un effet aux tones des parties INT UPPER et LOWER

- ◆ Tenez enfoncé le bouton EFX [UPPER] et pressez le bouton EFX [LOWER] pour allumer les deux indicateurs. Ceux-ci s'allument en rouge.



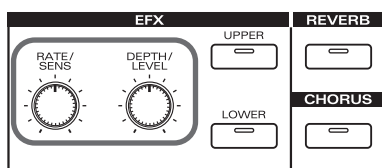
### D. Emploi des réglages de tone de la partie INT LOWER pour appliquer un effet aux tones des parties INT UPPER et LOWER

- ◆ Tenez enfoncé le bouton EFX [LOWER] et pressez le bouton EFX [UPPER] pour allumer les deux indicateurs. Ceux-ci s'allument en vert.



Quand vous sélectionnez EFX, vous pourrez utiliser les boutons RATE/SENS et DEPTH/LEVEL pour ajuster les paramètres de cet effet, ou si le fait de tourner les boutons change plus directement la façon dont l'effet s'applique. Pour les paramètres assignés aux bouton RATE/SENS et DEPTH/LEVEL knobs, référez-vous à p.56.

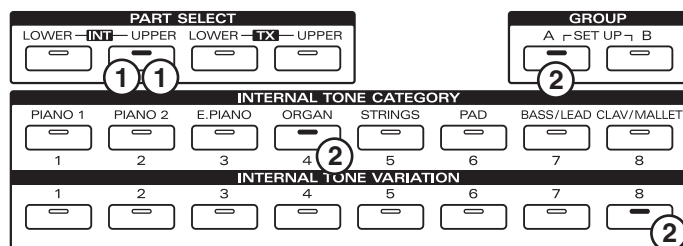




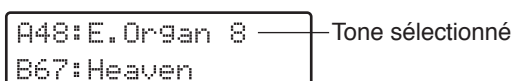
- \* Le type et le niveau d'EFX peut être spécifié indépendamment pour chaque tone (p.34).
- \* Les réglages faits avec ces boutons EFX sont mémorisés indépendamment pour chaque tone.
- \* Pour certains types d'EFX, un peu de bruit peut être entendu lorsque vous déplacez les boutons RATE/SENS et DEPTH/LEVEL, mais ce n'est pas un mauvais fonctionnement.

## Essays d'utiliser EFX

Ici, nous appliquerons un effet rotatif (ROTARY) au tone E.Organ 8 (A48). (ROTARY est un effet qui simule le son d'un haut-parleur rotatif)



1. Double-cliquez sur le bouton de sélection de partie INT UPPER pour allumer son indicateur. L'indicateur du commutateur de partie INT UPPER s'allumera également (les indicateurs des autres commutateurs de partie seront éteints).
2. Pressez GROUP [A] / CATEGORY [ORGAN] / VARIATION [8] pour allumer les indicateurs correspondants. Assurez-vous que la ligne supérieure de l'afficheur correspond au schéma ci-dessous.

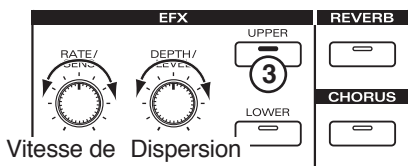


E.Organ 8 a maintenant été assigné à la partie INT UPPER.

3. Pressez le bouton EFX [UPPER] pour allumer son indicateur.

Le bouton RATE/SENS est assigné comme commutateur sélectionnant la vitesse de rotation du rotor. Tourner le bouton vers la moitié droite accélère la vitesse de rotation. Le tourner vers la moitié gauche ralentit cette vitesse de rotation.

Le bouton DEPTH/LEVEL knob est assigné pour piloter la séparation (la répartition spatiale du son). Si vous écoutez en stéréo, tourner ce bouton vers la droite augmentera la dispersion spatiale du son.



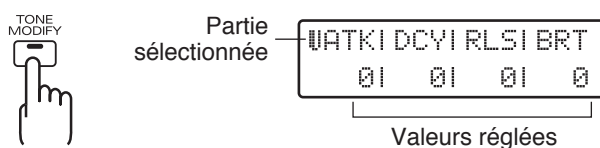
Vitesse de rotation du rotor

Dispersion spatiale du son

## Emploi des curseurs pour modifier l'expression du son (Tone Modify)

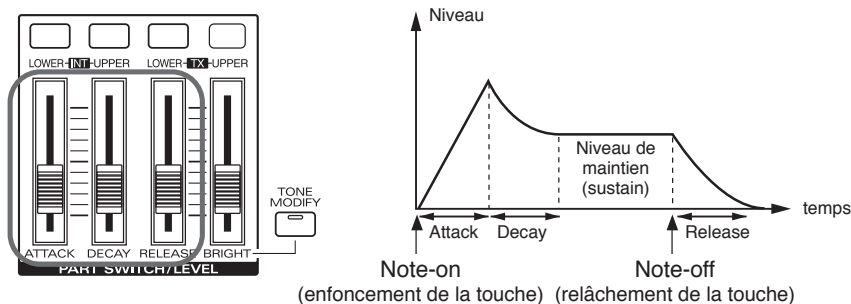
En pressant le bouton [TONE MODIFY], vous pouvez utiliser les curseurs pour ajuster les qualités d'expressivité du tone sélectionné par le bouton de sélection de partie. La valeur peut également être ajustée en utilisant les boutons [INC/YES][DEC/NO], aussi pouvez-vous utiliser le curseur pour faire un premier ajustement et ensuite affinez le réglage avec les boutons [INC/YES][DEC/NO]. La valeur des réglages apparaîtra dans l'afficheur. Les différents réglages resteront en effet même si vous quittez le statut de modification de tone (Tone Modify). Quand une partie TX est sélectionnée, vous pouvez simultanément presser les boutons [INC/YES] et [DEC/NO] pour commuter le réglage sur OFF. Quand le réglage est sur OFF, les données de modification de tone ne seront pas transmises par la MIDI OUT.

- \* Cela n'a pas d'effet lorsqu'un ensemble rythmique (B86, B87, B88) est sélectionné.
- \* Les changements faits disparaîtront à l'extinction de l'appareil. Toutefois, si le mode de mise sous tension(p.52) est réglé sur LAST, les changements seront mémorisés même après extinction.

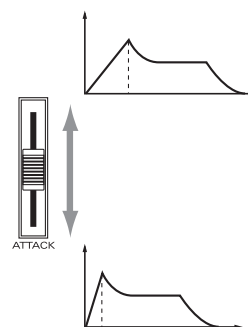


## Réglage de l'attaque ou de la première chute du son — Enveloppe —

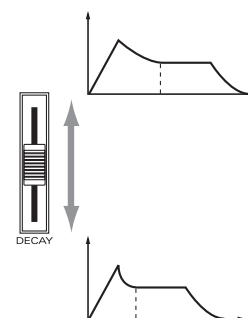
Les trois curseurs de gauche ajustent respectivement l'attaque, la première chute (decay) et le relâchement (release).



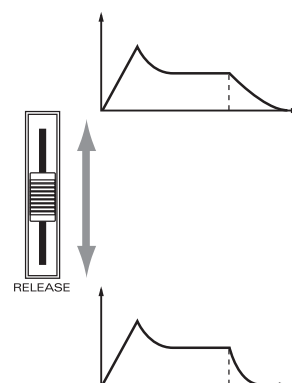
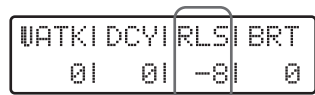
**Attack:** Cela ajuste la brutalité de l'arrivée du son. Monter le curseur fera commencer le son plus progressivement et le baisser donnera au son une attaque plus agressive.



**Decay:** Ajuste le temps qui sépare la fin de l'attaque du son de l'arrivée au niveau de maintien (sustain). Monter le curseur allongera ce temps d'accès au niveau de maintien et le baisser raccourcira le temps.

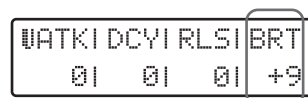
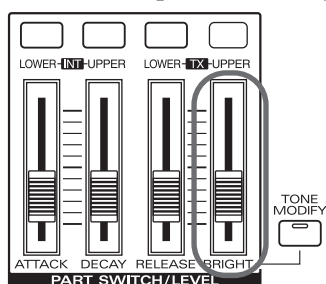


**Release:** Ajuste le temps qui sépare le moment où vous relâchez une touche de celui où le son disparaît totalement. Monter le curseur allongera ce temps de relâchement et le baisser rendra au contraire le son plus directement lié à votre articulation de doigté.



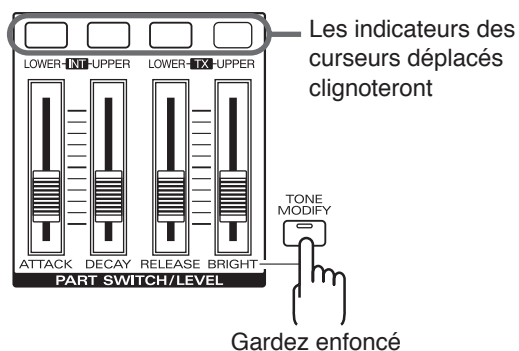
## Réglage de la brillance du son — Filtre —

Le curseur le plus à droite ajuste la brillance du son.



## Retour des réglages modifiés à 0

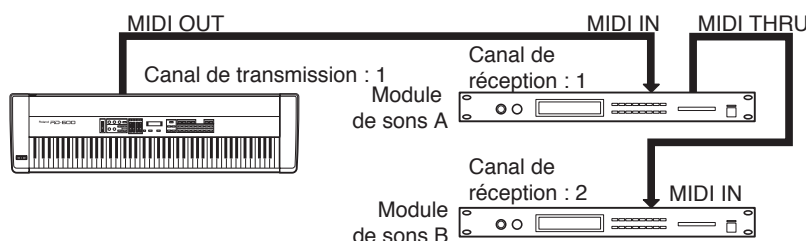
Si vous désirez que les réglages modifiés par le curseur reviennent à 0, pressez et tenez enfoncé le bouton [TONE MODIFY]. L'indicateur situé au-dessus des curseurs déplacés clignotera. Presser l'indicateur désiré amènera sa valeur à 0.



## Connexion d'appareils MIDI externes

### Emploi du RD-600 comme clavier maître

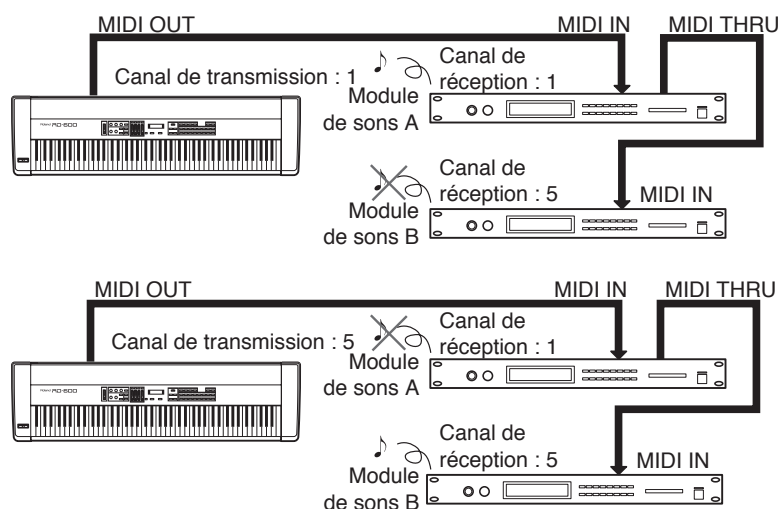
Une source sonore MIDI peut être connectée à la prise MIDI OUT de la face arrière et être donc pilotée par le RD-600.



### A propos des canaux MIDI

Comme la diffusion télévisée, le MIDI utilise le concept de "chaînes" ou "canaux" (on les appelle en effet des canaux MIDI). Les messages MIDI ne seront reçus que par les appareils dont le canal est réglé pour correspondre à celui de l'appareil émetteur. Il y a 16 canaux MIDI (1-16), et lorsque le canal de l'appareil récepteur correspond au canal de l'appareil émetteur, les messages sont interprétés.

\* Pour des détails sur la façon de régler les canaux MIDI, référez-vous en p.40.



### Sélection d'un tone sur un appareil MIDI externe

En transmettant un message MIDI de changement de programme, vous pouvez sélectionner des tones sur un appareil MIDI externe.

Sur le RD-600, vous pouvez faire sélectionner les tones sur un appareil MIDI externe en spécifiant le trio Group/Category/Variation, comme si vous sélectionniez un tone pour une partie INT (sur les appareils MIDI externes qui suivent un schéma GBN pour gérer les tones, cela correspond à Groupe/Banque/Numéro).

Aussi, vous pouvez assigner des tones de l'appareil MIDI externe aux parties TX UPPER/LOWER, et les utiliser de la même façon que les tones d'une partie INT, en superposition (layer) ou en division de clavier (split).

Quand vous spécifiez une combinaison Group/Category/Variation, le message de changement de programme correspondant (numéro de programme) est transmis à l'appareil MIDI externe. Un tone correspondant à ce numéro de programme sera alors sélectionné par l'appareil MIDI externe et vous pourrez faire jouer ce tone sur l'appareil MIDI externe depuis le clavier du RD-600.

\* Pour des détails sur le tone qui sera sélectionné par chaque numéro de programme, référez-vous au mode d'emploi de l'appareil MIDI connecté.

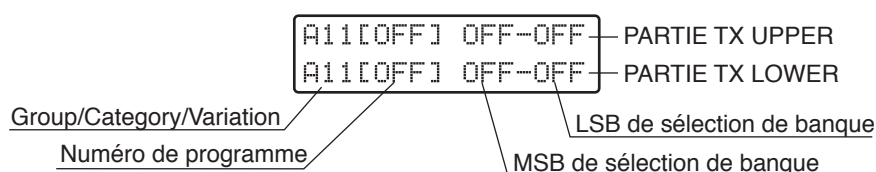
Les Groupes/Catégories/Variations du RD-600 correspondent aux numéros de programme comme suit.

A11	1	A12	2	A13	3	A14	4	A15	5	A16	6	A17	7	A18	8
A21	9	A22	10	A23	11	A24	12	A25	13	A26	14	A27	15	A28	16
A31	17	A32	18	A33	19	A34	20	A35	21	A36	22	A37	23	A38	24
A41	25	A42	26	A43	27	A44	28	A45	29	A46	30	A47	31	A48	32
A51	33	A52	34	A53	35	A54	36	A55	37	A56	38	A57	39	A58	40
A61	41	A62	42	A63	43	A64	44	A65	45	A66	46	A67	47	A68	48
A71	49	A72	50	A73	51	A74	52	A75	53	A76	54	A77	55	A78	56
A81	57	A82	58	A83	59	A84	60	A85	61	A86	62	A87	63	A88	64
B11	65	B12	66	B13	67	B14	68	B15	69	B16	70	B17	71	B18	72
B21	73	B22	74	B23	75	B24	76	B25	77	B26	78	B27	79	B28	80
B31	81	B32	82	B33	83	B34	84	B35	85	B36	86	B37	87	B38	88
B41	89	B42	90	B43	91	B44	92	B45	93	B46	94	B47	95	B48	96
B51	97	B52	98	B53	99	B54	100	B55	101	B56	102	B57	103	B58	104
B61	105	B62	106	B63	107	B64	108	B65	109	B66	110	B67	111	B68	112
B71	113	B72	114	B73	115	B74	116	B75	117	B76	118	B77	119	B78	120
B81	121	B82	122	B83	123	B84	124	B85	125	B86	126	B87	127	B88	128

## L'affichage

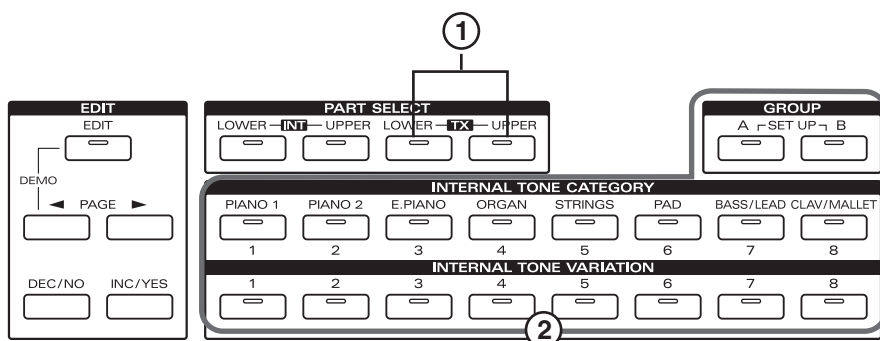
Lorsque vous utilisez les boutons de sélection de partie pour sélectionner la partie TX UPPER / LOWER, l'affichage ci-dessous apparaît.

Le tone sélectionné pour la partie TX UPPER s'affichera dans la ligne supérieure et le tone sélectionné pour la partie TX LOWER dans la ligne inférieure.



## Sélection d'un tone

Voici comment sélectionner le trio Group / Category / Variation qui correspond au numéro de programme du tone désiré.



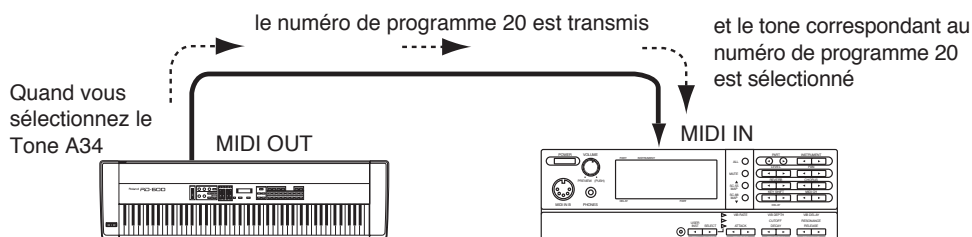
1. Pressez les boutons de sélection de partie TX UPPER ou LOWER pour allumer l'indicateur de la partie à laquelle sera assignée le tone de l'appareil MIDI externe. Si vous désirez la partie TX UPPER, les indicateurs de sélection de partie et des boutons Group / Category / Variation s'allumeront à gauche. Si vous sélectionnez la partie TX LOWER, ils s'allumeront en vert.

2. Pressez les boutons Group/Category/Variation.

Le numéro de programme entre [ ] dans l'afficheur changera et un message de changement de programme sera transmis par la MIDI OUT. Assurez-vous que les valeurs de Group/Category/Variation et de numéro de programme sont bien affichées.

\* Au lieu d'utiliser le trio Group/Category/Variation, vous pouvez utiliser les boutons [INC/YES] [DEC/NO] pour directement spécifier le numéro de programme. Quand vous pressez simultanément les boutons [INC/YES] et [DEC/NO], le réglage est désactivé et les numéros de programme ne sont plus transmis.

**Exemple: sélection du tone correspond au numéro de programme 20 sur un appareil MIDI externe**



Jouez sur le clavier du RD-600 et le tone de l'appareil MIDI externe jouera.

## Sélection d'un plus grand nombre de tones (Sélection de banque)

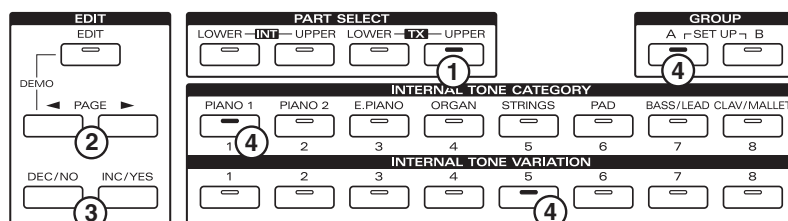
En spécifiant le numéro de programme, vous pouvez choisir parmi 128 tones différents. Toutefois, de nombreux instruments MIDI ont plus de 128 sons.

Pour de tels instruments, vous pouvez appeler les tones en combinant des messages de sélection de banque avec des messages de changements de programme. Les messages de sélection de banque sont constitués d'un MSB (une valeur 0–127 pour l'octet de poids fort de sélection de banque ou commande 0) et d'un LSB (une valeur 0–127 pour l'octet de poids faible de sélection de banque ou commande 32). Certains appareils reconnaissent les LSB et d'autres non.

\* Certains appareils MIDI ne peuvent pas utiliser les messages de sélection de banque. Pour des détails, référez-vous au mode d'emploi de l'appareil MIDI connecté.

## Emploi de la sélection de banque pour choisir un tone

Choisissons le MSB: 8, LSB: 0 de sélection de banque, et le numéro de programme 5 à la partie TX UPPER.



1. Pressez le bouton de sélection de partie TX UPPER pour allumer son indicateur.
2. Utilisez les boutons PAGE [◀][▶] pour amener le curseur sur l'emplacement de MSB de sélection de banque.
3. Utilisez les boutons [INC/YES] [DEC/NO] pour régler la valeur sur 8.



Le LSB de sélection de banque peut être laissé à 0, aussi spécifierons-nous ensuite le numéro de programme.

\* Si vous désirez spécifier LSB, utilisez les boutons PAGE [◀][▶] pour amener le curseur sur l'emplacement LSB de sélection de banque et utilisez les boutons [INC/YES] [DEC/NO] pour modifier la valeur.

4. Pressez les boutons Group/Category/Variation (A15) pour sélectionner le numéro de programme. L'affichage du numéro de programme entre [ ] de l'écran changera et le MSB, LSB de sélection de banque et un message de changement de programme seront transmis par la MIDI OUT.





Assurez-vous que le numéro de programme sélectionné apparaît dans l'afficheur.

\* Au lieu d'utiliser le trio Group/Category/Variation, vous pouvez utiliser les boutons [INC/YES] [DEC/NO] pour directement spécifier le numéro de programme. Quand vous pressez simultanément les boutons [INC/YES] et [DEC/NO], le réglage est désactivé et les messages de sélection de banque ne sont plus transmis.

## Emploi des réglages stockés (mémoire de configuration ou setup)

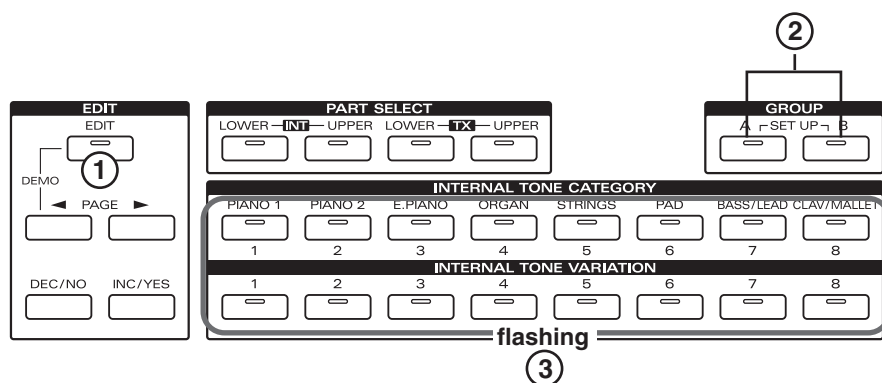
Les réglages du RD-600 peuvent être stockés dans une configuration ou SETUP.

Cette mémoire conserve les numéros des tones assignés aux parties INT UPPER/LOWER, les réglages d'effet, et les messages de changements de programme des parties TX, etc. Si vous stockez vos réglages favoris ou des réglages d'un morceau particulier, vous pourrez toujours utiliser le RD-600 en appelant ces réglages lorsque vous le désirerez.

Les mémoires de configuration sont sélectionnées à l'aide des huit boutons Category et des huit boutons Variation. Cela signifie que vous pouvez stocker un total de 64 configurations différentes. Pour la procédure de stockage, voir p.52.

### Rappel d'une mémoire de configuration ou Setup

Avec les réglages d'usine, les mémoires Setup 11-18 contiennent déjà des réglages. Essayons de rappeler une de ces mémoires Setup.



**1.** Assurez-vous que l'indicateur du bouton [EDIT] est éteint.

S'il est allumé, pressez le bouton [EDIT] pour l'éteindre.

**2.** Pressez simultanément les boutons GROUP [A] et [B].

Tous les indicateurs des boutons Group/Category/Variation clignoteront en orange.

Please Select  
SETUP

**3.** Utilisez Category 1–8 et Variation 1–8 pour sélectionner la mémoire Setup que vous désirez rappeler.

Quand les indicateurs des boutons Group/Category/Variation clignotent en orange, les boutons Category et Variation fonctionnent comme un sélecteur de Setup. Si vous désirez quitter ce mode de sélection de Setup, pressez un des boutons Group. Vous retournerez au statut normal de sélection de tone.

\* Pour les réglages d'usine des mémoires Setup 11-18, référez-vous en p.28.

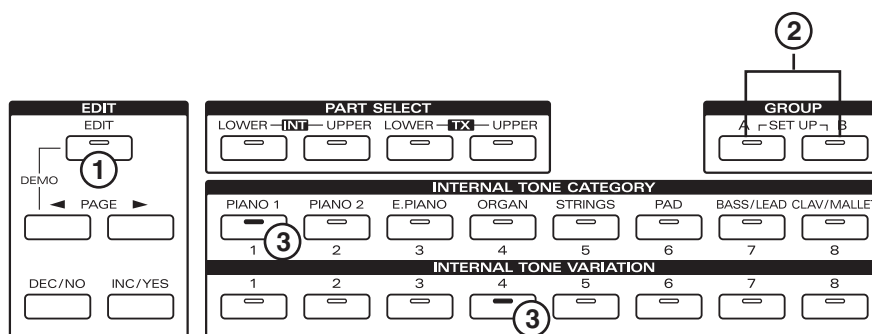
\* Si le réglage de tone de partie TX est sur OFF (p.31), les données de tone de partie TX ne seront pas transmises par MIDI OUT si une mémoire Setup est sélectionnée.

\* Quand une mémoire Setup est rappelée, les réglages actuels sont perdus. Si vous désirez conserver les réglages actuels, sauvegardez-les dans une autre mémoire Setup auparavant (p.52, Stockage de différents réglages en mémoire Setup).

\* En réglant le paramètre de système Control Ch. (p.51), vous pouvez utiliser un des canaux MIDI de réception comme canal de commande ou de contrôle pour sélectionner les mémoires Setup. Normalement, quand un message de changement de programme est reçu, un tone est sélectionné. Toutefois, quand ce message de changement de programme est reçu sur le canal spécifié comme canal de contrôle ou canal de commande, c'est une mémoire Setup qui sera sélectionnée.

## Sélection d'une mémoire Setup

Sélectionnons la mémoire Setup 14.



1. Assurez-vous que l'indicateur du bouton [EDIT] est éteint.  
S'il est allumé, pressez le bouton [EDIT] pour l'éteindre.
2. Pressez simultanément les boutons GROUP [A] et [B].  
Tous les indicateurs des boutons Group/Category/Variation clignoteront en orange.
3. Pressez CATEGORY [PIANO 1] / VARIATION [4] pour allumer leur indicateur.  
La mémoire Setup 14 a maintenant été sélectionnée.

### A propos des réglages d'usine des mémoires Setup 11-18

- 11: Les mêmes réglages que lorsque vous allumez votre piano pour la première fois. Vous pouvez jouer directement du son de piano.
- 12: Deux types de son de piano sont superposés, avec leur hauteur légèrement désaccordée pour simuler un piano bastringue.
- 13: Un son avec une forte attaque est superposé à un son tenu.
- 14: Deux tones de type nappe sont superposés pour créer un gros ensemble.
- 15: Le clavier est divisé avec le piano en partie supérieure et la basse en partie inférieure. Vous pouvez jouer deux sons différents en main droite et main gauche.
- 16: Le clavier est divisé avec un son de type solo en partie supérieure et des cordes en partie inférieure. Vous pouvez jouer l'accompagnement avec la main gauche et un solo avec la main droite.
- 17: Le clavier est divisé avec une basse en partie inférieure et un ensemble rythmique en partie supérieure.
- 18: Le canal de transmission des parties TX UPPER/LOWER est réglé sur INT (p.40). Ce réglage est pratique lorsque vous désirez enregistrer dans un séquenceur.

# Réglages qui affectent le son

## Survol

Le RD-600 vous permet de combiner et de modifier selon vos désirs des tones pré-programmés (preset), et de changer les réglages de différentes fonctions. L'action qui consiste à modifier de tels réglages est appelée "édition" (EDIT).

En pressant le bouton [EDIT] pour allumer son indicateur, vous pouvez passer en mode d'édition. Les réglages édités peuvent être stockés dans une des 64 mémoires Setup.

Après avoir modifié les différents éléments (paramètres) en mode d'édition, les réglages modifiés resteront actifs après sortie du mode d'édition. Toutefois, lorsque vous éteignez l'appareil, vos changements seront perdus. Si vous désirez les conserver, vous devez les sauvegarder dans une mémoire Setup (p.52 : Stockage de différents réglages en mémoire Setup).

\* Si le mode de mise sous tension est réglé sur Last, les réglages modifiés seront préservés même après extinction (p.52).

## A propos des éléments (paramètres) qui peuvent être réglés

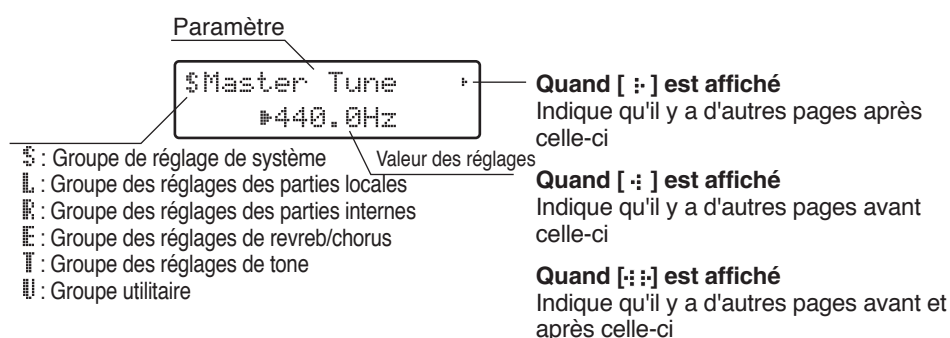
Les différents éléments en mode d'édition qui peuvent être réglés sont appelés des "paramètres".

Les paramètres sont répartis comme suit :

<b>Réglages généraux du système</b>	<b>p.49–p.52</b>
<b>Réglages pour les parties locales</b>	<b>p.39–p.44</b>
<b>Réglages pour les parties internes</b>	<b>p.44–p.46</b>
<b>Réglages de reverb/chorus</b>	<b>p.34–p.37</b>
<b>Réglages de tone</b>	<b>p.31–p.34</b>
<b>Utilitaire</b>	<b>p.52–p.55</b>

Les paramètres donnés dans le tableau suivant sont disponibles et peuvent être sélectionnés à l'aide des boutons PAGE [◀][▶]. Pour des détails sur chaque paramètre et des procédures d'édition, référez-vous aux pages données ci-dessus.

## A propos de l'afficheur



EDIT		
	Master Tune	
	Key Touch	
	Foot Controller 1 Assign	11
	Foot Controller 1 Polarity	
	Foot Controller 2 Assign	12
	Foot Controller 2 Polarity	
	Damper Pedal Polarity	10
	Control Ch.	
	Device ID	
	MIDI Thru /Out2	
	Powerup Mode	
	LCD Contrast	
	Internal Part Assign Transmit Ch.	
	Key range Key range	5
	Keyboard Transpose Keyboard Tranpose	6
	Velocity Max Velocity Max	
	Velocity Sensitivity Velocity Sensitivity	
	Damper Pedal SW Damper Pedal SW	10
	FC1 Pedal SW FC1 Pedal SW	11
	FC2 Pedal SW FC2 Pedal SW	12
	Modulation Lever SW Modulation Lever SW	7
	Bend Lever SW Bend Lever SW	8, 9
	Part MIDI Rx Ch.	
	Rx PGM	
	Rx Moduration	
	Rx Volume	
	Rx HOLD-1	
	Rx Bender	
	Reverb Type	3
	Reverb Level	3
	Reverb Time	3
	Reverb HF Damp	3
	Delay Feedback	3
	Chorus Level	4
	Chorus Rate	4
	Chorus Depth	4
	Chorus Pre-Delay	4
	Chorus Feedback	4
	Chorus Output	4
	Tone Pan Tone Pan	
	Coarse Tune Coarse Tune	6
	Fine Tune Fine Tune	
	Reverb Amount Reverb Amount	3
	Chorus Amount Chorus Amount	4
	Bend Range Up Bend Range	8
	Bend Range Down	9
	EFX Type	1, 2
	EFX Output Level	1, 2
	Write SETUP	13
	Bulk Dump Current	
	Bulk Dump All	
	Initialize Current	
	Initialize All	

PAGE

◀

↑

↓

PAGE

▶

Réglages généraux  
du système

Réglages pour  
les parties  
locales

Réglages pour  
les parties  
internes

Réglages de  
reverb/chorus

Réglages de  
tone

Utilitaire

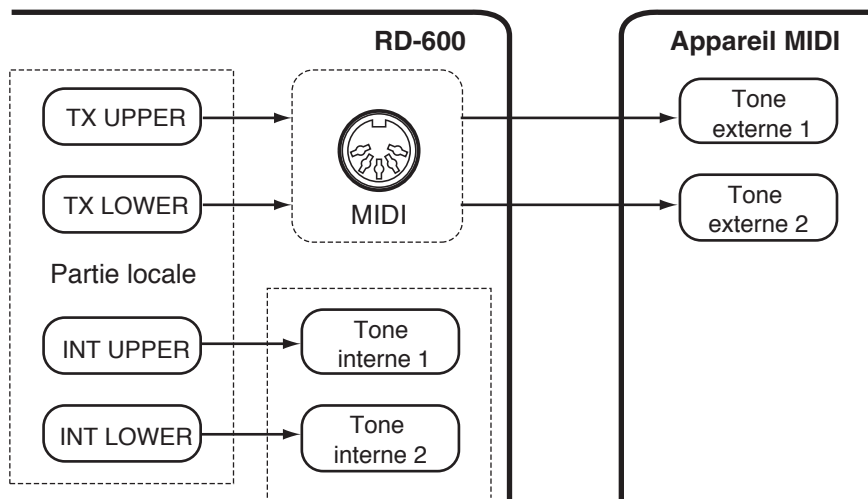
\* Les paramètres numérotés peuvent être accessibles par un raccourci. Voir p.63.

\* En tenant enfoncé le bouton PAGE [ ◀ ] ([ ▶ ]) et en pressant le bouton PAGE[ ▶ ] ([ ◀ ]), vous pouvez vous déplacer plus rapidement parmi les paramètres. A cet instant, vous stoppez brièvement au début ou au dernier paramètre de chaque groupe de réglages.

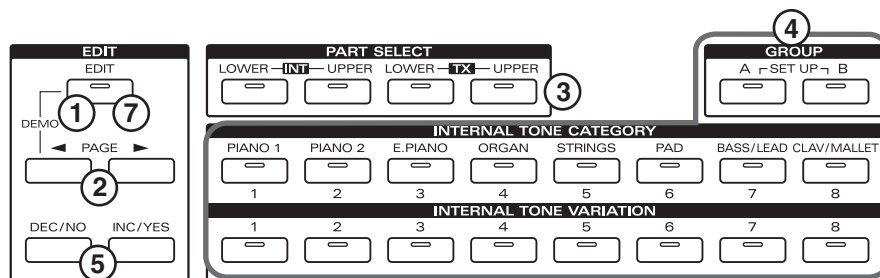
## Réglage de tone

Vous pouvez modifier non seulement les réglages de tone des 128 tones internes, mais également ceux d'appareil MIDI externe assignés à la partie TX.

\* Pour certains appareils MIDI externes, il ne sera pas possible de modifier leur réglage de tones internes. Pour des détails, référez-vous au mode d'emploi de l'appareil MIDI externe connecté.



## Procédure

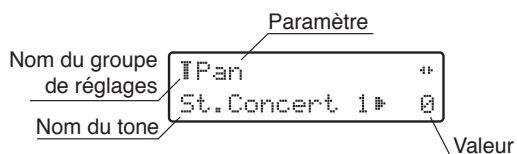


**1.** Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera et vous passerez en mode d'édition.

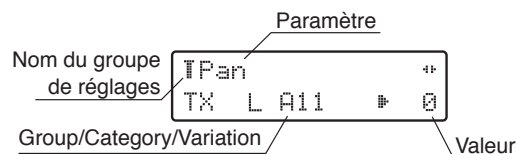
**2.** Utilisez les boutons PAGE [◀] [▶] pour sélectionner le paramètre que vous désirez modifier.

Sélectionnez un paramètre précédé d'un caractère "T". La valeur réglée et le nom du tone s'afficheront en-dessous du nom de paramètre.

\* En tenant enfoncé le bouton PAGE [▶] ([◀]) et en pressant le bouton PAGE [◀] ([▶]), vous pouvez vous déplacer plus rapidement dans la direction [▶] ([◀]).



(pour une partie INT)



(pour une partie TX)

**3.** Sélectionnez la partie que vous désirez modifier.

Pressez un des boutons de sélection de partie et l'indicateur s'allumera, et le nom du tone actuellement sélectionné apparaîtra. Si vous avez sélectionné une des parties TX, c'est le trio Group/Category/Variation qui apparaîtra.

**4.** Sélectionnez le tone que vous désirez modifier.

Pressez les boutons Group/Category/Variation pour allumer les indicateurs et le nom du tone sélectionné apparaîtra dans l'afficheur.

Si vous avez sélectionné une des parties TX, c'est le trio Group/Category/Variation qui apparaîtra.

**5.** Pressez les boutons [INC/YES] [DEC/NO] pour modifier la valeur du réglage.

\* *En tenant enfoncé le bouton [INC/YES] ([DEC/NO]) et en pressant le bouton [DEC/NO] ([INC/YES]) vous pouvez rapidement augmenter (diminuer) la valeur.*

**6.** Si nécessaire, répétez les étapes 2–5.

**7.** Quand vous avez terminé, pressez le bouton [EDIT] pour éteindre l'indicateur. Vous retournerez au mode de jeu normal.

## Paramètres de tone

Les réglages de tone comprennent les paramètres suivant.

**Paramètres de tone pour une partie INT**

Pan  
Coarse Tune  
Fine Tune  
Reverb Amount  
Chorus Amount  
Bend Range Up  
BendRangeDown  
EFX  
EFX Level

**Paramètres de tone pour une partie TX**

Pan  
Coarse Tune  
Fine Tune  
Reverb Amount  
Chorus Amount  
Bend Range

## Réglage de la position stéréo (Pan)

Pan correspond au panoramique qui détermine l'emplacement du son quand vous l'écoutez en stéréo. Par exemple, vous pouvez vouloir ajuster ce réglage pour placer la batterie et la basse au centre, mettre la guitare sur la droite et les claviers sur la gauche.

Presser le bouton [INC/YES] déplacera le son vers la droite et presser le bouton [DEC/NO] amènera le son vers la gauche.

Si un tone d'une partie TX est sélectionné, vous pouvez simultanément presser les boutons [INC/YES] [DEC/NO] pour obtenir un réglage OFF, ce qui fait que les messages de panoramique ne seront plus transmis par la MIDI OUT. Pour restaurer les réglages d'origine, pressez le bouton [INC/YES] ou [DEC/NO].

\* *Pour certains tones, un peu de son peut cependant être entendu par le haut-parleur opposé même avec un réglage à fond à gauche (ou à droite). Egalement, dans certains cas, le résultat de ce réglage peut être difficile à noter.*

\* *Si vous écoutez le RD-600 en mono, le réglage Pan n'aura pas d'effet.*

TPan      +  
St. Concert 1▶ 0

Plage de valeurs: INT: L64–63R, TX: OFF, L64–63R

## Réglage de valeur de transposition (Coarse Tune)

Ce réglage transpose la hauteur du son par demi-pas. Presser le bouton [INC/YES] augmente la hauteur et presser le bouton [DEC/NO] la diminue.

Si un tone d'une partie TX est sélectionné, vous pouvez simultanément presser les boutons [INC/YES] [DEC/NO] pour obtenir un réglage OFF, ce qui fait que les messages Coarse Tune ne seront plus transmis par la MIDI OUT. Pour restaurer les réglages d'origine, pressez le bouton [INC/YES] ou [DEC/NO].

\* *Ceci n'a pas d'effet quand un ensemble rythmique (B86, B87, B88) est sélectionné.*

TCoarse Tune      +  
St. Concert 1▶ 0

Plage de valeurs: INT: -48– +48, TX: OFF, -48– +48



---

## Réglage fin de la hauteur (Fine Tune)

Ce réglage vous permet de faire des réglages extrêmement fin de la hauteur, par palier d'un centième de demi-ton.

Presser le bouton [INC/YES] augmente la hauteur et presser [DEC/NO] la diminuera.

Si un tone d'une partie TX est sélectionné, vous pouvez simultanément presser les boutons [INC/YES] [DEC/NO] pour obtenir un réglage OFF, ce qui fait que les messages Fine Tune ne seront plus transmis par la MIDI OUT. Pour restaurer les réglages d'origine, pressez le bouton [INC/YES] ou [DEC/NO].

```
TFine Tune  *  
St. Concert 1#48
```

Plage de valeurs: INT: -50– +50, TX: OFF, -50– +50

## Réglage de l'amplitude de reverb qui s'applique à un tone (Reverb amount)

Cela règle l'amplitude de l'effet reverb.

Si un tone d'une partie TX est sélectionné, vous pouvez simultanément presser les boutons [INC/YES] [DEC/NO] pour obtenir un réglage OFF, ce qui fait que les messages Reverb Amount ne seront plus transmis par la MIDI OUT. Pour restaurer les réglages d'origine, pressez le bouton [INC/YES] ou [DEC/NO].

Si Reverb Amount est réglé à 0, il n'y aura pas d'effet même si la reverb est activée. Dans ce cas, l'indicateur du bouton [REVERB] clignotera.

```
TReverb Amount *  
St. Concert 1#100
```

Plage de valeurs: INT: 0–127, TX: OFF, 0–127

## Réglage de l'amplitude de chorus qui s'applique à un tone (Chorus Amount)

Cela règle l'amplitude de l'effet chorus.

Si un tone d'une partie TX est sélectionné, vous pouvez simultanément presser les boutons [INC/YES] [DEC/NO] pour obtenir un réglage OFF, ce qui fait que les messages Chorus Amount ne seront plus transmis par la MIDI OUT. Pour restaurer les réglages d'origine, pressez le bouton [INC/YES] ou [DEC/NO].

Si Chorus Amount est réglé à 0, il n'y aura pas d'effet même si le chorus est activé. Dans ce cas, l'indicateur du bouton [CHORUS] clignotera.

```
TChorus Amount *  
St. Concert 1#127
```

Plage de valeurs: INT: 0–127, TX: OFF, 0–127

## Réglages de plage d'action du bender (Bend Range)

Vous pouvez spécifier les limites (supérieure et inférieure) du changement de hauteur qui se produira quand le bender est utilisé ou quand des messages de pitch bend sont reçus par MIDI. Pour les tones de partie INT, la limite supérieure et la limite inférieure peuvent être spécifiée indépendamment.

\* Cela n'a pas d'effet quand un ensemble rythmique (B86, B87, B88) est sélectionné.

### Bend Range Up

Fixe le changement maximal de hauteur qui se produira quand le levier sera déplacé vers la droite (et donc la hauteur augmentée).

```
TBend Range Up *  
St. Concert 1#12
```

Plage de valeurs: 0– +12

### Bend Range Down

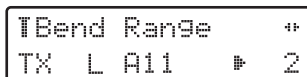
Fixe le changement maximal de hauteur qui se produira quand le levier sera déplacé vers la gauche (et donc la hauteur diminuée).

```
TBendRangeDown *  
St. Concert 1#-48
```

Plage de valeurs: -48–0

## Bend Range

Pour les tones assignés à une partie TX, régler la valeur maximale assignera cette valeur aux deux limites (supérieure et inférieure). Vous pouvez presser simultanément les boutons [INC/YES] [DEC/NO] pour désactiver ce réglage (OFF), pour qu'il n'y ait plus de messages de pitch bend transmis par la MIDI OUT.

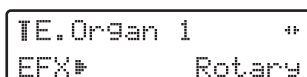


Plage de valeurs : OFF, 0–±24

## Sélection du type d'EFX (EFX)

Ce réglage spécifie l'effet qui s'appliquera.

Pour des détails sur les différents types d'EFX, référez-vous en p.56.

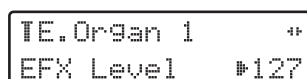


\* Les effets EFX ne peuvent pas s'appliquer aux tones des parties TX.

\* Si le type d'EFX est réglé sur BYPASS, il n'y aura pas d'effet.

## Réglage de l'amplitude de l'effet EFX (EFX Level)

Pour certains types d'EFX, activer l'EFX fera augmenter le volume. Ce réglage vous permet de déterminer le niveau d'effet pour que la balance de volume soit maintenue même si l'effet est activé ou désactivé.



Plage de valeurs : 0–127

\* Si ce paramètre est réglé à 0, il n'y aura pas de son.

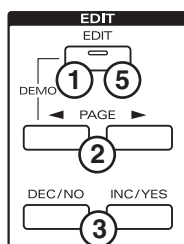
## Réglages de reverb/chorus

La reverb est un effet qui ajoute de la réverbération et de l'ambiance au son, créant une sensation d'espace. Elle simule l'impression produite par une interprétation dans une salle de concert.

Le chorus élargit l'image spatiale du son, ajoutant de la profondeur et de la brillance.

Pour chacun des effets, vous pouvez spécifier les paramètres tels que type, depth (profondeur) et rate (vitesse).

## Procédure

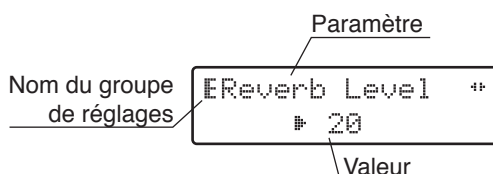


1. Pressez le bouton [EDIT] pour allumer l'indicateur et vous passerez en mode d'édition.

2. Utilisez les boutons PAGE [◀] [▶] pour sélectionner le paramètre que vous désirez modifier.

Sélectionnez un paramètre précédé d'un caractère "E". La valeur de réglage est affichée sous le nom du paramètre.

\* En tenant enfoncé le bouton PAGE [▶] ([◀]) et en pressant le bouton PAGE [◀] ([▶]) vous pouvez vous déplacer plus rapidement dans la direction [▶] ([◀]).



- 
3. Pressez les boutons [INC/YES] [DEC/NO] pour modifier la valeur du réglage.  
\* *En tenant enfoncé le bouton [INC/YES] ([DEC/NO]) et en pressant le bouton [DEC/NO] ([INC/YES]) vous pouvez rapidement augmenter (diminuer) la valeur.*
  4. Si nécessaire, répétez les étapes 2–3.
  5. Quand vous avez terminé, pressez le bouton [EDIT] pour éteindre l'indicateur. Vous retournerez au mode de jeu normal.

## Paramètres de reverb

Les réglages de reverb comprennent les paramètres suivants.

Reverb Type (type de reverb)

Reverb Level (niveau de reverb)

Reverb Time (durée de reverb)

Reverb HF Damp (assignation des hautes fréquences de la reverb)

Delay Feedback (ré-injection dans le delay)

### Type (Type de reverb)

Vous pouvez choisir parmi les huit types de reverb suivants.

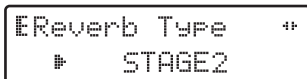
**ROOM1, ROOM2:** Ces reverb simulent la réverbération d'une pièce. Ils donnent une réverbération bien définie et ample.

**STAGE1, STAGE2:** Ces reverb simulent la réverbération d'une scène. Elles offrent une réverbération à forte présence.

**HALL, HALL2:** Ces reverb simulent la réverbération d'un hall. Elles donnent une réverbération profonde.

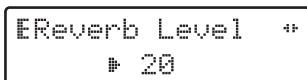
**DELAY:** C'est un retard traditionnel. Il produit un effet d'écho.

**PAN-DELAY:** C'est un retard particulier dans lequel les sons retardés alternent entre gauche et droite. Il est efficace lorsque des connexions stéréo sont utilisées.



### Amplitude (Niveau de reverb)

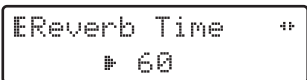
Cela fixe l'amplitude de la reverb. La reverb deviendra plus profonde quand ce réglage sera augmenté.



Plage de valeurs : 0–127

### Reverb Time (Durée de reverb)

Cela fixe la durée de poursuite de la reverb. Le temps de réverbération s'allongera lorsque ce réglage sera augmenté.



Plage de valeurs : 0–127

---

## Atténuation des hautes fréquences (Reverb HF Damp)

Cela spécifie la fréquence à laquelle les hautes fréquences seront coupées. Quand cette fréquence est abaissée, il y a plus de hautes fréquences coupées, ce qui donne une réverbération plus feutrée.

Si vous ne désirez pas couper la plage de hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.

EReverb HF Damp+  
#1600Hz

Valeurs de réglage : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS (Hz)

## Nombre de répétition du delay (Delay Feedback)

Ce réglage de ré-injection dans le delay ajuste le nombre de répétitions du delay. Augmenter ce réglage augmentera le nombre de répétitions de son retardé. Ce paramètre n'est valide que lorsque le type de reverb est delay ou pan-delay.

EDelay Feedback+  
# 0

Plage de valeurs : 0–127

## A propos des paramètres de chorus

Les réglages de chorus comprennent les paramètres suivants.

Chorus Level (niveau de chorus)

Chorus Rate (vitesse de chorus)

Chorus Depth (amplitude de chorus)

ChorusPreDelay (pré-retard de chorus)

ChorusFeedback (ré-injection dans le chorus)

Chorus Output (sortie du chorus)

### Niveau (Chorus Level)

Cela fixe la quantité de son de chorus. Augmenter cette valeur augmentera le son de chorus.

EChorus Level +  
#127

Plage de valeurs: 0–127

### Vitesse de modulation (Chorus Rate)

Cela fixe la vitesse (fréquence) à laquelle le son de chorus sera modulé. La modulation s'accélère quand cette valeur est augmentée.

EChorus Rate +  
# 2

Plage de valeurs: 0–127

### Amplitude de modulation (Chorus Depth)

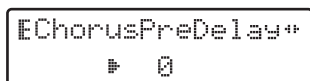
Cela fixe l'amplitude à laquelle le son de chorus sera modulé. La modulation deviendra plus profonde si cette valeur est augmentée.

EChorus Depth +  
#106

Plage de valeurs: 0–127

## Temps qui s'écoule avant le début de la modulation (ChorusPreDelay)

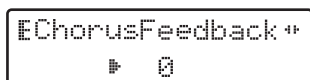
Cela ajuste le temps qui sépare l'écoute du son d'origine de celle du son de chorus. Le son semblera plus spacieux si cette valeur est augmentée.



Plage de valeurs : 0–127

## Pour rendre la modulation plus caractéristique (ChorusFeedback)

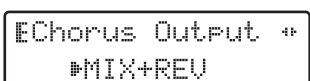
Ce réglage ajuste la quantité de son de chorus qui est ré-injectée dans le chorus. Augmenter cette valeur donne une modulation plus caractéristique.



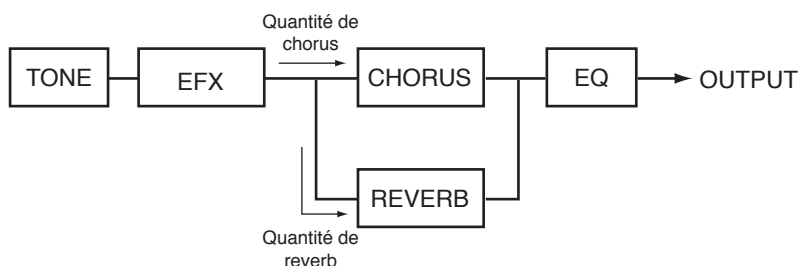
Plage de valeurs : 0–127

## Spécification de la destination de sortie (Chorus Output)

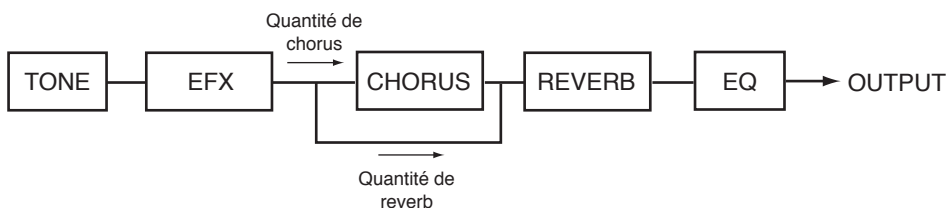
Ce réglage détermine comment chorus et reverb seront connectés.



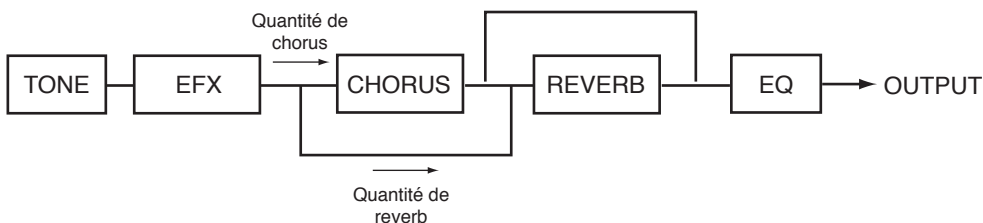
**MIX:** Le son de chorus et le son de reverb seront mixés.



**REV:** La reverb s'appliquera sur le son de chorus.



**MIX+REV:** Le son de chorus sans reverb sera mixé avec le son de chorus auquel la reverb a été appliquée.



\* Si Chorus Output est réglé sur MIX+REV, la reverb s'appliquera à la sortie du son du chorus, ce qui signifie que le son aura de la reverb même si le réglage de quantité de reverb est à 0.

# Réglages relatifs aux fonctions de jeu

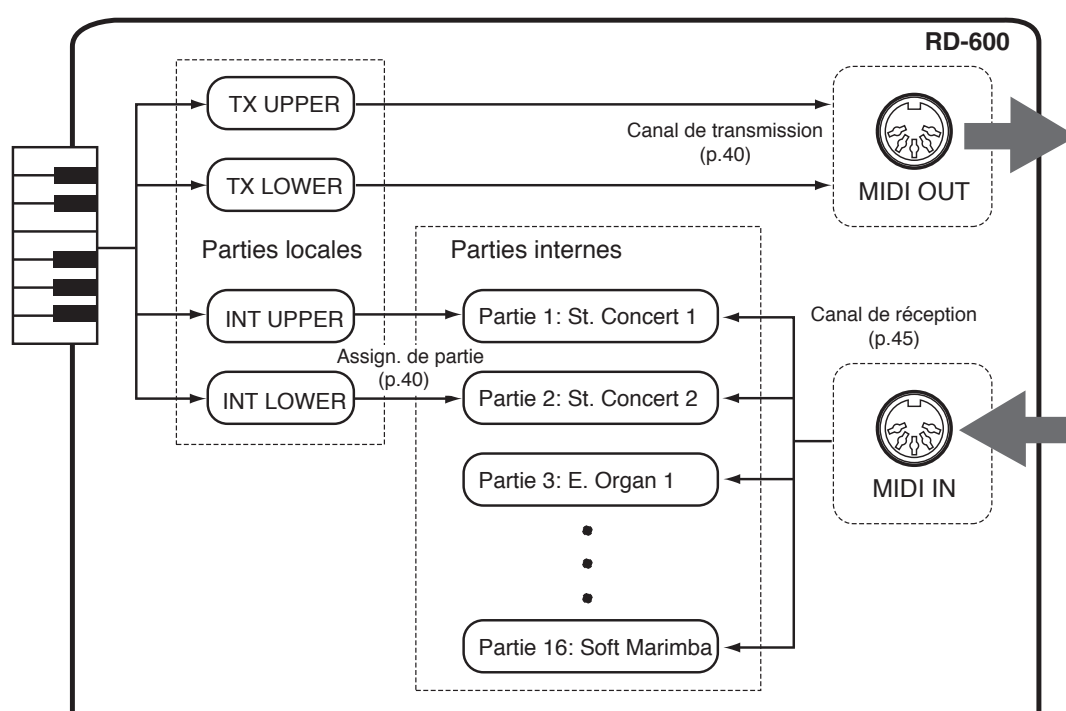
## Organisation interne du RD-600

Le RD-600 peut jouer simultanément 16 types de son. Les sources sonores telles que celles du RD-600 qui sont capables de jouer de multiples types de son simultanément sont dites "multitimbrales". Dans ce cas, "timbre" se réfère à un instrument particulier ou à un son non instrumental. Comme jusqu'à 16 sons différents peuvent être joués simultanément, vous avez la possibilité de créer de grandes orchestrations avec jusqu'à 16 parties musicales individuelles.

Sur le RD-600, ces 16 parties musicales individuelles sont appelées "parties internes" et le son qui est assigné à chaque partie interne est appelé un "tone".

Les parties internes peuvent être jouées par des messages MIDI reçus d'un appareil MIDI externe.

Parmi les 16 parties, deux peuvent être assignées en INT UPPER et LOWER pour qu'elles puissent être jouées depuis le clavier.



### A propos des parties locales

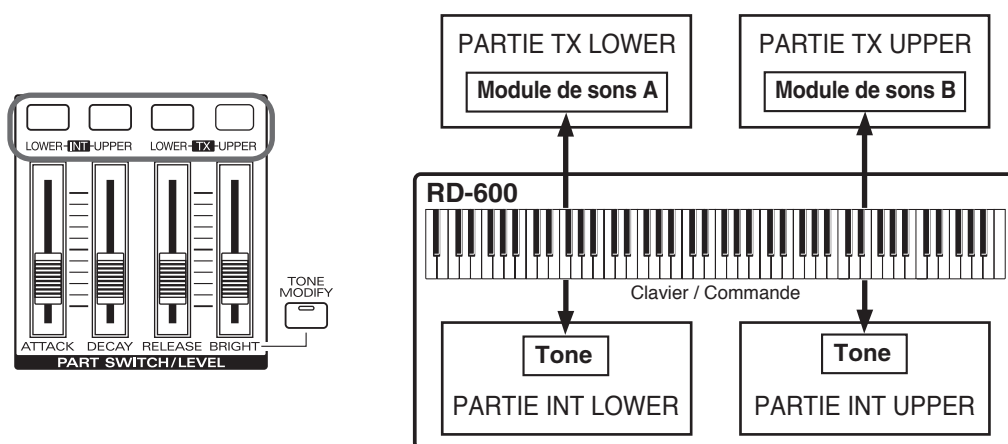
Le RD-600 offre deux parties (INT UPPER / INT LOWER) qui servent à faire jouer les parties internes et elles vous permettent d'utiliser deux tones au choix. Deux autres parties (TX UPPER et TX LOWER) sont destinées à l'emploi avec un appareil MIDI externe et une grande variété de commandes est disponible pour que vous puissiez librement piloter votre système MIDI.

Les parties qui pilotent la source sonore interne ou une source sonore externe MIDI de cette façon sont appelées "parties locales".

Pour chaque partie locale, vous pouvez faire des réglages détaillés tels que ceux de transposition et de la façon dont le volume changera en réponse à votre dynamique de jeu au clavier.

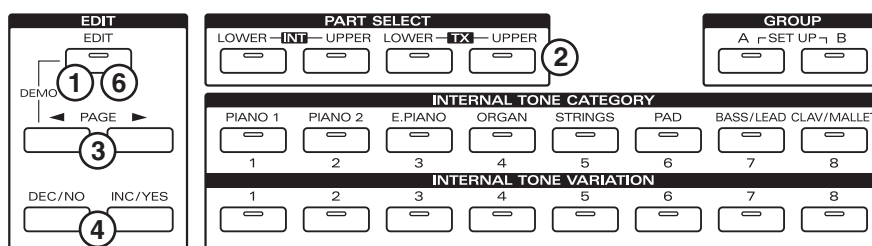
### Superposition des sons des quatre parties

Vous pouvez utiliser les commutateurs de partie pour régler on/off chacune des parties locales du RD-600. Les commandes et le clavier ne transmettront pas de données musicales pour les parties qui sont ainsi désactivées (off). Si les quatre commutateurs de partie sont activés, les tones des quatre parties joueront simultanément.

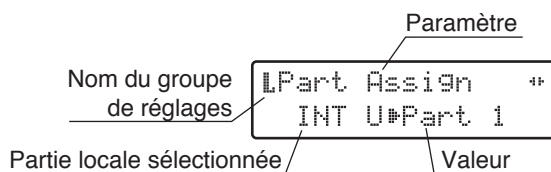


## Réglages de partie locale

### Procédure de base



1. Pressez le bouton [EDIT] pour allumer l'indicateur et vous passerez en mode d'édition.
2. Sélectionnez la partie locale que vous désirez modifier.  
Presez un bouton de sélection de partie pour allumer son indicateur et votre sélection apparaîtra dans l'afficheur.
3. Utilisez les boutons PAGE [◀] [▶] pour sélectionner le paramètre que vous désirez ajuster.  
Sélectionnez un paramètre précédé d'un caractère "L". La valeur de réglage est affichée sous le nom du paramètre.  
\* En tenant enfoncé le bouton PAGE [▶] ([◀]) et en pressant le bouton PAGE [◀] ([▶]) vous pouvez vous déplacer plus rapidement dans la direction [▶] ([◀]).



4. Pressez les boutons [INC/YES] [DEC/NO] pour modifier la valeur du réglage.  
\* En tenant enfoncé le bouton [INC/YES] ([DEC/NO]) et en pressant le bouton [DEC/NO] ([INC/YES]) vous pouvez rapidement augmenter (diminuer) la valeur.
5. Si nécessaire, répétez les étapes 3-4.
6. Quand vous avez terminé, pressez le bouton [EDIT] pour éteindre l'indicateur. Vous retournerez au mode de jeu normal.



## Paramètres de partie locale

Les réglages de partie locale comprennent les paramètres suivants.

### Quand une partie INT est sélectionnée

Assignation de partie  
Tessiture  
Transposition  
Sensibilité à la dynamique  
Dynamique maximale  
Commutateur de pédale de sustain  
Commutateur de pédale FC1  
Commutateur de pédale FC2  
Commutateur de levier de modulation  
Commutateur de levier bender

### Quand une partie TX est sélectionnée

Canal de transmission  
Tessiture  
Transposition  
Sensibilité à la dynamique  
Dynamique maximale  
Commutateur de pédale de sustain  
Commutateur de pédale FC1  
Commutateur de pédale FC2  
Commutateur de levier de modulation  
Commutateur de levier bender

## Réglage du canal MIDI de transmission

### (Transmit Ch.).....Valeur par défaut: TX UPPER=1, TX LOWER=2

Pour faire jouer une source sonore externe depuis le RD-600, vous devez d'abord "régler les canaux MIDI".

A moins que l'appareil émetteur (RD-600) et l'appareil récepteur (la source sonore MIDI externe) ne soient réglés sur le même canal MIDI, il n'y aura pas de son. Aussi le RD-600 transmet les messages MIDI depuis les parties locales TX mais reçoit les messages MIDI sur les parties internes. Lorsque vous enregistrez votre propre jeu dans un séquenceur externe, vous devez régler sur les mêmes canaux les parties TX et les parties INT. Si ce n'est pas le cas, l'interprétation enregistrée ne sera pas reproduite correctement.

Si ce paramètre est réglé sur INT, la partie TX transmettra les messages MIDI sur le même canal MIDI que la partie interne assignée à la partie INT ce qui vous facilitera l'enregistrement/reproduction avec un séquenceur.

En d'autres termes, la partie TX UPPER transmettra les messages de la partie INT UPPER par la MIDI OUT, et la partie TX LOWER transmettra les messages pour la partie INT LOWER.

\* Ce paramètre n'existe que pour la partie TX (UPPER / LOWER).

\* Pour les canaux MIDI de l'appareil récepteur, référez-vous à son mode d'emploi.

\* Pour l'enregistrement/reproduction dans le séquenceur, voir p.47.

LTransmit Ch. \*  
TX U# 1Ch

Plage de valeurs : 1–16 (Canal ou CH), INT

## Assignation d'une partie interne à une partie locale

### (Part Assign).....Valeur par défaut : INT UPPER=Part 1, INT LOWER=Part 2

Détermine quelle partie interne sera pilotée par la partie INT.

Presser le bouton [INC/YES] augmentera le numéro de partie interne assignée et presser le bouton [DEC/NO] le diminuera.

\* Ce paramètre n'existe que pour la partie INT (UPPER / LOWER).

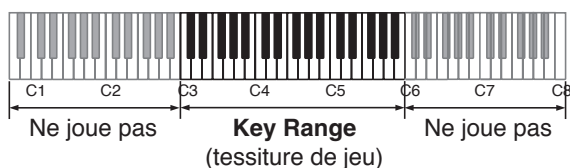
LPart Assign \*  
INT L#Part 2

Plage de valeurs : 1–16 (Partie)

## Changement de tessiture de jeu (Key Range)

En jeu normal, presser le bouton Split divisera le clavier au point de split, ce qui autorise à jouer différents tones sur un même clavier.

Le réglage Key Range vous permet de diviser le clavier de façon plus élaborée.



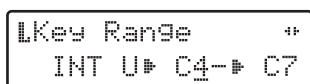
\* Ce réglage n'a pas d'effet tant que le bouton [SPLIT] n'est pas pressé en mode de jeu normal.

\* Lorsque vous fixez le point de split, la tessiture est automatiquement réglée.

Le clavier est utilisé pour faire le réglage.

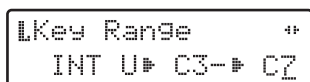
### (Procédure 1)

1. Sélectionnez la partie locale pour laquelle vous désirez faire ces réglages.
2. Presez les boutons PAGE [◀][▶] pour amener le curseur (le tiret de soulignement clignotant) sur la limite inférieure de la tessiture.



Plage de valeurs : A0–C8

3. Pressez une touche du clavier. Le numéro de note de la touche pressée apparaîtra dans l'afficheur (l'afficheur clignotera).
4. Si la note affichée est correcte, pressez le bouton [INC/YES] (l'affichage clignotant deviendra fixe). Pour annuler la note programmée, pressez le bouton [DEC/NO].
5. Pressez les boutons PAGE [◀][▶] pour amener le curseur sur la limite supérieure de la tessiture.

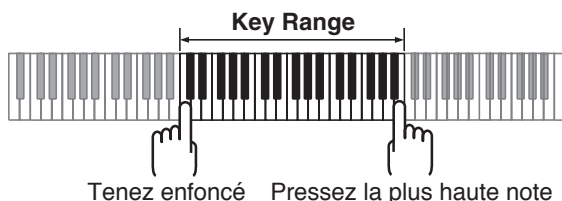


Plage de valeurs : A0–C8

6. Pressez une touche du clavier. Le numéro de note de la touche pressée apparaîtra dans l'afficheur (l'afficheur clignotera).
- \* Il n'est pas possible de spécifier une note inférieure à celle choisie comme limite inférieure.
7. Si la note affichée est correcte, pressez le bouton [INC/YES] (l'affichage clignotant deviendra fixe). Pour annuler la note programmée, pressez le bouton [DEC/NO].

### (Procédure 2)

1. Sélectionnez la partie locale pour laquelle vous désirez faire ces réglages.
2. Pressez les touches voulues comme limite supérieure et limite inférieure.



3. Les numéros des notes servant de limites supérieure et inférieure apparaîtront dans l'afficheur (l'afficheur clignotera).



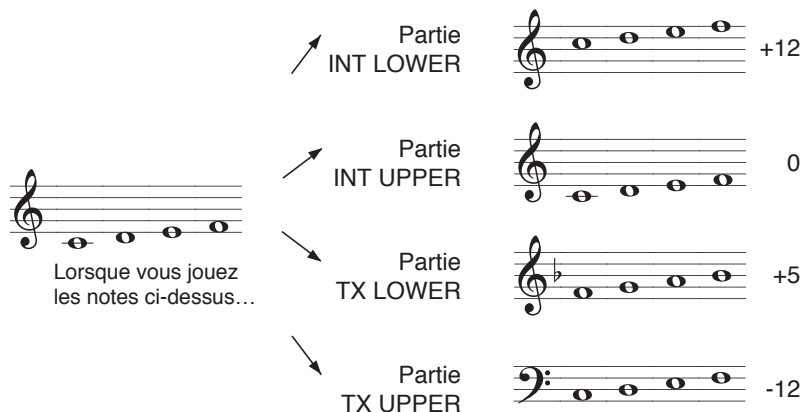
4. Si les notes affichées sont correctes, pressez le bouton [INC/YES] (l'affichage clignotant deviendra fixe). Pour annuler, pressez le bouton [DEC/NO].

## Changement de la valeur de transposition (Transpose)

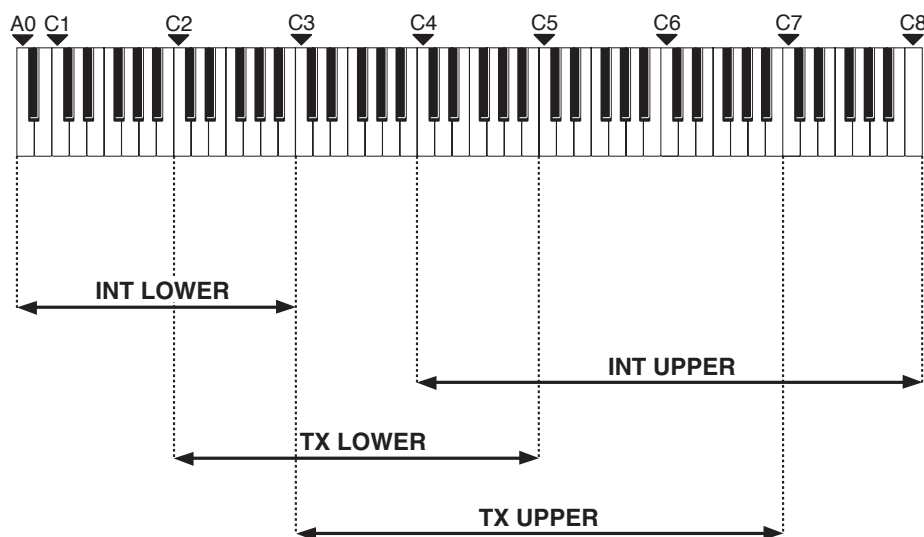
Chaque partie locale peut être transposée d'une valeur différente.

LTranspose <sup>+</sup>  
INT L# 0

Plage de valeurs : -36— +36



En combinant les réglages Key Range et Transpose des parties INT UPPER / LOWER et TX UPPER / LOWER, vous pouvez créer des configurations complexes telles que ci-dessous.



Partie	Tone	Transpose	Key Range
INT LOWER	Basse	+12	A0–B2
INT UPPER	Piano	0	C4–C8
TX LOWER	Cordes	-12	C2–B4
TX UPPER	Cloche	0	C3–B6

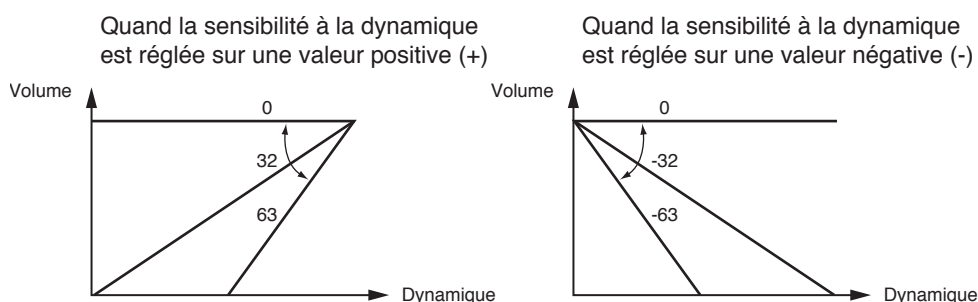
## Réglage de l'action de la dynamique du clavier sur le volume (Velocity Sens).....Valeur par défaut : +32

Ce réglage détermine comment le volume sera sensible et donc affecté par la dynamique de jeu au clavier. Avec des réglages positifs (+), le volume sera plus élevé quand vous jouerez plus fort. Avec des réglages négatifs (-), le volume diminuera quand vous jouerez fort. Avec un réglage de 0, le volume restera constant quelle que soit votre dynamique de jeu.

\* Pour certains tones, cette fonction n'est pas utilisable.

LVelocity Sens <sup>+</sup>  
INT L# +32

Plage de valeurs : -63–63



## Choix du volume maximal produit par la dynamique de clavier (Velocity Max) ..... Valeur par défaut : 127

Ce réglage détermine le volume maximal qui peut être produit en réponse à votre dynamique de jeu au clavier. Avec des réglages plus bas, le volume n'augmentera pas beaucoup même si vous jouez très fort.

\* Pour certains tones, cette fonction n'est pas utilisable.

LVelocity Max +  
 INT L#127

Plage de valeurs : 1–127

## Réglage de pédale de sustain (DamperPedalSw) ..... Valeur par défaut : ON

Pour chacune des parties locales, ce réglage détermine si les actions sur la pédale de sustain connectée à la prise Damper Pedal piloteront ou non la source sonore interne ou les appareils MIDI externes. Presser le bouton [INC/YES] la rendra active (ON) ou presser le bouton [DEC/NO] la désactivera (OFF). Avec un réglage OFF, la pédale de sustain (Damper) ne pilotera pas la partie.

LDamperPedalSw +  
 INT L# ON

Plage de valeurs : ON/OFF

## Réglage de pédale de commande 1 (FC1 Pedal Sw)..... Valeur par défaut : ON

Pour chacune des parties locales, ce réglage détermine si les actions sur la pédale de commande connectée à la prise FC1 piloteront ou non la source sonore interne ou les appareils MIDI externes. Presser le bouton [INC/YES] la rendra active (ON) ou presser le bouton [DEC/NO] la désactivera (OFF). Avec un réglage OFF, la pédale de commande (Damper) ne pilotera pas la partie.

\* Pour une liste des fonctions qui peuvent être assignées à la pédale de commande 1, voir p.50.

LFC1 Pedal Sw +  
 INT L# ON

Plage de valeurs : ON/OFF

## Réglage de pédale de commande 2 (FC2 Pedal Sw)..... Valeur par défaut : ON

Pour chacune des parties locales, ce réglage détermine si les actions sur la pédale de commande connectée à la prise FC2 piloteront ou non la source sonore interne ou les appareils MIDI externes. Presser le bouton [INC/YES] la rendra active (ON) ou presser le bouton [DEC/NO] la désactivera (OFF). Avec un réglage OFF, la pédale de commande (Damper) ne pilotera pas la partie.

\* Pour une liste des fonctions qui peuvent être assignées à la pédale de commande 2, voir p.50.

LFC2 Pedal Sw +  
 INT L# ON

Plage de valeurs : ON/OFF

## Réglage de levier de modulation (Mod Lever Sw) .....Valeur par défaut: ON

Pour chacune des parties locales, ce réglage détermine si les mouvements du levier de modulation piloteront ou non la source sonore interne ou les appareils MIDI externes. Presser le bouton [INC/YES] le rendra actif (ON) ou presser le bouton [DEC/NO] le désactivera (OFF). Avec un réglage OFF, le levier de modulation ne pilotera pas la partie.

LMod Lever Sw +  
INT L# ON

Plage de valeurs : ON/OFF

## Réglage de levier Bender (Bend Lever Sw).....Valeur par défaut : ON

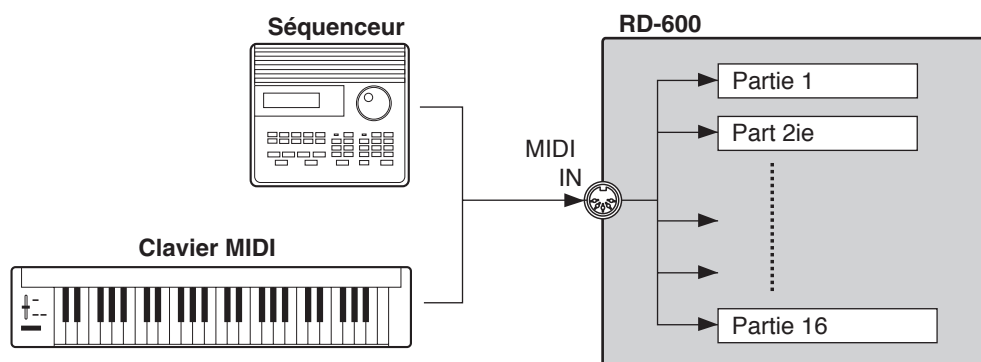
Pour chacune des parties locales, ce réglage détermine si les mouvements du levier de bender piloteront ou non la source sonore interne ou les appareils MIDI externes. Presser le bouton [INC/YES] le rendra actif (ON) ou presser le bouton [DEC/NO] le désactivera (OFF). Avec un réglage OFF, le levier de bender ne pilotera pas la partie.

LBend Lever Sw +  
INT L# ON

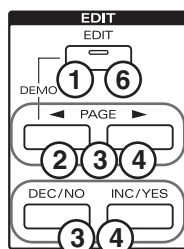
Plage de valeurs : ON/OFF

## Emploi d'un appareil MIDI externe pour faire jouer la source sonore interne du RD-600 (réglages de partie interne)

Si vous connectez un appareil MIDI externe au RD-600, les messages MIDI de cet appareil peuvent être reçus pour faire jouer les tones assignés aux parties internes.

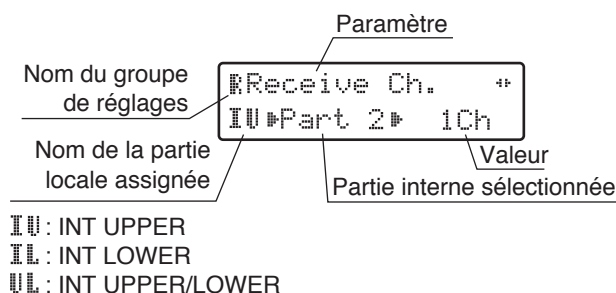


## Procédure



1. Pressez le bouton [EDIT] pour allumer l'indicateur et vous passerez en mode d'édition.
2. Utilisez les boutons PAGE [◀] [▶] pour sélectionner le paramètre que vous désirez modifier. Sélectionnez un paramètre précédé d'un caractère "R". La valeur de réglage est affichée sous le nom du paramètre.

\* En tenant enfoncé le bouton PAGE [▶] ([◀]) et en pressant le bouton PAGE [◀] ([▶]) vous pouvez vous déplacer plus rapidement dans la direction [▶] ([◀]).



### 3. Sélectionnez la partie interne que vous désirez modifier.

Utilisez les boutons PAGE [◀][▶] pour déplacer le curseur (le trait de soulignement clignotant) et utilisez les boutons [INC/YES] [DEC/NO] pour sélectionner une partie interne. Celle-ci apparaîtra dans l'afficheur.

```
Receive Ch.  **
IU Part 2 1Ch
```

### 4. Modifiez la valeur du réglage.

Utilisez les boutons PAGE [◀][▶] pour déplacer le curseur et pressez les boutons [INC/YES] [DEC/NO] pour modifier la valeur du réglage.

```
Receive Ch.  **
IU Part 2 1Ch
```

\* En tenant enfoncé le bouton [INC/YES] ([DEC/NO]) et en pressant le bouton [DEC/NO] ([INC/YES]) vous pouvez rapidement augmenter (diminuer) la valeur.

### 5. Si nécessaire, répétez les étapes 2-4.

### 6. Quand vous avez terminé, pressez le bouton [EDIT] pour éteindre l'indicateur. Vous retournerez au mode de jeu normal.

## Paramètres de partie interne

Les réglages de partie interne comprennent les paramètres suivants.

Receive Ch (canal de réception)  
Rx PGM (réception de programme)  
Rx Modulation (réception de modulation)  
Rx Volume (réception de volume)  
Rx Hold-1 (réception de sustain)  
Rx Bender (réception de levier de pitch bend)

## Réglage du canal MIDI de réception (Receive Ch.)

Pour faire jouer le RD-600 depuis un appareil MIDI externe, les canaux MIDI des deux appareils doivent être réglés de façon identique.

Lorsque le canal MIDI de transmission de l'appareil émetteur (appareil MIDI externe) est réglé comme le canal MIDI de réception de l'appareil récepteur (le RD-600), les notes jouées par l'appareil émetteur seront produites par l'appareil récepteur.

Si vous pressez simultanément les boutons [INC/YES] [DEC/NO], le réglage sera désactivé (OFF) et les messages MIDI de l'appareil MIDI externe seront ignorés.

\* Pour des détails sur le réglage des canaux MIDI de l'appareil émetteur, référez-vous à son mode d'emploi.

```
Receive Ch.  **
IU Part 2 1Ch
```

Plage de valeurs : OFF, 1-16

---

## Pour ignorer des messages spécifiques de l'appareil MIDI externe

Pour chaque partie interne, vous pouvez déterminer si les types de messages suivants seront reçus (ON) ou ignorés (OFF).

Pressez le bouton [INC/YES] pour activer la réception (ON) ou le bouton [DEC/NO] pour la désactiver (OFF). Avec un réglage OFF, tout message de cette catégorie transmis depuis l'appareil MIDI externe sera ignoré.

### Changement de programme (Rx PGM) .....Valeur par défaut : ON

Ces messages servent à sélectionner les tones. Quand ce réglage est sur ON, les messages de changement de programme d'un appareil MIDI externe sélectionneront les tones des parties internes.

RRx PGM	+
IU#Part 2# ON	

Plage de valeurs : ON/OFF

\* Le RD-600 ignorera tout message de sélection de banque reçu.

### Modulation (Rx Modulation).....Valeur par défaut : ON

Ces messages commandent la modulation. Quand ce réglage est sur ON, les messages de changement de commande (commande numéro 1) de l'appareil MIDI externe pourront piloter les effets de modulation.

RRx Modulation	+
IU#Part 2# ON	

Plage de valeurs : ON/OFF

### Volume de chaque partie interne (Rx Volume).....Valeur par défaut : ON

Ces messages commandent le volume de chaque partie interne. Quand ce réglage est sur ON, les messages de changement de commande (commande numéro 7) de l'appareil MIDI externe pourront piloter le volume des parties internes.

RRx Volume	+
IU#Part 2# ON	

Plage de valeurs : ON/OFF

### Sustain (RX Hold-1).....Valeur par défaut : ON

Ces messages sont transmis pour indiquer qu'une pédale de sustain a été pressée ou relâchée. Quand ce réglage est sur ON, les messages de changement de commande (commande numéro 64) de l'appareil MIDI externe peuvent piloter l'effet de pédale sustain.

RRx Hold-1	+
IU#Part 2# ON	

Plage de valeurs : ON/OFF

### Bender (RX Bender).....Valeur par défaut : ON

Ces messages commandent l'effet pitch bend. Quand ce réglage est sur ON, les messages de pitch bend de l'appareil MIDI externe peuvent piloter l'effet pitch bend.

RRx Bender	+
IU#Part 2# ON	

Plage de valeurs : ON/OFF



## Changement de tone d'une partie interne

En mode Edit, lorsque vous modifiez les réglages d'une partie interne (lorsqu'un paramètre précédé du caractère "R" est sélectionné), vous pouvez changer le tone assigné à la partie interne.

1. Utilisez les boutons PAGE [◀][▶] pour déplacer le curseur (le trait de soulignement clignotant) sous le numéro de partie, et utilisez les boutons [INC/YES] [DEC/NO] pour sélectionner la partie interne dont vous désirez changer le son.



RReceive Ch. +  
IU Part 2 1Ch

2. Pressez les boutons Group/Category/Variation pour sélectionner le tone désiré. Quand vous pressez les boutons, l'afficheur change temporairement pour indiquer le tone. Assurez-vous que le tone sélectionné apparaît dans l'afficheur.



Part13 Tone  
All:St. Concert 1

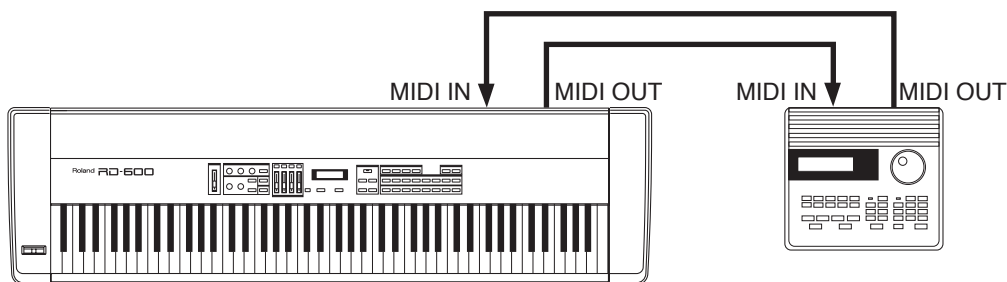
\* Après un court instant, l'affichage précédent ré-apparaîtra.

3. Si désiré, répétez les étapes 1–2.

## Enregistrement/reproduction de votre interprétation avec un séquenceur

### Connexions avec le séquenceur

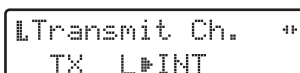
Connectez la MIDI OUT du RD-600 à la MIDI IN du séquenceur, la MIDI IN du RD-600 à la MIDI OUT du séquenceur et activez la fonction THRU du séquenceur. Cela vous permettra d'écouter les sons joués pendant que vous enregistrez.



\* Pour des détails sur le réglage de la fonction THRU et sur le fonctionnement de votre séquenceur en enregistrement et en reproduction, référez-vous à son mode d'emploi.

### Réglages du RD-600

1. Réglez les paramètres Transmit Ch. (canal de transmission) des parties TX UPPER/LOWER sur INT (p.40).

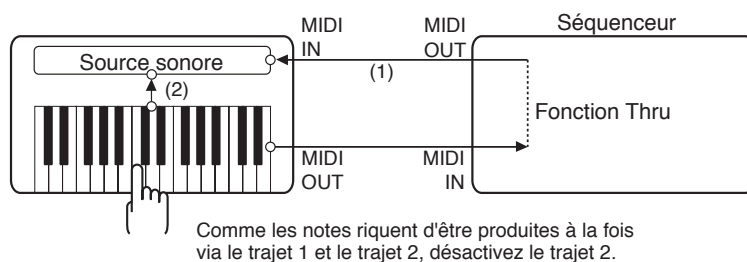
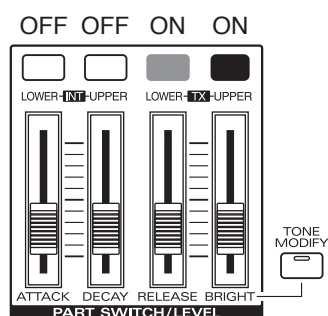


LTransmit Ch. +  
TX L INT

Si la partie TX LOWER est sélectionnée

2. Désactivez les commutateurs de partie des parties INT (faites éteindre les indicateurs). Activez les commutateurs de partie des parties TX (pour allumer leurs indicateurs).

\* Cela permet que les messages des parties INT et les messages renvoyés par le séquenceur via sa fonction Thru n'entraînent pas une double production des notes.



- 3.** Pressez un bouton de sélection de partie pour une partie INT afin d'allumer son indicateur.
- 4.** Commencez à enregistrer sur le séquenceur.
- 5.** Sélectionnez un tone et commencez à jouer.
- 6.** Quand vous avez fini de jouer, stoppez le séquenceur.
- 7.** Lorsque vous faites reproduire le morceau par le séquenceur, votre interprétation est reproduite.

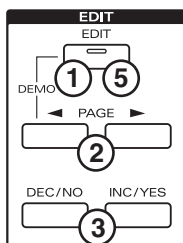
\* Si le canal de réception de la partie interne correspondant à la partie INT sélectionnée est sur OFF, il n'y aura pas de son. Si c'est le cas, changez le réglage du canal de réception (p.45).

# Réglages généraux

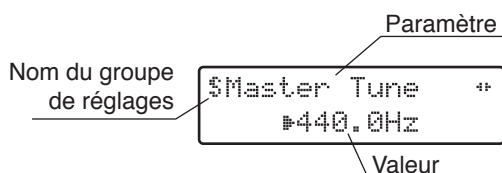
## Réglages de système

Ici, vous pouvez régler les paramètres qui affectent la totalité du RD-600. Ces paramètres sont appelés paramètres de système.

### Procédure



1. Pressez le bouton [EDIT] pour allumer l'indicateur et vous passerez en mode d'édition.
2. Utilisez les boutons PAGE [◀] [▶] pour sélectionner le paramètre que vous désirez modifier.  
Sélectionnez un paramètre précédé d'un caractère "S". La valeur de réglage est affichée sous le nom du paramètre.  
*\* En tenant enfoncé le bouton PAGE [▶] ([◀]) et en pressant le bouton PAGE [◀] ([▶]) vous pouvez vous déplacer plus rapidement dans la direction [▶] ([◀]).*
3. Pressez les boutons [INC/YES] [DEC/NO] pour modifier la valeur du réglage.  
*\* En tenant enfoncé le bouton [INC/YES] ([DEC/NO]) et en pressant le bouton [DEC/NO] ([INC/YES]) vous pouvez rapidement augmenter (diminuer) la valeur.*
4. Si nécessaire, répétez les étapes 2-3.
5. Quand vous avez terminé, pressez le bouton [EDIT] pour éteindre l'indicateur. Vous retournerez au mode de jeu normal.



### Paramètres de système

Les réglages de système comprennent les paramètres suivants.

- Master Tune (accord général)
- Key Touch (toucher)
- FC Assign (FC1) (assignation de commande au pied)
- FC Polarity (FC1) (polarité de commande au pied)
- FC Assign (FC2) (assignation de commande au pied)
- FC Polarity (FC2) (polarité de commande au pied)
- DamperPolarity (polarité de la pédale de sustain)
- Control Ch. (canal de commande)
- Device ID (identification d'unité)
- MIDI Thru/Out2
- Powerup Mode (mode de mise sous tension)
- LCD Contrast (contraste de l'afficheur)

## Réglage de la hauteur pour l'adapter à d'autres instruments (Master Tune) ..... Valeur par défaut : 440.0 Hz

Lorsque vous jouez en orchestre avec d'autres instruments, ou lorsque vous devez régler le RD-600 pour qu'il s'adapte à la hauteur d'un autre instrument, réglez l'accord ou Master Tune. La valeur affichée est la fréquence du la médian (A4).

\$Master Tune    +  
#440.0Hz

Plage de valeurs : 427.4–452.6 (Hz)

## Réglage de la dureté du toucher (Key Touch) ..... Valeur par défaut : MEDIUM

Le RD-600 vous permet d'ajuster le toucher du clavier. C'est une fonction accessible uniquement aux pianos numériques, impossible à obtenir avec un piano acoustique.

**LIGHT:** Le fortissimo (ff) peut être produit par une force plus faible que la normale, donnant l'illusion que le clavier est moins dur.

**MEDIUM:** C'est le réglage normal, qui vous permet de jouer avec le toucher plus naturel.

**HEAVY:** Le fortissimo ne peut être produit qu'avec une force plus importante que la normale, donnant l'illusion que le clavier est plus dur. En jouant dynamiquement, vous pourrez exprimer plus d'émotion dans votre musique.

\$Key Touch    +  
#MEDIUM

## Réglage de la fonction de commande au pied 1 (FC1 Assign) ..... ..... Valeur par défaut : Sosten

## Réglage de la fonction de commande au pied 2 (FC2 Assign) ..... ..... Valeur par défaut : Soft

Une pédale d'expression ou pédale commutateur connectée aux prises FC1 et FC2 de la face arrière peut servir à piloter la source sonore interne ou une source MIDI externe.

Les fonctions suivantes peuvent être assignées à une pédale (CC indique le numéro de commande).

CC1: Mod	Modulation
CC7: Volume	Volume
CC10: Pan	Panoramique
CC11: Expres	Expression
CC64: Hold 1	Sustain
CC66: Sosten	Sostenuto
CC67: Soft	Sourdine
CC91: RevSend	Niveau d'envoi à la reverb
CC93: ChoSend	Niveau d'envoi au chorus
EFX: Rate/Sns	Vitesse/sensibilité d'EFX
EFX: Dept/Lvl	Amplitude/niveau d'EFX
EFX: Level	Niveau d'EFX

\$FC Assign    +  
FC1#CC 7: Volume

\* Dans les réglages de partie locale, le réglage de transmission d'une partie TX est réglé sur INT (p.40).  
Les messages EFX: Rate/Sens, EFX: Dept/Lvl and EFX: Level seront transmis par la MIDI OUT.

## Réglage de polarité de la commande au pied 1 (FC1 Polarity)

### Réglage de polarité de la commande au pied (FC2 Polarity)

.....Valeur par défaut : STANDARD

Ce réglage permet au RD-600 de s'adapter à la polarité de la pédale d'expression ou de la pédale commutateur connectée en ses prises FC1 ou FC2 de face arrière.

Si vous utilisez une pédale commutateur Roland (telle que la DP-2), choisissez un réglage STANDARD. Si vous utilisez une pédale commutateur de polarité inverse d'un autre fabricant, choisissez REVERSE.

```
$FC Polarity  +  
FC1 ▶ STANDARD
```

Plage de valeurs : STANDARD, REVERSE

## Réglage de polarité de la pédale de sustain (DamperPolarity)

.....Valeur par défaut : STANDARD

Ce réglage permet au RD-600 de s'adapter à la polarité de la pédale de sustain connectée à la prise Damper Pedal de face arrière.

Si vous utilisez une pédale commutateur Roland (telle que la DP-2), choisissez un réglage STANDARD. Si vous utilisez une pédale commutateur de polarité inverse d'un autre fabricant (c'est-à-dire que si l'effet sustain s'applique même lorsque vous ne pressez pas la pédale), choisissez REVERSE.

```
$DamperPolarity +  
▶ STANDARD
```

Plage de valeurs : STANDARD, REVERSE

## Emploi de changement de programme MIDI pour sélectionner les mémoires de configuration

(Control Ch.) .....Valeur par défaut : OFF

Vous pouvez spécifier un canal qui servira uniquement à l'appel de mémoires de configuration (Setup). Si ce canal coïncide avec le canal de réception d'une partie interne, les messages de changement de programme reçus sur ce canal de commande sélectionneront en priorité les mémoires de configuration (setup) et non plus les tones. Si ce paramètre est sur OFF, les messages de changement de programme reçus ne sélectionneront pas les mémoires de configuration.

\* Le canal de réception de chaque partie est spécifié par les paramètres de partie interne (p.45).

```
$Control Ch.  +  
▶ OFF
```

Plage de valeurs : OFF, 1–16

### Correspondance entre mémoires de configuration (Setup) et les numéros de programme

S11	1	S12	2	S13	3	S14	4	S15	5	S16	6	S17	7	S18	8
S21	9	S22	10	S23	11	S24	12	S25	13	S26	14	S27	15	S28	16
S31	17	S32	18	S33	19	S34	20	S35	21	S36	22	S37	23	S38	24
S41	25	S42	26	S43	27	S44	28	S45	29	S46	30	S47	31	S48	32
S51	33	S52	34	S53	35	S54	36	S55	37	S56	38	S57	39	S58	40
S61	41	S62	42	S63	43	S64	44	S65	45	S66	46	S67	47	S68	48
S71	49	S72	50	S73	51	S74	52	S75	53	S76	54	S77	55	S78	56
S81	57	S82	58	S83	59	S84	60	S85	61	S86	62	S87	63	S88	64

## Réglages de numéro d'identification d'unité (Device ID) .....Valeur par défaut : 17

Le numéro d'identification d'unité est un numéro servant à la transmission et à la réception de messages exclusifs. Le RD-600 peut recevoir des données exclusives si elles véhiculent le même numéro d'identification d'unité que celui sur lequel il est réglé. Lorsque vous utilisez les messages exclusifs pour transférer des données, les numéros d'identification d'unité des deux appareils communicants doivent correspondre.

```
$Device ID  +  
▶ 17(10H)
```

Plage de valeurs : 17–32

## Emploi de la prise MIDI THRU comme MIDI OUT (MIDI Thru/Out2).....Valeur par défaut : THRU

Si vous désirez utiliser le connecteur MIDI THRU comme prise MIDI OUT réglez ce paramètre sur OUT2.

\$MIDI Thru/Out2\*  
#THRU

Plage de valeurs : THRU, OUT2

## Retour à la configuration d'extinction (Powerup Mode).....Valeur par défaut : DEFAULT

Si ce paramètre est réglé sur LAST, les réglages qui étaient actifs lorsque vous avez dernièrement éteint l'appareil seront rappelés à la mise sous tension.

\$PowerUP Mode\*  
#DEFAULT

Plage de valeurs : DEFAULT, LAST

## Réglage de la brillance de l'afficheur (LCD Contrast) .....Valeur par défaut : 8

Cela ajuste le contraste de l'afficheur.

\$LCD Contrast\*  
12

Plage de valeurs : 1 (sombre) –16 (clair)

# Fonctions pratiques ou Utilitaires (Utility)

Le RD-600 propose différentes fonctions pratiques telles que la transmission de données via MIDI et l'initialisation de différents types de réglages (Initialize).

## A propos des fonctions utilitaires

Les fonctions utilitaires comprennent les suivantes.

Write SETUP (écriture de configuration)

Bulk Dump (Current) (transfert des données de configuration actuelle)

Bulk Dump (All) (transfert global de toutes les données)

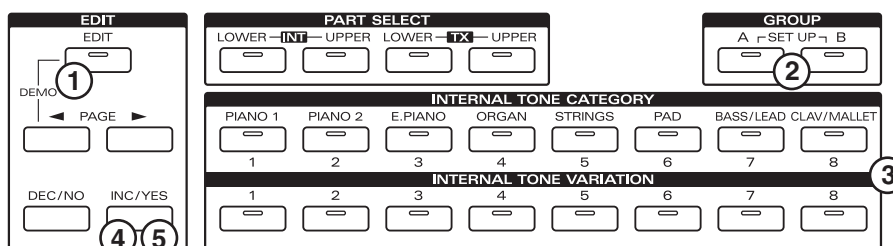
Initialize (Current) (Initialisation de configuration actuelle)

Initialize (All) (initialisation générale)

## Stockage des différents réglages en mémoire de configuration (Write SETUP)

Les réglages que vous avez modifiés en mode Edit sont conservés même quand vous quittez le mode Edit. Toutefois, si vous apportez de nouveaux changements en mode Edit ou si vous rappelez une mémoire de configuration (Setup), les réglages précédents seront perdus.

Pour cette raison, vous pouvez vouloir conserver (écrire) vos réglages en mémoire de configuration. Les réglages ainsi stockés peuvent être rappelés à tout instant. 64 différentes configurations peuvent être stockées.



1. Pressez le bouton [EDIT] pour allumer son indicateur et vous passerez en mode Edit.

- 
2. Pour la procédure d'écriture, pressez simultanément les boutons GROUP [A] et [B] en mode Edit.

L'affichage suivant apparaîtra.

```
Write SETUP  +*  
to S11
```

3. Utilisez les boutons Category/Variation pour sélectionner un numéro de configuration 'Setup) devant servir de destination à l'écriture (S11–S88).

```
Write SETUP  +*  
to S24
```

4. Lorsque vous avez sélectionné la destination de l'écriture, pressez le bouton [INC/YES].

Un message vous demandera de confirmer la procédure.

```
Write SETUP  +*  
to S24 Sure?
```

5. Si vous désirez écrire les données, pressez le bouton [INC/YES]. Pour annuler sans écrire, pressez le bouton [DEC/NO].

6. Quand les données ont été écrites en mémoire, l'afficheur indique Complete! et vous retournez au mode de fonctionnement normal.

A présent, les réglages ont été sauvegardés dans cette configuration et peuvent être rappelés à tout moment.

```
Write SETUP  +*  
Complete!
```

Une mémoire de configuration contient les données suivantes.

- 
- |                    |   |
|--------------------|---|
| • Split on/off     | • Transpose on/off (et la valeur de réglage s'il est sur on)) |
| • EFX UPPER on/off | • EFX LOWER on/off  |
| • Equalizer on/off | • Reverb on/off   |
| • Chorus on/off    |   |
- 

• Réglages de partie locales

Parties INT	Parties
Part Assign	Transmit Ch.
Key Range	Key Range
Transpose	Transpose
Velocity Sens	Velocity Sens
Velocity Max	Velocity Max
DamperPedalSw	DamperPedalSw
FC1 Pedal Sw	FC1 Pedal Sw
FC2 Pedal Sw	FC2 Pedal Sw
Mod Lever Sw	Mod Lever Sw
Bend Lever Sw	Bend Lever Sw
	Volume de chaque partie

---

• Réglages de partie interne (Part 1–Part 16)

Receive Ch.  
Rx PGM  
Rx Modulation  
Rx Volume  
Rx Hold-1

Rx Bender  
Volume de chaque partie  
Numéro de programme pour chaque partie

#### • Réglages de tone

##### Réglages de tone assignés aux 16 parties internes

Pan  
Coarse Tune  
Fine Tune  
Reverb Amount  
Chorus Amount  
Bend Range Up  
BendRangeDown  
EFX  
EFX Level  
Position des boutons RATE/SENS et DEPTH/LEVEL  
Attack  
Decay  
Release  
Bright

##### Réglages de tone assignés aux parties TX

Pan  
Coarse Tune  
Fine Tune  
Reverb Amount  
Chorus Amount  
Bend Range  
Program number  
Bank Select  
Attack  
Decay  
Release  
Bright

\* Les réglages de tone non assignés à une partie interne ne sont pas sauvegardés comme partie de la configuration.

#### • Réglages de Reverb/Chorus

##### Réglage de reverb

Reverb Type  
Reverb Level  
Reverb Time  
Reverb HF Damp  
Delay Feedback

##### Réglage de chorus

Chorus Level  
Chorus Rate  
Chorus Depth  
Chorus PreDelay  
ChorusFeedback  
Chorus Output

#### • Réglages généraux

Key Touch

## Sauvegarde des réglages internes dans un séquenceur externe (Bulk Dump Current / Bulk Dump All)

Les réglages internes du RD-600 (données exclusives) peuvent être transmises (d'un bloc par transmission Bulk Dump) dans un séquenceur externe pour enregistrement et stockage.

Bulk Dump All transmettra toutes les données du RD-600 autres que le numéro d'identification d'unité, le contraste de l'afficheur et le mode de mise sous tension.

Bulk Dump Current transmettra le même contenu que les données sauvegardées dans une mémoire de configuration. Cela permet à un séquenceur de servir de mémoire de configuration externe.

\* Pour que les données exclusives puissent être transférées entre le RD-600 et l'appareil MIDI externe, les numéros d'identification d'unité des deux appareils doivent correspondre (p.51).

1. Connectez la MIDI OUT du RD-600 à la MIDI IN du séquenceur et la MIDI IN du RD-600 à la MIDI OUT du séquenceur.

2. Pressez le bouton [EDIT]. L'indicateur s'allumera et vous passerez en mode Edit.

3. Utilisez les boutons PAGE [◀][▶] pour vous déplacer entre les pages et sélectionnez Bulk Dump Current ou Bulk Dump All.

L'affichage suivant apparaîtra.

⏏ Bulk Dump  
Current

Affichage Bulk Dump Current

⏏ Bulk Dump  
All

Affichage Bulk Dump All



4. Pressez le bouton [INC/YES].

L'afficheur vous demandera de confirmer la procédure.

```
VBulk Dump  +-
      Sure?
```

5. Lancez l'enregistrement sur votre séquenceur.

6. Pressez une fois encore le bouton [INC/YES] et les données exclusives seront transmises par le RD-600. Pour annuler la procédure, pressez el bouton [DEC/NO].

7. Quand la transmission est terminée, l'afficheur indique Complete!

Stoppez l'enregistrement sur votre séquenceur.

```
VBulk Dump 100%+-
      Complete!
```

Les réglages du RD-600 ont maintenant été enregistrées dans le séquenceur. Lorsque vous faites reproduire le séquenceur, le RD-600 qui reçoit les données se règle en fonction des valeurs ainsi reçues.

### Réception de données exclusives depuis un séquenceur

Lorsque vous désirez recevoir des données exclusives enregistrées dans un séquenceur, vous devez placer le RD-600 en mode de jeu normal. Certaines données ne peuvent pas être reçues par le RD-600 s'il est en mode Edit. Pour la procédure de transmission des données exclusives, référez-vous au mode d'emploi du séquenceur utilisé.

## Retour aux réglages d'usine (Initialize Current / Initialize All)

Initialize All restaurera (initialisera) tous les paramètres du RD-600 comme à sa sortie d'usine. Le contenu de toutes les mémoires de configuration (Setup) sera également initialisé.

Initialize Current initialisera les réglages de sparties locales, parties internes et tones. Les 128 tones internes seront initialisés. Toutefois, comme le contenu des mémoires de configuration ne sera pas initialisé, les réglages de tone sauvegardés dans les mémoires de configuration ne le seront pas non plus.

1. Pressez le bouton [EDIT]. L'indicateur s'allumera et vous passerez en mode Edit.

2. Utilisez les boutons PAGE [ ◀ ] [ ▶ ] pour vous déplacer au travers des pages et sélectionnez Initialize Current ou Initialize All.

L'affichage suivant apparaîtra.

```
VBInitialize +-
      Current
```

Affichage Initialize Current

```
VBInitialize +-
      All
```

Affichage Initialize All

3. Pressez le bouton [INC/YES]

Un message apparaîtra dans l'afficheur, vous demandant de confirmer la procédure.

```
VBInitialize +-
      Sure?
```

4. Pressez le bouton [INC/YES] une fois encore et les données seront initialisées. Pour annuler la procédure, pressez le bouton [DEC/NO].

5. Quand l'initialisation est terminée, l'afficheur indique Complete! et vous retournez au statut de jeu normal.

```
VBInitialize +-
      Complete!
```

# Types d'effet EFX et paramètres assignés à chaque bouton

EFX offre 40 types d'effets différents décrits ci-dessous. Certains des types d'effet sont mixtes avec deux sortes d'effet associés.

Les boutons RATE/SENS et DEPTH/LEVEL sont associés à des paramètres dépendant du type d'effet sélectionné comme décrit ci-dessous.

## 1. RESONANCE

Simule la résonance qui se produit quand la pédale de sustain est pressée.

### RATE/SENS: Sensitivity

Ajuste le rapport entre la quantité d'effet par rapport à l'enfoncement de la pédale.

### DEPTH/LEVEL: Level

Ajuste l'intensité de l'effet de résonance.

## 2. OVERDRIVE

Produit une distorsion naturelle similaire à celle produite par un ampli à lampes.

### RATE/SENS: Drive

Fixe la force de la distorsion.

### DEPTH/LEVEL: Ampl Type

Simule les caractéristiques de 4 types d'ampli guitare. De gauche à droite, le changement se fait sur 4 zones.

SMALL: un ampli compact

BUILT-IN: un ampli intégré

2-STACK: un gros ampli deux-corps

3-STACK: un gros ampli trois-corps

## 3. DISTORTION

Augmente les harmoniques impaires pour ajouter une force distorsion au son d'origine.

### RATE/SENS: Drive

Fixe la force de la distorsion.

### DEPTH/LEVEL: Amp Type

Simule les caractéristiques de 4 types d'ampli guitare. De gauche à droite, le changement se fait sur 4 zones.

SMALL: un ampli compact

BUILT-IN: un ampli intégré

2-STACK: un gros ampli deux-corps

3-STACK: un gros ampli trois-corps

## 4. PHASER

Ajoute un son à la phase décalée au son d'origine pour faire changer la tonalité au cours du temps, produisant une modulation du son.

### RATE/SENS: Rate

Fixe la vitesse de la modulation

### DEPTH/LEVEL: Depth

Fixe l'amplitude de modulation.

## 5. SPECTRUM

C'est un type de filtre qui crée un son caractéristique en modifiant le niveau d'une fréquence spécifique.

### RATE/SENS: Band

Ajuste la fréquence à laquelle le niveau sera ajusté.

### DEPTH/LEVEL: Level

Ajuste le niveau de la fréquence pilotée.

## 6. ENHANCER

L'enhancer commande la structure des harmoniques de hautes fréquences, ajoutant une brillance au son et augmentant la définition.

### RATE/SENS: Sensitivity

Fixe l'amplitude d'application de l'effet enhancer.

### DEPTH/LEVEL: Mix

Fixe le rapport entre son original et harmoniques générée.

## 7. AUTO-WAH

Vous permet d'obtenir un effet de wah-wah automatique dans lequel le son change cycliquement par mouvements cycliques d'un filtre.

### RATE/SENS: Rate

Fixe la vitesse de modulation de l'effet wah-wah.

### DEPTH/LEVEL: Depth

Fixe l'amplitude de modulation de l'effet wah-wah.

## 8. ROTARY

Simule une cabine rotative à l'ancienne qui ajoute de la modulation au son en faisant tourner le haut-parleur. C'est un effet efficace avec un son d'orgue.

### RATE/SENS: Speed

Commute la vitesse de rotation de l'effet rotatif.

### DEPTH/LEVEL: Separation

Fixe la dispersion spatiale du son.

## 9. COMPRESSOR

Stabilise le niveau générale en supprimant les hauts niveaux et en amplifiant les bas niveaux.

### RATE/SENS: Sustain Time

Fixe le temps de maintien à un volume uniforme d'un signal de bas niveau.

### DEPTH/LEVEL: Attack Level

Fixe la force d'attaque quand un son est reçu.

## 10. LIMITER

Alors que le compresseur agit à la fois sur les signaux de bas et de haut niveau, le limiteur ne compresse que les signaux de haut niveau dépassant un niveau déterminé. Vous pouvez éliminer toute distorsion indésirable en réglant cet effet pour ne travailler que sur les crêtes d'entrée.

---

**RATE/SENS: Release Time**

Cela fixe l'intervalle de temps séparant le moment où le signal chute sous le niveau seuil de l'instant où l'effet cesse.

**DEPTH/LEVEL: Threshold**

Cela fixe le niveau auquel l'effet limiteur apparaît. Les signaux entrant au-dessus du niveau spécifié sont compressés.

**11. HEXA-CHORUS**

C'est un chorus six phases (6 sons de chorus superposés) qui apportent profondeur et espace au son.

**RATE/SENS: Rate**

Cela fixe la vitesse de modulation.

**DEPTH/LEVEL: Depth**

Cela fixe l'amplitude de modulation.

**12. TREMOLO-CHORUS**

C'est un chorus qui ajoute un effet tremolo (modulation cyclique du volume).

**RATE/SENS: Tremolo Rate**

Cela fixe la vitesse de modulation de l'effet tremolo.

**DEPTH/LEVEL: Balance**

Cela fixe la balance entre le niveau du son d'origine et celui du son d'effet (son de chorus).

**13. SPACE-D**

C'est un chorus multiple avec modulation à deux phases appliquée en stéréo. Il ne produit pas de sensation de modulation mais donne un effet de chorus à la sonorité transparente.

**RATE/SENS: Rate**

Cela fixe la vitesse de modulation.

**DEPTH/LEVEL: Depth**

Cela fixe l'amplitude de modulation.

**14. STEREO-CHORUS**

C'est un chorus avec sortie totalement stéréo.

**RATE/SENS: Rate**

Cela fixe la vitesse de modulation.

**DEPTH/LEVEL: Depth**

Cela fixe l'amplitude de modulation.

**15. STEREO-FLANGER**

C'est un flanger avec sortie stéréo totale (les LFO gauche et droite sont en phase). L'amplitude de l'effet peut être augmentée pour obtenir un son qui monte et descend, comme un avion à réaction au décollage ou à l'atterrissage.

**RATE/SENS: Rate**

Cela fixe la vitesse de modulation.

**DEPTH/LEVEL: Depth**

Cela fixe l'amplitude de modulation.

**16. STEP-FLANGER**

C'est un flanger dans lequel la hauteur du flanger change par palier.

**RATE/SENS: Step Rate**

Cela fixe le cycle des changements de hauteur.

**DEPTH/LEVEL: Depth**

Cela fixe l'amplitude de la modulation du flanger.

**17. STEREO-DELAY**

C'est un delay totalement stéréo.

**RATE/SENS: Delay Time**

Cela ajuste le temps séparant le son d'origine du son retardé.

**DEPTH/LEVEL: Feedback Level**

Cela ajuste la proportion de son d'effet renvoyé à l'entrée de l'effet.

**18. MODULATION-DELAY**

Cet effet ajoute de la modulation au son retardé.

**RATE/SENS: Rate**

Cela fixe la vitesse de modulation.

**DEPTH/LEVEL: Depth**

Cela fixe l'amplitude de modulation.

**19. TRIPLE-TAP-DELAY**

Ce retard fixe des temps de retard différents pour les trois directions : centre (C) / gauche ou Left (L) / droite ou Right (R).

**RATE/SENS: Delay Time**

Cela ajuste le temps séparant le son d'origine du son retardé.

**DEPTH/LEVEL: Feedback Level**

Cela ajuste la proportion de son d'effet renvoyé à l'entrée de l'effet.

**20. QUADRUPLE-TAP-DELAY**

Ce delay utilise quatre temps de retard indépendants.

**RATE/SENS: Delay Time**

Cela ajuste le temps séparant le son d'origine du son retardé.

**DEPTH/LEVEL: Feedback Level**

Cela ajuste la proportion de son d'effet renvoyé à l'entrée de l'effet.

**21. TIME-CONTROL-DELAY**

Cela vous permet de piloter en temps réel le temps de retard. Lorsque vous changez le temps de retard, la hauteur et le temps de retard du son retardé changent. Si vous assignez la pédale de commande 1/2 au contrôle d'EFX : Rate/Sns ou EFX : Dept/Lvl (p.50), vous pouvez utiliser une pédale d'expression ou une pédale commutateur connectée en FC1 ou FC2 pour piloter le temps de retard ou le niveau de ré-injection (Feedback).

---

**RATE/SENS: Delay Time**

Cela ajuste le temps séparant le son d'origine du son retardé.

**DEPTH/LEVEL: Feedback Level**

Cela ajuste la proportion de son d'effet renvoyé à l'entrée de l'effet.

**22. 2VOICE-PITCH-SHIFTER**

Cet effet décale la hauteur du son d'origine. C'est un pitch shifter à deux voix qui crée deux transpositions et permet au son transposé de se superposer au son d'origine.

**RATE/SENS: Fine Pitch A**

C'est un ajustement fin de la transposition A par palier de deux centièmes.

**DEPTH/LEVEL: Fine Pitch B**

C'est un ajustement fin de la transposition B par palier de deux centièmes.

**23. FBK-PITCH-SHIFTER**

C'est un pitch shifter avec une boucle de ré-injection.

**RATE/SENS: Coarse Pitch**

C'est un ajustement fin de la transposition par demi-tons.

**DEPTH/LEVEL: Feedback Level**

Cela ajuste la proportion de son d'effet renvoyé à l'entrée de l'effet.

**24. REVERB**

Cela ajoute des réverbérations qui perdurent après le son d'origine pour simuler des sons joués dans un environnement spacieux.

**RATE/SENS: Reverb Time**

Ajuste la durée de réverbération.

**DEPTH/LEVEL: Effect Balance**

Règle la balance entre le niveau du son d'origine et celui du son d'effet (reverb).

**25. GATE-REVERB**

Cette reverb coupe artificiellement les réverbérations qui perdurent avant qu'elles aient terminé leur chute naturelle.

**RATE/SENS: Reverb Time**

Ajuste la durée de la reverb.

**DEPTH/LEVEL: High Gain**

Fixe la qualité du son aigu.

**26. OVERDRIVE -> CHORUS**

Avec ce type, l'overdrive est connecté en série au chorus.

**RATE/SENS: Chorus Rate**

Cela fixe la vitesse de modulation.

**DEPTH/LEVEL: Chorus Depth**

Cela fixe l'amplitude de modulation.

**27. OVERDRIVE -> FLANGER**

Avec ce type, l'overdrive est connecté en série au flanger.

**RATE/SENS: Flanger Rate**

Cela fixe la vitesse de modulation.

**DEPTH/LEVEL: Flanger Depth**

Cela fixe l'amplitude de modulation.

**28. OVERDRIVE -> DELAY**

Avec ce type, l'overdrive est connecté en série au delay.

**RATE/SENS: Drive**

Cela ajuste la quantité de distorsion pour la saturation. Le volume changera conjointement à la quantité de distorsion.

**DEPTH/LEVEL: Delay Time**

Cela ajuste le temps séparant le son d'origine du son retardé.

**29. DISTORTION -> CHORUS**

Avec ce type d'effet, la distorsion est connectée en série au chorus.

**RATE/SENS: Chorus Rate**

Cela fixe la vitesse de modulation.

**DEPTH/LEVEL: Chorus Depth**

Cela fixe l'amplitude de modulation.

**30. DISTORTION -> FLANGER**

Avec ce type d'effet, la distorsion est connectée en série au flanger.

**RATE/SENS: Flanger Rate**

Cela fixe la vitesse de modulation.

**DEPTH/LEVEL: Flanger Depth**

Cela fixe l'amplitude de modulation.

**31. DISTORTION -> DELAY**

Avec ce type d'effet, la distorsion est connectée en série au delay.

**RATE/SENS: Drive**

Cela ajuste la quantité de distorsion pour la saturation. Le volume changera conjointement à la quantité de distorsion.

**DEPTH/LEVEL: Delay Time**

Cela ajuste le temps séparant le son d'origine du son retardé.

**32. ENHANCER -> CHORUS**

Avec ce type d'effet, l'enhancer est connecté en série au chorus.

**RATE/SENS: Chorus Rate**

Cela fixe la vitesse de modulation.

**DEPTH/LEVEL: Chorus Depth**

Cela fixe l'amplitude de modulation.

---

### 33. ENHANCER -> FLANGER

Avec ce type d'effet, l'enhancer est connecté en série au flanger.

#### **RATE/SENS: Flanger Rate**

Cela fixe la vitesse de modulation.

#### **DEPTH/LEVEL: Flanger Depth**

Cela fixe l'amplitude de modulation.

### 34. ENHANCER -> DELAY

Avec ce type d'effet, l'enhancer est connecté en série au delay.

#### **RATE/SENS: Delay Time**

Cela ajuste le temps séparant le son d'origine du son retardé.

#### **DEPTH/LEVEL: Feedback Level**

Cela ajuste la proportion de son d'effet renvoyé à l'entrée de l'effet.

### 35. CHORUS -> DELAY

Cet effet connecte en série chorus et delay.

#### **RATE/SENS: Chorus Rate**

Cela fixe la vitesse de modulation.

#### **DEPTH/LEVEL: Chorus Depth**

Cela fixe l'amplitude de modulation.

### 36. FLANGER -> DELAY

Cet effet connecte en série flanger et delay.

#### **RATE/SENS: Flanger Rate**

Cela fixe la vitesse de modulation.

#### **DEPTH/LEVEL: Flanger Depth**

Cela fixe l'amplitude de modulation.

### 37. CHORUS -> FLANGER

Cet effet connecte en série chorus et flanger.

#### **RATE/SENS: Chorus Rate**

Cela fixe la vitesse de modulation.

#### **DEPTH/LEVEL: Chorus Depth**

Cela fixe l'amplitude de modulation.

### 38. CHORUS/DELAY

Cet effet connecte chorus et delay en parallèle.

#### **RATE/SENS: Chorus Rate**

Cela fixe la vitesse de modulation.

#### **DEPTH/LEVEL: Chorus Depth**

Cela fixe l'amplitude de modulation.

### 39. FLANGER/DELAY

Cet effet connecte en parallèle flanger et delay.

#### **RATE/SENS: Flanger Rate**

Cela fixe la vitesse de modulation.

#### **DEPTH/LEVEL: Flanger Depth**

Cela fixe l'amplitude de modulation.

### 40. CHORUS/FLANGER

Cet effet connecte en parallèle chorus et flanger.

#### **RATE/SENS: Chorus Rate**

Cela fixe la vitesse de modulation.

#### **DEPTH/LEVEL: Chorus Depth**

Cela fixe l'amplitude de modulation.

### 41. BYPASS

Aucun effet ne s'appliquera.

# Mauvais fonctionnement

Si l'instrument ne fonctionne pas comme vous l'espérez, vérifiez d'abord les points suivants.

## Pas de son

- RD-600, amplificateur et table mixage sont-ils allumés ? (p.10)
- Les connexions ont-elles été correctement et sûrement faites ? (p.9)
- Les tables de connexion sont-ils défectueux ?
- Le volume de l'amplificateur ou de la table de mixage est-il abaissé ? (p.10)
- Le curseur de volume est-il en position MIN ? (p.10)
- Les commutateurs des parties INT UPPER / LOWER sont-ils sur OFF ? (p.12)
- Les niveaux des parties INT UPPER / LOWER sont-ils réglés sur une valeur appropriée ? (p.18)
- Si la commande numéro 7 (volume) est assignée à la pédale, vérifiez la position de la pédale. (p.50)
- La tessiture (Key Range) est-elle réglée correctement ? (p.40)
- Certains tones ont une tessiture limitée de production du son. Réglez la transposition (Transpose) sur une valeur appropriée. (p.18, 42)
- Le niveau d'EFX du son est-il réglé à 0 ? (p.34)

## La hauteur est incorrecte

- Le réglage d'accord est-il incorrect ? (p.50)
- Le réglage de transposition (Transpose) est-il correct ? (p.18)
- Le réglage de transposition de partie est-il correct ? (p.42)
- Le réglage d'accord fin (Fine Tune) est-il sur une valeur appropriée ? (p.33)
- Le réglage d'accord grossier (Coarse Tune) est-il sur une valeur appropriée ? (p.32)
- Avez-vous utilisé le levier de pitch bend ? (p.10)

## La dynamique du son n'est pas celle souhaitée

- Vérifiez le réglage de sensibilité à la dynamique ou Velocity Sens. (p.42)
- Vérifiez le réglage de dynamique maximale ou Velocity Max. (p.43)

## Les commandes n'ont pas l'effet souhaité

- Vérifiez les réglages de pédale. (p.50, 51)
- Les réglages Bend Lever Sw / Mod Lever Sw / DamperPedalSw / FC1, FC2 Pedal Sw sont-ils sur OFF ? (p.43, 44)

## Si vous utilisez une source sonore externe

### Pas de son sur la source sonore externe

- Le volume de la source sonore externe est-il baissé ?
- Le canal de transmission (Transmit Ch- est-il correctement réglé ? (p.40)
- Un commutateur de partie TX UPPER / LOWER est-il sur OFF ? (p.12)
- Les niveaux des parties TX UPPER / LOWER sont-ils à des valeurs appropriées ? (p.18)
- Si la commande numéro 7 (volume) est assignée à la pédale, vérifiez la position de la pédale. (p.50)



---

## **La hauteur est incorrecte**

- Le réglage de transposition des parties TX UPPER / LOWER est-il correct ? (p.42)
- Avez-vous utilisé le levier de pitch bend ? (p.10)
- Si la commande numéro 1 (modulation) est assignée à la pédale, vérifiez la position de la pédale. (p.50)

## **Impossible de transmettre des messages de changement de programme/sélection de banque**

- Le réglage de changement de programme/sélection de banque est-il sur OFF ? (p.25, 26)
- Le réglage du canal de transmission (Transmit Ch) est-il correct ? (p.40)

## **Si vous utilisez un séquenceur**

### **Pas de son**

- Si le canal de réception de la partie interne correspondant à la partie INT est sur OFF, il n'y aura pas de son. Changez le réglage du canal de réception. (p.45)

### **Impossible d'enregistrer une interprétation**

- Si le commutateur de partie de la partie TX est sur OFF, vos données de jeu ne seront pas envoyées par le MIDI (p.12)

### **Votre interprétation est enregistrée sur le mauvais canal**

- Le canal de réception et le canal de transmission sont-ils correctement réglés ? (p.40, 45, 47)

### **Lorsque vous jouez du RD-600, le son est bizarre / les notes jouent deux fois**

- Si la fonction Thru du séquenceur est activée et qu'un commutateur de partie d'une partie INT est aussi activé, chaque note sera produite deux fois par la source sonore interne. Désactivez (réglez sur OFF) les commutateurs de partie de la partie INT. (p.12, 47)

# Liste des messages d'erreur

Si une procédure était incorrecte ou n'a pas pu être exécutée correctement, un message d'erreur apparaît dans l'afficheur. Notez bien ce message d'erreur et suivez l'action appropriée.

## Messages qui apparaissent à la mise sous tension

### Battery Low!

**Cause:** La pile de sauvegarde interne est trop faible.

**Action:** Contactez le service de maintenance Roland le plus proche.

### Battery None!

**Cause:** La pile de sauvegarde interne est absente.

**Action:** Contactez le service de maintenance Roland le plus proche.

## Messages relatifs à la mémoire

### Memory Damaged!

**Cause:** Les données en mémoire ne peuvent pas être lues correctement.

**Action:** Contactez le service de maintenance Roland le plus proche.

## Messages relatifs au MIDI

### MIDI Rx Error!

**Cause:** Il est possible qu'un câble MIDI ait été déconnecté ou endommagé.

**Action:** Vérifiez les câbles MIDI.

### MIDI Buff. Full!

**Cause:** Le RD-600 a reçu en un court laps de temps plus de données qu'il ne peut en traiter.

**Action:** Sur l'appareil émetteur, réduisez la quantité de données MIDI transmises.

### Rx Data Error!

**Cause:** Les données exclusives reçues n'étaient pas correctes.

**Action:** Si le même message apparaît répétitivement, il y a un problème avec le contenu des données MIDI. Contrôlez les données MIDI transmises.

### Check Sum Error!

**Cause:** Les données exclusives reçues avaient un octet de vérification (checksum) incorrect.

**Action 1:** Vérifiez le checksum des données transmises. S'il est incorrect, corrigez-le et retransmettez les données.

S'il est correct, essayez les mesures suivantes.

**Action 2:** Employez un câble MIDI aussi court que possible et retransmettez les données.

**Action 3:** Si un autre appareil MIDI (tel qu'un appareil avec une fonction MIDI Thru) est connecté entre l'appareil émetteur et le RD-600, déconnectez cet appareil et utilisez un câble MIDI pour faire une liaison directe entre l'appareil émetteur et le RD-600, puis reprenez la transmission.

Si le même message apparaît toujours, contactez le service de maintenance Roland le plus proche ou votre revendeur.



# Liste des raccourcis

En utilisant des raccourcis, vous pouvez accéder directement aux paramètres désirés en mode Edit.

- 1 Sélection de la partie INT UPPER et saut au paramètre EFX Type/Level**  
[EDIT]+EFX [UPPER] (Quand vous répétez cette procédure, Type et Level alternent.)
- 2 Sélection de la partie INT LOWER et saut au paramètre EFX Type/Level**  
[EDIT]+EFX [LOWER] (Quand vous répétez cette procédure, Type et Level alternent.)
- 3 Saut à la quantité de reverb du tone sélectionné ou au groupe des réglages de reverb**  
[EDIT]+[REVERB] (Quand vous répétez cette procédure, les paramètres individuels se succèdent)
- 4 Saut à la quantité de chorus du tone sélectionné ou au groupe des réglages de reverb**  
[EDIT]+[CHORUS] (Quand vous répétez cette procédure, les paramètres individuels se succèdent)
- 5 Saut à la tessiture (Key Range) de la partie locale sélectionnée**  
[EDIT]+[SPLIT]
- 6 Saut au réglage Transpose de la partie locale sélectionnée, ou au réglage Coarse Tune du tone sélectionné**  
[EDIT]+[TRANPOSE] (Quand vous répétez cette procédure, Transpose et Coarse Tune alternent.)
- 7 Saut au paramètre Mode Lever Sw de la partie locale sélectionnée**  
Tenez enfoncé le bouton[EDIT] et éloignez le levier bender de vous.
- 8 Saut au paramètre Bend Lever Sw de la partie locale sélectionnée ou au réglage BendRangeUp du tone sélectionné**  
Tenez enfoncé le bouton[EDIT] et déplacez le levier bender vers la droite.  
(Si vous gardez enfoncé le bouton [EDIT] et inclinez de nouveau le levier bender vers la droite, Bend Lever Sw et BendRangeUp alternent.)  
*\* Si une partie TX est sélectionnée, vous sautez à Bend lever Sw ou à Bend Range.*
- 9 Saut au paramètre Bend Lever Sw de la partie locale sélectionnée ou au réglage BendRangeDown du tone sélectionné**  
Tenez enfoncé le bouton[EDIT] et déplacez le levier bender vers la gauche.  
(Si vous gardez enfoncé le bouton [EDIT] et inclinez de nouveau le levier bender vers la gauche, Bend Lever Sw et BendRangeDown alternent.)  
*\* Si une partie TX est sélectionnée, vous sautez à Bend lever Sw ou à Bend Range.*
- 10 Saut au paramètre DamperPedalSw de la partie locale sélectionnée ou à DamperPolarity**  
Tenez enfoncé le bouton [EDIT] et pressez une pédale de sustain connectée.  
(Si vous répétez cette procédure, DamperPedalSw et DamperPolarity alternent.)
- 11 Saut au paramètre FC1 Pedal Sw de la partie locale sélectionnée ou à FC1 Assign (fonction assignée à la pédale de commande 1)**  
Tenez enfoncé le bouton [EDIT] et actionnez la pédale connectée en FC1.  
(Si vous répétez cette procédure, FC1 Pedal Sw et FC1 Assign will alternent.)
- 12 Saut au paramètre FC2 Pedal Sw de la partie locale sélectionnée ou à FC2 Assign (fonction assignée à la pédale de commande 2)**  
Tenez enfoncé le bouton [EDIT] et actionnez la pédale connectée en FC2.  
(Si vous répétez cette procédure, FC2 Pedal Sw et FC2 Assign will alternent.)
- 13 Saut à Write Setup (sauvegarde d'une mémoire Setup)**  
En mode Edit, pressez simultanément les boutons Group [A] et [B].

## Section 1. Réception de données

### ■ Messages de voix par canal

#### ● Note off

Statut	2ème octet	3ème octet
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 de relâchement: 00H-7FH (0-127)

- \* Non reçu quand Rx.NOTE MESSAGE = OFF. (la valeur initiale est can.1-can.16)
- \* Les valeurs de dynamique des messages Note Off sont ignorées.

#### ● Note on

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)  
kk = numéro de note: 00H-7FH (0-127)  
vv = dynamique d'enfoncement: 01H-7FH (1-127)

- \* Non reçu quand Rx.NOTE MESSAGE = OFF. (la valeur initiale est can.1-can.16)

#### ● Changement de commande

- \* La valeur déterminée par un message de changement de commande ne sera pas re-réglée même par un changement de programme, etc.

#### ○ Modulation (commande numéro 1)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

n = Numéro de canal MIDI: 0H-FH (ch.1-ch.16)  
vv = amplitude de modulation: 00H-7FH (0-127)

- \* Non reçu quand Rx.MODULATION = OFF. (valeur initiale = ON)

#### ○ Entrée de donnée (commande numéro 6, 38)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = Numéro de canal MIDI: 0H-FH (ch.1-ch.16)  
mm, ll = valeur du paramètre déterminée par RPN/NRPN  
mm = MSB, ll = LSB

#### ○ Volume (commande numéro 7)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

n = Numéro de canal MIDI: 0H-FH (ch.1-ch.16)  
vv = Volume: 00H-7FH (0-127)

- \* Les messages de volume sont utilisés pour régler la balance de volume de chaque partie.
- \* Non reçu quand Rx.VOLUME = OFF. (valeur initiale = ON)

#### ○ Panoramique (commande numéro 10)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

n = Numéro de canal MIDI: 0H-FH (ch.1-ch.16)  
vv = panoramique: 00H-40H-7FH (gauche - centre - droite)

#### ○ Expression (commande numéro 11)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

n = Numéro de canal MIDI: 0H-FH (ch.1-ch.16)  
vv = Expression: 00H-7FH (0-127)

- \* Peut être utilisé indépendamment des messages de volume. Les messages d'expression sont utilisés pour l'expression musicale à l'intérieur d'une performance; par exemple, mouvements d'une pédale d'expression, crescendo et decrescendo.

#### ○ Hold 1 ou sustain (commande numéro 64)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (ch.1-ch.16)  
vv = valeur de commande: 00H-7FH (0-127)

- \* Non reçu quand Rx.HOLD1 = OFF. (valeur initiale = ON)

#### ○ Sostenuto (commande numéro 66)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	42H	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (ch.1-ch.16)  
vv = valeur de commande: 00H-7FH (0-127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

#### ○ Soft (commande numéro 67)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	43H	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (ch.1-ch.16)  
vv = valeur de commande: 00H-7FH (0-127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

#### ○ Effet 1 (Niveau d'envoi à la reverb) (commande numéro 91)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5BH	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (ch.1-ch.16)  
vv = valeur de commande: 00H-7FH (0-127)

- \* Ce message règle le niveau d'envoi à la reverb (quantité de reverb) de chaque tone.

#### ○ Effet 3 (Niveau d'envoi au chorus) (commande numéro 93)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5DH	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (ch.1-ch.16)  
vv = valeur de commande: 00H-7FH (0-127)

- \* This message adjusts the Chorus Send Level (Chorus Amount) of each Tone.

#### ○ NRPN MSB/LSB (commande numéro 98, 99)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (ch.1-ch.16)  
mm = octet supérieur du paramètre déterminé par NRPN  
ll = octet inférieur du paramètre déterminé par NRPN

- \* La valeur déterminée par NRPN ne sera pas re-réglée même si un message de changement de programme ou de Reset All Controllers est reçu.

#### \*\*NRPN\*\*

Les messages NRPN (numéro de paramètre non référencé) permettent d'élargir le nombre de commandes utilisées.

Pour utiliser ces messages, vous devez d'abord employer des messages NRPN MSB (octet de poids fort) et LSB (octet de poids faible) pour spécifier le paramètre à piloter, puis utiliser des messages d'entrée de donnée pour spécifier la valeur du paramètre précisé précédemment. Une fois qu'un paramètre NRPN a été spécifié, tous les messages d'entrée de donnée reçus sur ce canal modifieront les valeurs de ce paramètre. Pour prévenir toute erreur, il est recommandé d'annuler la sélection de NRPN par envoi d'un numéro de NRPN = 7FH/7FH lorsque vous avez fini le réglage de la valeur du paramètre désiré. Référez-vous à la section 4. Informations supplémentaires "Exemples de réels messages MIDI" <Exemple 4> (page 72). Sur le RD-600, le LSB d'entrée de donnée (llH) de NRPN est ignoré, aussi il n'y a-t-il aucun problème si vous n'envoyez qu'un MSB d'entrée de donnée (mmH) sans LSB.

Sur le RD-600, le NRPN peut être utilisé pour modifier les paramètres suivants.

NRPN	Entrée de donnée	
<u>MSB LSB</u>	<u>MSB</u>	<u>Description</u>
01H 20H	mmH	Fréquence de coupure du TVF (changement relatif sur le canal spécifié) mm: 0EH-40H-72H (-50 - 0 - +50)
01H 63H	mmH	Durée d'attaque d'enveloppe de TVF & TVA (changement relatif sur le canal spécifié) mm: 0EH-40H-72H (-50 - 0 - +50)
01H 64H	mmH	Temps de chute d'enveloppe de TVF & TVA (changement relatif sur le canal spécifié) mm: 0EH-40H-72H (-50 - 0 - +50)
01H 66H	mmH	Temps de fermeture de l'enveloppe de TVF & TVA (changement relatif sur le canal spécifié) mm: 0EH-40H-72H (-50 - 0 - +50)

\* Les paramètres indiquant "changement relatif" changent par rapport à la valeur preset.

#### ○ RPN MSB/LSB (commande numéro 100, 101)

<u>Statut</u>	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (ch.1-ch.16)

mm = octet supérieur du numéro de paramètre spécifié par RPN

ll = octet inférieur du numéro de paramètre spécifié par RPN

\* La valeur spécifiée par RPN ne sera pas ré-initialisée même en cas de réception de messages tels que Program Change or Reset All Controller.

#### \*\*RPN\*\*

Les messages RPN (numéro de paramètre référencé) sont des extensions des changements de commande et chaque fonction de RPN est décrite par le standard MIDI.

Pour utiliser ces messages, vous devez d'abord employer des messages RPN MSB (octet de poids fort) et LSB (octet de poids faible) pour spécifier le paramètre à piloter, puis utiliser des messages d'entrée de donnée pour spécifier la valeur du paramètre précisé précédemment. Une fois qu'un paramètre RPN a été spécifié, tous les messages d'entrée de donnée reçus sur ce canal modifieront les valeurs de ce paramètre. Pour prévenir toute erreur, il est recommandé d'annuler la sélection de RPN par envoi d'un numéro de RPN = 7FH/7FH lorsque vous avez fini le réglage de la valeur du paramètre désiré. Référez-vous à la section 4. Informations supplémentaires "Exemples de réels messages MIDI" <Exemple 4> (page 72).

Sur le RD-600, les RPN peuvent servir à modifier les paramètres suivants.

RPN	Entrée de donnée	
<u>MSB LSB</u>	<u>MSB LSB</u>	<u>Explication</u>
00H 00H	mmH —	Sensibilité au pitch bend mm: 00H-0CH (0-12 demi-tons), Initial Value = 02H (2 demi-tons) ll: ignoré (traité comme 00H) plage jusqu'à 1 octave par palier d'un demi-ton Les paramètres Bend Range Up et Bend Range Down seront également changés.
00H 01H	mmH llH	Accord général fin mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H (-50 - 0 - +50 centièmes), Valeur initiale = 40 00H (±0 centième) Quand ce message est reçu sur le canal MIDI de réception de la partie, il s'ajoute au réglage Master Tune et l'accord fin change. Si le canal de commande (Control) correspond au canal MIDI de réception de la partie, c'est le réglage d'accord général qui change.
00H 02H	mmH —	Accord grossier mm: 10H-40H-70H (-48 - 0 - +48 demi-tons), Valeur initiale = 40H (±0 demi-ton) ll: ignoré (traité comme 00H) L'accord grossier du paramètre de tone sera changé
7FH 7FH	— —	annulation de RPN Supprime toute sélection de RPN et NRPN are unspecified. Les messages d'entrée de donnée reçu après ce message seront ignorés (aucun message d'entrée de donnée n'est nécessaire après réception de ce message d'annulation). Les réglages déjà faits ne changeront pas ll: ignoré (traité comme 00H)

## ● Changement de programme

<u>Statut</u>	<u>2ème octet</u>
CnH	ppH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)

pp = numéro de programme: 00H-7FH (prog.1-prog.128)

- \* Non reçu quand Rx.PROGRAM CHANGE = OFF. (la valeur initiale est sur ON)
- \* Après réception d'un message de changement de programme, le son change uniquement pour la prochaine note jouée. Les sons en cours de réception du changement de programme ne sont pas affectés.

## ● Pitch Bend Change

<u>Statut</u>	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
EnH	llH	mmH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)

mm, ll = valeur de pitch bend: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

- \* Non reçu quand Rx.PITCH BEND = OFF. (valeur initiale = ON)

## ■ Messages de mode par canal

### ● All Sounds Off (commande numéro 120)

<u>Statut</u>	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	78H	00H

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)

- \* Quand ce message est reçu, toutes les notes en cours sur le canal correspondant sont immédiatement coupées.

### ● Reset All Controllers (commande numéro 121)

<u>Statut</u>	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	79H	00H

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)

- \* Quand ce message est reçu, les commandes suivantes sont ramenées à leur valeur d'initialisation.

<u>Commande</u>	<u>Valeur d'initialisation</u>
Pitch Bend	±0 (centre)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Sustain	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Sourdine	0 (off)
RPN	non réglé; les données précédentes ne changeront pas
NRPN	non réglé; les données précédentes ne changeront pas

### ● All Notes Off (commande numéro 123)

<u>Statut</u>	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	7BH	00H

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)

- \* Quand un message All Notes Off est reçu, toutes les notes du canal correspondant sont coupées. Toutefois, si les fonctions Hold 1 ou Sostenuto sont sur ON, le son se poursuit jusqu'à ce que ces commandes soient désactivées.

### ● OMNI OFF (commande numéro 124)

<u>Statut</u>	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	7CH	00H

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)

- \* Cela donnera le même résultat que lorsqu'un message All Notes Off est reçu.

● OMNI ON (commande numéro 125)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7DH	00H

n = numéro de canal MIDI : 0H-FH (can.1-can.16)

\* OMNI ON n'est reconnu que comme "All notes off"; le mode ne change pas (reste en OMNI OFF).

■ Message de système en temps réel

● Active Sensing

Statut
FEH

\* Quand de l'Active Sensing est reçu, l'unité commence à contrôler les intervalles de réception de tous les messages suivants. Durant ce contrôle, si l'intervalle entre messages successifs excède 80 ms, le même traitement que si les messages All Sounds Off, All Notes Off et Reset All Controllers étaient reçus est déclenché, et le contrôle d'intervalle des messages cesse.

■ Messages de système exclusif

Statut	Octet de donnée	Statut
F0H	iiH, ddH, .....,eeH	F7H

F0H:	Statut de message exclusif
ii = numéro ID:	un numéro d'identification (de fabricant) qui indique le fabricant de la machine émettant le message exclusif. L'identification de Roland est le 41H. Les numéros d'identification 7EH et 7FH sont des extensions du standard MIDI correspondant aux messages universels autres qu'en temps réel (7EH) et aux messages universels en temps réel (7FH).
dd,...,ee = donnée:	00H-7FH (0-127)
F7H:	EOX ou fin de message exclusif (End Of eXclusive)

Les messages exclusifs reçus par le RD-600 sont les messages exclusifs universels en temps réels, les demandes de données (RQ1) et les envois de données (DT1).

● Messages exclusifs universels en temps réel

○ Demande d'identité

Statut	Octet de donnée	Statut
F0H	7FH, "dev", 06H, 01H	F7H

Octet	Explication
FOH	Statut de message exclusif
7FH	Numéro d'identification d'unité (message universel en temps réel)
dev	Numéro d'unité (dev: 10H-1FH (17-32), la valeur initiale est 10H (17).)
06H	Sub ID#1 (Information générale)
01H	Sub ID#2 (Demande d'identité)
F7H	EOX (End Of eXclusive)

\* "dev" est le numéro de l'unité ou 7FH (Broadcast)

● Transmission de données

Le RD-600 peut transmettre et recevoir les différents paramètres par messages exclusifs. L'identification de modèle associé à ces messages exclusifs utilisé par le RD-600 est 00H 09H.

○ Demande de données 1 ou Request data 1 RQ1

Ce message demande à votre appareil d'envoyer des données. L'adresse et la taille déterminent le type et la quantité des données à envoyer. Lorsqu'un message Data Request est reçu, si l'appareil est prêt à transmettre ses données et si l'adresse et la taille sont appropriées, les données demandées sont transmises sous forme de message d'envoi de données ou "Data Set 1 (DT1)". Sinon, rien n'est transmis.

Statut	Octet de donnée	Statut
F0H	41H, dev, 00H, 09H, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut de message exclusif
41H	Numéro d'identification (Roland)
dev	Numéro d'unité (dev: 10H-1FH, valeur initiale = 10H)
00H	Identification de modèle (RD-600)
09H	Identification de modèle (RD-600)
11H	Identification de commande (RQ1)
aaH	Adresse MSB: octet supérieur de l'adresse de départ de la donnée transmise
bbH	Adresse
ccH	Adresse
ddH	Adresse LSB: octet inférieur de l'adresse de départ de la donnée transmise
ssH	Taille MSB
ttH	Taille
uuH	Taille
vvH	Taille LSB
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of eXclusive)

\* La quantité de données qui peut être transmise en un coup dépendra du type de donnée et les données doivent être demandées à l'aide d'une adresse de départ spécifique et d'une taille appropriée. Référez-vous à la liste des adresses et tailles données en Section 3 (page 68).

\* A propos de l'octet de vérification ou checksum, référez-vous en Section 4 (page 72).

\* Non reçu en mode Edit.

○ Data set 1 DT1

C'est le message qui autorise la transmission de données. Il est utilisé quand vous désirez transmettre des données.

Statut	Octet de donnée	Statut
F0H	41H, dev, 00H, 09H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Explication
F0H	Statut de message exclusif
41H	Numéro d'identification (Roland)
dev	Numéro d'unité (dev: 10H-1FH, valeur initiale = 10H)
00H	Identification de modèle (RD-600)
09H	Identification de modèle (RD-600)
12H	Identification de commande (DT1)
aaH	Adresse MSB: octet supérieur de l'adresse de départ de la donnée transmise
bbH	Adresses
ccH	Adresse
ddH	Adresse LSB: octet inférieur de l'adresse de départ de la donnée transmise
eeH	Donnée : donnée actuellement transmise.
:	:
ffH	Donnée
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of eXclusive)

\* La quantité de données qui peut être transmise en un coup dépendra du type de donnée et les données doivent être demandées à l'aide d'une adresse de départ spécifique et d'une taille appropriée. Référez-vous à la liste des adresses et tailles données en Section 3 (page 68).

\* Les données supérieures à 128 octets doivent être divisées en plusieurs paquets de 128 octets ou moins. Si plusieurs messages "Data Set 1" sont transmis à la suite, ils doivent être séparés par un intervalle d'au moins 40 ms.

\* A propos de l'octet de vérification ou checksum, référez-vous en Section 4 (page 72).

\* Non reçu en mode Edit.

Section 2. Transmission de donnée

■ Messages de voix par canal

\* Quand Tx.Part Channel = INT, le numéro de canal MIDI transmis est le numéro de canal de réception de la partie associé à la partie INT.

● Note off

Statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)  
kk = numéro de note: 00H-7FH (0-127)  
vv = dynamique de relâchement: 40H (64)

## ● Note on

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)  
 kk = numéro de note: 00H-7FH (0-127)  
 vv = dynamique d'enfoncement: 00H-7FH (0-127)

- \* Non transmis si Tx.Part Switch = OFF.
- \* Si vous jouez une note dans la tessiture de la partie, un message Note On/Off sera envoyé sur le canal MIDI de la partie.
- \* La valeur résultant de votre force de jeu sur le clavier, de la sensibilité à la dynamique et la dynamique maximale de la partie est transmise comme "Dynamique".
- \* Chaque partie permet la transposition sur  $\pm 36$  demi-tons.
- \* Les messages de note qui une fois transposés excèdent la plage 0-127 sont convertis en messages de note de l'octave la plus proche.

## ● Changement de commande

### ○ Sélection de banque (commandes numéro 0, 32)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)  
 mm, ll = numéro de banque: 00H, 00H-7FH, 7FH (banque.1-banque.16384)

- \* Non transmise si le paramètre de sélection de banque ou de changement de programme est OFF.(valeur initiale = OFF)

### ○ Modulation (commande numéro 1)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)  
 vv = Modulation depth: 00H-7FH (0-127)

- \* Non transmise si Modulation lever Switch = OFF.(valeur initiale = ON)
- \* Ce message est transmis si la modulation est assignée à FC1 ou FC2.  
(non transmis si FC1,2 Pedal Switch = OFF)

### ○ Entrée de donnée (commande numéro 6, 38)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)  
 mm, ll = valeur du paramètre spécifié par RPN/NRPN  
 mm = MSB, ll = LSB

### ○ Volume (commande numéro 7)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)  
 vv = Volume: 00H-7FH (0-127)

### ○ Panoramique (commande numéro 10)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)  
 vv = panoramique: 00H-40H-7FH (Left-Center-Right)

- \* Ce message est transmis si le panoramique est assigné à FC1 ou FC2.  
(non transmis si FC1,2 Pedal Switch = OFF)

### ○ Expression (Controller number 11)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)  
 vv = Expression: 00H-7FH (0-127)  
 \* Ce message est transmis si Expression est assigné à FC1 ou FC2.  
(non transmis si FC1,2 Pedal Switch = OFF)

### ○ Hold 1 ou sustain (commande numéro 64)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)  
 vv = valeur de commande: 00H-7FH (0-127)  
 \* Ce message est transmis si Hold 1 est assigné à FC1 ou FC2.  
(non transmis si FC1,2 Pedal Switch = OFF)

### ○ Sostenuto (commande numéro 66)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	42H	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)  
 vv = valeur de commande: 00H-7FH (0-127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON  
 \* Ce message est transmis si Sostenuto est assigné à FC1 ou FC2.  
(non transmis si FC1,2 Pedal Switch = OFF)

### ○ Soft ou sourdine (commande numéro 67)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	43H	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)  
 vv = valeur de commande: 00H-7FH (0-127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON  
 \* Ce message est transmis si Soft est assigné à FC1 ou FC2.  
(non transmis si FC1,2 Pedal Switch = OFF)

### ○ Effet 1 (Niveau d'envoi à la reverb) (commande numéro 91)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5BH	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)  
 vv = valeur de commande: 00H-7FH (0-127)  
 \* Ce message est transmis si la quantité de reverb est assignée à FC1 ou FC2.  
(non transmis si FC1,2 Pedal Switch = OFF)

### ○ Effect 3 (Niveau d'envoi au chorus) (commande numéro 93)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5DH	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)  
 vv = valeur de commande: 00H-7FH (0-127)  
 \* Ce message est transmis si la quantité de chorus est assignée à FC1 ou FC2.  
(non transmis si FC1,2 Pedal Switch = OFF)

### ○ NRPN MSB/LSB (Controller number 98, 99)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)  
 mm = octet supérieur du paramètre déterminé par NRPN  
 ll = octet inférieur du paramètre déterminé par NRPN

Sur le RD-600, le NRPN peut être utilisé pour modifier les paramètres suivants.

NRPN	Entrée de donnée	
MSB LSB	MSB	Description
01H 20H	mmH	Fréquence de coupure du TVF (changement relatif sur le canal spécifié) mm: 0EH-40H-72H (-50 - 0 - +50)
01H 63H	mmH	Durée d'attaque d'enveloppe de TVF & TVA (changement relatif sur le canal spécifié) mm: 0EH-40H-72H (-50 - 0 - +50)
01H 64H	mmH	Temps de chute d'enveloppe de TVF & TVA (changement relatif sur le canal spécifié) mm: 0EH-40H-72H (-50 - 0 - +50)
01H 66H	mmH	Temps de fermeture de l'enveloppe de TVF & TVA (changement relatif sur le canal spécifié) mm: 0EH-40H-72H (-50 - 0 - +50)

○ RPN MSB/LSB (Controller number 100, 101)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)  
mm = octet supérieur du paramètre déterminé par RPN  
ll = octet inférieur du paramètre déterminé par RPN

Sur le RD-600, le RPN peut être utilisé pour modifier les paramètres suivants.

RPN	Entrée de donnée
MSB LSB	MSB LSB Explication
00H 00H	mmH — Sensibilité au pitch bend mm: 00H-0CH (0-12 demi-tons), Initial Value = 02H (2 demi-tons) ll: ignoré (traité comme 00H)
00H 01H	mmH llH Accord général fin mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H (-50 - 0 - +50 centièmes),
00H 02H	mmH — Accord grossier mm: 10H-40H-70H (-48 - 0 - +48 demi-tons), Valeur initiale = 40H (±0 demi-ton) ll: ignoré (traité comme 00H)
7FH 7FH	— — annulation de RPN

● Changement de programme

Statut	2ème octet
CnH	ppH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)  
pp = numéro de programme: 00H-7FH (prog.1-prog.128)

● Pitch Bend Change

Statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

n = numéro de canal MIDI: 0H-FH (can.1-can.16)  
mm, ll = Valeur de pitch bend: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

■ Message de système en temps réel

● Active sensing

Statut
FEH

\* Ce message sera transmis constamment à intervalle d'environ 250 ms.

■ Messages de système exclusif

La réponse à une demande d'identité et l'envoi de donnée ou Data Set 1 sont les seuls messages exclusifs transmis par le RD-600. Lorsqu'un message de demande d'identité ou une demande de donnée (Data Request 1) est reçue, les données internes demandées sont transmises.

○ Demande d'identité

Statut	Octet	Statut
FOH	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 09H, 01H, 00H, 00H, 00H, 01H, 00H, 00H, F7H	

Octet	Explication
FOH	Statut de message exclusif
7EH	Numéro d'identification (mess. universel non en temps réem)
dev	Numéro d'unité (utilisez le même que celui de Roland)
06H	Sub ID#1 (information générale)
02H	Sub ID#2 (demande d'identification)
41H	Numéro de fabricant (Roland)
09H	Code de la famille d'appareil (LSB)
01H	Code de la famille d'appareil (MSB)
00H	Code du numéro de famille d'appareil (LSB)
00H	Code du numéro de famille d'appareil (MSB)
00H	Numéro de version du logiciel
01H	Numéro de version du logiciel
00H	Numéro de version du logiciel
00H	Numéro de version du logiciel
F7H	EOX (End of eXclusive)

\* Le message de réponse contient le numéro d'identification d'unité (dev) uniquement lorsque l'appareil a reçu une demande d'identification en mode broadcast.

○ Data set 1 DT1

Statut	Octet de donnée	Statut
FOH	41H, dev, 00H, 09H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Explication
FOH	Statut de message exclusif
41H	Numéro d'identification (Roland)
dev	Numéro d'unité (dev: 10H-1FH, valeur initiale = 10H))
00H	Identification de modèle (RD-600)
09H	Identification de modèle (RD-600)
12H	Identification de commande (DT1)
aaH	Adresse MSB: octet supérieur de l'adresse de départ de la donnée transmise
bbH	Adresses
ccH	Adresse
ddH	Adresse LSB: octet inférieur de l'adresse de départ de la donnée transmise
eeH	Donnée : donnée actuellement transmise.
:	:
ffH	Donnée
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of eXclusive)

- \* La quantité de données qui peut être transmise en un coup dépendra du type de donnée et les données doivent être demandées à l'aide d'une adresse de départ spécifique et d'une taille appropriée. Référez-vous à la liste des adresses et tailles données en Section 3 (page 68).
- \* Les données supérieures à 128 octets doivent être divisées en plusieurs paquets de 128 octets ou moins. Si plusieurs messages "Data Set 1" sont transmis à la suite, ils doivent être séparés par un intervalle d'au moins 40 ms.
- \* A propos de l'octet de vérification ou checksum, référez-vous en Section 4 (page 72).

Section 3. Tableau d'adressage des paramètres (Identification de modèle = 00H 09H)

Ce tableau indique l'adresse, la taille, la plage de réglage, le nom, la description et la valeur par défaut des paramètres qui peuvent être transférés par "Demande de donnée 1 ou Request data 1 (RQ1)" et "Envoi de donnée 1 ou Data set 1 (DT1)."

Toutes les valeurs d'adresse, taille, donnée et valeurs par défaut sont indiquées en forme hexadécimales sur 7 bits.

■ Tableau des blocs d'adresse

RD-600 < IDENTIFICATION DE MODELE = 00 09H >

Adresse de départ	Description
00 00 00 00	Paramètres communs de système *3-1
01 00 00 00	Configuration temporaire *3-2
02 00 00 00	Setup1 *3-3
02 3F 00 00	Setup64 *3-3
03 00 00 00	Tone1 *3-4
03 7F 00 00	Tone128 *3-4
04 00 00 00	Tone de zone TX upper *3-5
04 01 00 00	Tone de zone TX lower *3-5

3-1 System Commun

Adresse offset	Description
00 00	0aaa aaaa Numéro de setup 0 - 63 (1-64)
00 01	0aaa aaaa Accord général 1 - 127 (427.4~452.6Hz)
00 02	0000 000a Prise MIDI Thru 0 - 1 (THRU,OUT2)
00 03	0000 000a Comm. de canal de commande 0 - 1 (OFF,ON)
00 04	0000 aaaa Caleur de canal de commande 0 - 15 (1 - 16)
00 05	0aaa aaaa Ass. de péd. de commande 1 0 - 10 (CC1,7,10,11,64,66,67,91,93,EFX Rate,Depth,Level)
00 06	0000 000a Polarité de péd. de comm. 1 0 - 1 (STANDARD,REVERSE)
00 07	0aaa aaaa Ass. de péd. de commande 2 0 - 10 (CC1,7,10,11,64,66,67,91,93,EFX Rate,Depth,Level)



00 08	0000 000a	Polarité de péd. de comm. 2	0 - 1 (STANDARD, REVERSE)
00 09	0000 000a	Polarité de pédale de sustain	0 - 1 (STANDARD, REVERSE)
00 0A :	0000 0aaa	Variation de catégorie 1	0 - 7 (1 - 8)
00 19	0000 0aaa	Variation de catégorie 16	
Taille	00 00 00 1A		

### 3-2 Configuration temporaire

Adresse offset	Description	
00 00	Paramètre commun de setup	*3-2-1
10 00	Partie locale interne upper	*3-2-2
11 00	Partie locale interne lower	*3-2-2
12 00	Partie locale TX upper	*3-2-3
13 00	Partie locale TX lower	*3-2-3
20 00 :	Partie de réception 1	*3-2-4
2F 00	Partie de réception 16	*3-2-4
30 00	Effet	*3-2-5
40 00	EFX actuel	*3-2-6

### 3-2-1 Paramètres communs de configuration

Adresse offset	Description	
00	0000 00aa	Toucher du clavier 0 - 2 (LIGHT, MEDIUM, HEAVY)
01	0000 000a	Mode de clavier 0 - 1 (LAYER, SPLIT)
02	0000 000a	Commutateur de transposition 0 - 1 (OFF, ON)
03	0aaa aaaa	Valeur de transposition 28 - 100 (-36 - +36)
04	0000 000a	Source d'EFX 0 - 1 (UPPER, LOWER)
05	0000 000a	Comm. d'EFX zone int.upper 0 - 1 (OFF, ON)
06	0000 000a	Comm. d'EFX zone int.lower 0 - 1 (OFF, ON)
07	0000 000a	Commutateur d'égaliseur 0 - 1 (OFF, ON)
08	0000 000a	Commutateur de reverb 0 - 1 (OFF, ON)
09	0000 000a	Commutateur de chorus 0 - 1 (OFF, ON)
Taille	00 00 00 0A	

### 3-2-2 Partie locale (Interne)

Adresse offset	Description	
00	0aaa aaaa	Limite haute de tessiture 21 - 108 (A0 - C8)
01	0aaa aaaa	Limite basse de tessiture 21 - 108 (A0 - C8)
02	0aaa aaaa	Sensibilité à la dynamique 1 - 127 (-63 - +63)
03	0aaa aaaa	Dynamique maximale 1 - 127
04	0aaa aaaa	Transposition du clavier 114 - 112 (-48 - +48)
05	0000 000a	Commutateur de partie 0 - 1 (OFF, ON)
06	0000 000a	Comm. de partie (split) 0 - 1 (OFF, ON)
07	0000 000a	Commutateur de sustain 0 - 1 (OFF, ON)
08	0000 000a	Comm. de péd. de commande 1 0 - 1 (OFF, ON)
09	0000 000a	Comm. de péd. de commande 2 0 - 1 (OFF, ON)
0A	0000 000a	Commutateur de modulation 0 - 1 (OFF, ON)
0B	0000 000a	Commutateur bender 0 - 1 (OFF, ON)
0C	0000 aaaa	Assignation de partie locale 0 - 15 (1 - 16)
Taille	00 00 00 0D	

\* Les valeurs de limite haute de tessiture doivent être supérieures ou égales aux valeurs de limite basse.

### 3-2-3 Partie locale (Tx)

Adresse offset	Description	
00	0aaa aaaa	Limite haute de tessiture 21 - 108 (A0 - C8)
01	0aaa aaaa	Limite basse de tessiture 21 - 108 (A0 - C8)
02	0aaa aaaa	Sensibilité à la dynamique 1 - 127 (-63 - +63)
03	0aaa aaaa	Dynamique maximale 1 - 127
04	0aaa aaaa	Transposition du clavier 114 - 112 (-48 - +48)
05	0000 000a	Commutateur de partie 0 - 1 (OFF, ON)
06	0000 000a	Comm. de partie (split) 0 - 1 (OFF, ON)
07	0000 000a	Commutateur de sustain 0 - 1 (OFF, ON)
08	0000 000a	Comm. de péd. de commande 1 0 - 1 (OFF, ON)
09	0000 000a	Comm. de péd. de commande 2 0 - 1 (OFF, ON)
0A	0000 000a	Commutateur de modulation 0 - 1 (OFF, ON)
0B	0000 000a	Commutateur bender 0 - 1 (OFF, ON)
0C	000a aaaa	Canal de transmission 0 - 16 (1 - 16, INT)
0D	0000 000a	Comm. de transm. de chgt de prg 0 - 1 (OFF, ON)
0E	0aaa aaaa	Numéro de prg transmis 0 - 127 (1 - 128)
0F	0aaa aaaa	Niveau de partie transmis 0 - 127
10	0000 000a	Com. de trans. de sél. de bq 0 - 1 (OFF, ON)
11	0aaa aaaa	MSB de sél. de bq transmis 0 - 127
12	0aaa aaaa	LSB de sél. de bq transmis 0 - 127
Taille	00 00 00 13	

\* Les valeurs de limite haute de tessiture doivent être supérieures ou égales aux valeurs de limite basse.

### 3-2-4 Partie de réception (1..16)

Offset address	Description	
00	0aaa aaaa	Numéro de programme reçu 0 - 127 (1 - 128)
01	0aaa aaaa	Niveau de partie reçu 0 - 127
02	0000 000a	Commutateur de réception 0 - 1 (OFF, ON)
03	0000 aaaa	Canal de réception 0 - 15 (1 - 16)
04	0000 000a	Réception de chgt de prog 0 - 1 (OFF, ON)
05	0000 000a	Réception de modulation 0 - 1 (OFF, ON)
06	0000 000a	Réception de volume 0 - 1 (OFF, ON)
07	0000 000a	Réception de sustain (Hold1) 0 - 1 (OFF, ON)
08	0000 000a	Réception de bender 0 - 1 (OFF, ON)
Taille	00 00 00 09	

### 3-2-5 Effet

Adresse offset	Description	
00	0000 0aaa	Type de reverb 0 - 7 (ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY)
01	0aaa aaaa	Niveau de reverb 0 - 127
02	0aaa aaaa	Durée de reverb 0 - 127
03	000a aaaa	Atténuation des HF de reverb 0 - 17 (200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS)
04	0aaa aaaa	Réinjection dans le delay 0 - 127
05	0aaa aaaa	Niveau de chorus 0 - 127
06	0aaa aaaa	Vitesse du chorus 0 - 127
07	0aaa aaaa	Amplitude du chorus 0 - 127

08	0aaa aaaa	Pré-delay du chorus	0 - 127
09	0aaa aaaa	Ré-injection dans le chorus	0 - 127
0A	0000 00aa	Sortie du chorus	0 - 2 (MIX,REV,MIX+REV)
Taille	00 00 00 0B		

### 3-2-6 EFX

Offset address	Description		
00	00aa aaaa	Type d'EFX	0 - 40
01	0aaa aaaa	Niveau d'EFX	0 - 127
02	0aaa aaaa	Vitesse/sensibilité d'EFX	0 - 127 (-64 - +63)
03	0aaa aaaa	Amplitude/niveau d'EFX	0 - 127 (-64 - +63)
Taille	00 00 00 04		

### 3-3 Setup (1..64)

Adresse offset	Description		
00 00	Paramètre commun de setup		*3-2-1
10 00	Partie locale interne upper		*3-2-2
11 00	Partie locale interne lower		*3-2-2
12 00	Partie locale TX upper		*3-2-3
13 00	Partie locale TX lower		*3-2-3
20 00	Partie de réception 1		*3-2-4
:	:		
2F 00	Partie de réception 16		*3-2-4
30 00	Effet		*3-2-5
40 00	Partie de réception 1 - mémorisation du tone		*3-4
:	:		
4F 00	Partie de réception 16 - mémorisation du tone		*3-4
50 00	Partie TX upper - mémorisation du tone		*3-5
51 00	Partie TX lower - mémorisation du tone		*3-5

### 3-4 Tone (1..128, partie de réception 1-16 – mémorisation du tone)

Adresse offset	Description		
00	0aaa aaaa	Panoramique	0 - 127 (L64 - 63R)
01	0aaa aaaa	Accord grossier	16 - 112 (-48 - +48)
02	0aaa aaaa	Accord fin	14 - 114 (-50 - +50)
03	0aaa aaaa	Niv. d'envoi à la reverb	0 - 127
04	0aaa aaaa	Niv. d'envoi au chorus	0 - 127
05	0aaa aaaa	Plage d'act. du bender haut	0 - 12 (0 - +12)
06	0aaa aaaa	Plage d'act. du bender bas	16 - 64 (-48 - 0)
07	0aaa aaaa	Attaque	14 - 114 (-50 - +50)
08	0aaa aaaa	Chute	14 - 114 (-50 - +50)
09	0aaa aaaa	Relâchement	14 - 114 (-50 - +50)
0A	0aaa aaaa	Brillance	14 - 114 (-50 - +50)
0B	00aa aaaa	Type d'EFX	0 - 40
0C	0aaa aaaa	Niveau d'EFX	0 - 127
0D	0aaa aaaa	Vitesse/sensibilité d'EFX	0 - 127 (-64 - +63)
0E	0aaa aaaa	Amplitude/niveau d'EFX	0 - 127 (-64 - +63)
Taille	00 00 00 0F		

### 3-5 Tone TX (Upper, Lower, mémorisation du tone Tx upper/lower)

Adresse offset	Description		
00	0aaa aaaa	Panoramique	0 - 127 (L64 - 63R)
01	0aaa aaaa	Accord grossier	16 - 112 (-48 - +48)

02	0aaa aaaa	Accord fin	14 - 114 (-50 - +50)
03	0aaa aaaa	Niv. d'envoi à la reverb	0 - 127
04	0aaa aaaa	Niv. d'envoi au chorus	0 - 127
05	0aaa aaaa	Plage d'action du bender	0 - 12 (0 - +-12)
06	0aaa aaaa	Attaque	14 - 114 (-50 - +50)
07	0aaa aaaa	Chute	14 - 114 (-50 - +50)
08	0aaa aaaa	Relâchement	14 - 114 (-50 - +50)
09	0aaa aaaa	Brillance	14 - 114 (-50 - +50)
0A	0000 000a	Transmission de panoramique	0 - 1 (OFF,ON)
0B	0000 000a	Transm. d'accord grossier	0 - 1 (OFF,ON)
0C	0000 000a	Transm. d'accord fin	0 - 1 (OFF,ON)
0D	0000 000a	Transm. d'envoi à la reverb	0 - 1 (OFF,ON)
0E	0000 000a	Transm. d'envoi au chorus	0 - 1 (OFF,ON)
0F	0000 000a	Transm. de p. d'act. du bend.	0 - 1 (OFF,ON)
10	0000 000a	Transm. d'attaque	0 - 1 (OFF,ON)
11	0000 000a	Transm. de chute	0 - 1 (OFF,ON)
12	0000 000a	Transm. de relâchement	0 - 1 (OFF,ON)
13	0000 000a	Transm. de brillance	0 - 1 (OFF,ON)
Taille	00 00 00 14		



## ■ Tableau des blocs d'adresse

Voici une cartographie de base des adresses de messages exclusifs.

Adresse(H)	Bloc	Sous-bloc	Référence
00 00 00 00	Système (commun)		*3-1
10 00 00 00	Config. tempor.	*3-2 Système (commun)	*3-2-1
:	:	Part. locale(INT U)	*3-2-2
:	:	Part. locale(INT L)	*3-2-2
:	:	Part. locale(Tx U)	*3-2-3
:	:	Part. locale(Tx L)	*3-2-3
:	:	Part. de récépt. 1	*3-2-4
:	:	:	:
:	:	Part. de récépt. 16	*3-2-4
:	:	Effet	*3-2-5
:	:	EFX	*3-2-6
20 00 00 00	Configuration 1	*3-3 Système (commun)	*3-2-1
20 01 00 00	Configuration 2	Part. locale(INT U)	*3-2-2
:	:	Part. locale(INT L)	*3-2-2
:	:	Part. locale(Tx U)	*3-2-3
:	:	Part. locale(Tx L)	*3-2-3
:	:	Part. de récépt. 1	*3-2-4
:	:	:	:
:	:	Part. de récépt. 16	*3-2-4
:	:	Effet	*3-2-5
:	:	Part. réc. 1-mém to.	*3-4
:	:	:	:
:	:	Part. réc. 16-mém to.	*3-4
:	:	Mémo. Tone Tx upper	*3-5
20 3F 00 00	Configuration 64	Mémo. Tone Tx lower	*3-5
30 00 00 00	Tone 1		*3-4
30 01 00 00	Tone 2		*3-4
:	:	:	:
30 7F 00 00	Tone 128		*3-4
40 00 00 00	Tone Tx upper		*3-5
40 01 00 00	Tone Tx lower		*3-5

## Section 4. Supplementary material

### ● Tableau de conversion décimal/hexadécimal

Le MIDI utilise des valeurs hexadécimales sur 7 bits pour coder valeurs, adresses et tailles dans les messages exclusifs. Le tableau suivant donne la correspondance entre nombres décimaux et nombres hexadécimaux.

Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

- \* Decimal values such as MIDI channel, bank select, and program change are listed as one (1) greater than the values given in the above table.
- \* A 7-bit byte can express data in the range of 128 steps. For data where greater precision is required, we must use two or more bytes. For example, two hexadecimal numbers aa bbH expressing two 7-bit bytes would indicate a value of  $aa \times 128 + bb$ .
- \* In the case of values which have a  $\pm$  sign, 00H = -64, 40H =  $\pm 0$ , and 7FH = +63, so that the decimal expression would be 64 less than the value given in the above chart. In the case of two types, 00 00H = -8192, 40 00H =  $\pm 0$ , and 7F 7FH = +8191. For example if aa bbH were expressed as decimal, this would be  $aa \text{ bbH} - 40 \text{ 00H} = aa \times 128 + bb - 64 \times 128$ .

#### <Exemple 1> Quel est l'équivalent décimal de 5AH ?

D'après le tableau précédent, 5AH = 90

#### <Exemple 2> Quel est l'équivalent décimal des valeurs hexadécimales en 7 bits 12 34H?

D'après le tableau précédent, 12H = 18 and 34H = 52  
 $18 \times 128 + 52 = 2356$

## ● Exemples de réels messages MIDI

### <Exemple 1> 92 3E 5F

9n est le statut Note-on et n le numéro de canal MIDI. Comme 2H = 2, 3EH = 62, et 5FH = 95, C'est un message Note-on sur le canal MIDI 3 pour la note 62 (ré4) avec une dynamique de 95.

### <Exemple 2> CE 49

CnH est le statut de changement de programme et n le numéro de canal MIDI. Comme EH = 14 et 49H = 73, c'est un message de changement de programme sur le canal MIDI 15, avec le numéro de programme 74 (B22:SA E.Grand 2 pour le RD-600).

### <Exemple 3> EA 00 28

EnH est le statut de changement de pitch bend et n le numéro de canal. Le deuxième octet (00H = 0) est l'octet de poids faible ou LSB et le troisième octet (28H = 40) est l'octet de poids fort ou MSB. Toutefois, comme le pitch bend est une valeur avec signe dont le 0 est 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192), la valeur de pitch bend dans ce cas est 28 00H - 40 00H = 40 x 128 + 0 - (64 x 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072

Si nous considérons que la sensibilité au pitch bend est réglée sur deux demi-tons, la hauteur ne change que de -200 centièmes pour une valeur de -8192 (00 00H). Donc, ce message demande une variation de hauteur de -200 x (-3072) / (-8192) = -75 centièmes sur le canal MIDI 11.

### <Exemple 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH est le statut de changement de commande et n le numéro de canal MIDI. Dans les messages de changement de commande, le deuxième octet est le numéro de commande et le troisième la valeur du paramètre. Le MIDI autorisant un "running status" (statut en cours), c'est-à-dire que des messages de même statut se suivent, il est permis pour les messages suivants d'omettre l'octet de statut. Dans le message ci-dessus, cette possibilité est utilisée, ce qui signifie que le message a le contenu suivant.

B3	64 00	Canal MIDI =4, N° de paramètre RPN (LSB)	: 00H
(B3)	65 00	Canal MIDI =4, N° de paramètre RPN (MSB)	: 00H
(B3)	06 0C	Canal MIDI =4, Valeur du paramètre RPN (MSB)	: 0CH
(B3)	26 00	Canal MIDI =4, Valeur du paramètre RPN (LSB)	: 00H
(B3)	64 7F	Canal MIDI =4, N° de paramètre RPN (LSB)	: 7FH
(B3)	65 7F	Canal MIDI =4, N° de paramètre RPN (MSB)	: 7FH

Donc, ce message transmet une valeur de paramètre 0C 00H au paramètre numéro 00 00H sur le canal MIDI 4, puis fixe le numéro de paramètre RPN à 7F 7FH.

La fonction assignée au paramètre RPN 00 00H est la sensibilité au pitch bend et le MSB de la valeur de paramètre représente des demi-tons. Comme le MSB de ce paramètre a une valeur de 0CH = 12, l'amplitude maximale du pitch bend est fixée à ±12 demi-tons (1 octave). (Sur le RD-600 les sources sonores ignorent le LSB de sensibilité au pitch bend, mais il est cependant préférable de transmettre le LSB (valeur 0) pour que le message puisse être correctement reçu par tout appareil.)

Une fois le numéro de RPN ou NRPN fixé, tous les messages ultérieurs d'entrée de donnée sur le même canal seront pris en compte. Il est donc recommandé après avoir fait le changement souhaité, de régler le numéro de paramètre sur 7F 7FH (réglage virege). C'est l'objet de la dernière partie du message (B3) 64 7F (B3) 65 7F at the end.

Il n'est pas souhaitable de stocker de nombreux événements utilisant le running status au cœur des données d'un morceau comme expliqué en <Exemple 4>. Quand on met en pause, avance ou revient en arrière, le séquenceur peut être incapable d'envoyer le bon statut, entraînant une mauvaise interprétation par la source sonore. Il est préférable d'associer le bon octet de statut à chaque événement.

Il est aussi important de transmettre dans le bon ordre les réglages de numéro de paramètres RPN ou NRPN et les valeurs de paramètre. Avec certains séquenceurs, les données enregistrées sur le même coup d'horloge (ou sur un coup adjacent) peuvent être transmises dans un ordre différent de l'ordre d'enregistrement. Il est donc préférable de laisser un intervalle approprié entre ces événements (1 coup pour 96 divisions par noire ou 5 pour 480 divisions par noire).

## ● Exemples de messages exclusifs et calcul de checksum

Les messages exclusifs Roland (RQ1, DT1) sont transmis avec un checksum (octet de vérification) à la fin des données (avant F7) pour contrôler que les données ont été correctement reçues. La valeur de checksum est déterminée par l'adresse et les données (taille) du message exclusif.

### ◆ Comment calculer le checksum (les valeurs hexadécimales sont indiquées par un 'H')

Le checksum est une valeur qui donne un résultat dont les 7 bits faibles sont 0 quand on l'additionne à l'adresse et à la taille.

La formule suivante montre comment calculer le checksum quand le message exclusif à transmettre a une adresse aa bb cc ddH et des données ou une taille ee ff gg hhH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff + gg + hh = total  
total / 128 = quotient ... reste  
128 - reste = checksum

### <Exemple 1> Réglage du paramètre "Effect Reverb type" de "Temporary" sur "ROOM1" (DT1).

Le tableau des adresses de paramètres indique que l'adresse de départ de Temporary est 01 00 00 00H, que l'adresse offset du paramètre Effect est 30 00H, et que l'adresse de "Reverb type" est 00H. Donc l'adresse est:

01	00	00	00H
		30	00H
+			00H
01	00	30	00H

Comme "ROOM1" est la valeur 00H du paramètre,

F0	41	10	00 09	12	01 00 30 00	000	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	donnée	checksum	(6)

(1)	Statut exclusif	(2)	Fabricant (Roland)	(3)	Unité (17)
(4)	Modèle (RD-600)	(5)	Commande (DT1)	(6)	EOX

Ensuite, nous calculerons le checksum.

01H + 00H + 30H + 00H + 00H = 1 + 0 + 48 + 0 + 0 = 49(somme)

49 (total) ÷ 128 = 0 (quotient) ... 49 (reste)  
checksum = 128 - 49 (quotient) = 79 = 4FH

Cela signifie que le message transmis sera F0 41 10 00 09 12 01 00 30 00 00 4F F7.

### <Exemple 2> Retourner les données pour le paramètre Temporary Rx.Part2 (RQ1)

Le tableau des adresses de paramètres indique que l'adresse de départ de 01 00 00 00H, et que l'adresse offset du paramètre Rx.Part2 est 20 01H.

Donc l'adresse est:

01	00	00	00H
+		20	01H
01	00	20	01H

Comme la taille de la partie est 00 00 00 09H,

F0	41	10	00 09	11	01 00 20 01	00 00 00 09	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	taille	checksum	(6)

(1)	Statut exclusif	(2)	Fabricant (Roland)	(3)	Unité (17)
(4)	Modèle (RD-600)	(5)	Commande (DT1)	(6)	EOX

Ensuite, nous calculerons le checksum.

01H + 00H + 20H + 01H + 00H + 00H + 00H + 09H =  
1 + 0 + 32 + 1 + 0 + 0 + 0 + 9 = 43(somme)

43(total) ÷ 128 = 0(product) ... 43(reste)  
checksum = 128 - 43(reste) = 85 = 55H

Cela signifie que le message transmis sera F0 41 10 00 09 11 01 00 20 01 00 00 09 55 F7.

## Tableau d'équipement MIDI

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Défaut Modifié	1 – 16 1 – 16	1 – 16, OFF 1 – 16, OFF	Mémorisé
Mode	Par défaut Modifié Altéré	Mode 3 X *****	Mode 3 X	
Numéro de note :	Vraiment jouées	0 – 127 *****	0 – 127 0 – 127	
Dynamique	Enfoncement Relâchement	O X 8n v = 64	O X	
After Touch	Polyphonique Par canal	X X	X X	
Pitch Bend		O	O * 1	
Changement de commande	0, 32 1 6, 38 7 10 11 64 66 67 91 93 98, 99 100, 101	O O O O O O O O O O O O O	X O * 1 O O * 1 O O O * 1 O O O (Reverb) O (Chorus) O O	Sélection de banque Modulation Entrée de donné Volume Panoramique Expression Sustain Sostenuto Sourdine Amplitude d'effet 1 Amplitude d'effet 3 LSB, MSB de NRPN LSB, MSB de RPN
Changement de programme	: True #	O *****	O * 1 0 – 127	Programmes 1 – 128
Messages exclusifs		O	O * 2	
Système commun	: Posit. ds morceau : Sélection du morc. : Accord	X X X	X X X	
Messages en temps réel	: Horloge : Commandes	X X	X X	
Messages auxiliaires	: All sound off : Reset all controllers : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sensing : Initialisation	X X X X O X	O (120, 126, 127) O X O (123 – 127) O X	
Notes		* 1 O X est sélectionnable * 2 Non reçu en mode d'édition.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY      Mode 2 : OMNI ON, MONO  
Mode 3 : OMNI OFF, POLY      Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Oui  
X : Non

# Caractéristiques

## RD-600: Piano numérique

### Clavier

88 keys (mécanique à marteaux avec dynamique)

### Parties

Internes (local): 2

Externes (local): 2

Parties multitimbrales (via MIDI): 16

### Polyphonie maximale

64 voix

### Effets

Reverb, Chorus, EFX (multi-effet stéréo), Egaliseur analogique 3 bandes

### Mémoire interne

Configuration : 64

Tones : 128 (incluant 3 ensembles rythmiques)

### Afficheur

16 caractères, 2 lignes (LCD rétro-éclairé)

### Niveau de sortie nominale

Sortie (symétrique) : -10 dBm

Sortie (asymétrique) : -10 dBm

### Impédance de sortie

Sortie (symétrique) : 600  $\Omega$

Sortie (asymétrique) : 300  $\Omega$

### Impédance en charge recommandée

Sortie (symétrique) : 10 k $\Omega$  ou plus

Sortie (asymétrique) : 10 k $\Omega$  ou plus

### Prises

Prises de sortie asymétriques  
(type écouteurs 3,5" T/R/S)

Prises de sortie symétriques  
(type écouteurs 3,5" T/R/S)

Prise écouteurs (stéréo)

Prises MIDI (IN: 1, THRU/OUT: 1, OUT: 1)

Prises pour pédale (Sustain, FC1, FC2)

Alimentation

### Alimentation

CA 117/230/240V

### Consommation électrique

16 W

### Dimensions

1419 (L) x 391 (P) x 141 (H) mm

### Poids

24.5 kg

### Accessoires

Pédale commutateur : DP-6

Mode d'emploi

Cordon d'alimentation

0 dBm = 0,775 Vrms

\* Dans l'intérêt du développement de ce produit, ses caractéristiques et/ou apparence sont sujettes à modification sans préavis.

# Index

<b>A</b>		<b>F</b>	
Attaque .....	22	FC1 Assign .....	50
<b>B</b>		FC1 Pedal Sw .....	43
Banque (sélection de) .....	26	FC1 Polarity .....	51
Bend Range .....	34	FC2 Assign .....	50
Bender .....	10	FC2 Pedal Sw .....	43
Bend Range Down .....	33	FC2 Polarity .....	51
Bend Range Up .....	33	Feedback .....	37
Bulk Dump All .....	54	Filtre .....	23
Bulk Dump Current .....	54	Fine Tune .....	33
Bulk dump .....	54	<b>G</b>	
<b>C</b>		Group .....	13
Category .....	13	<b>I</b>	
Changement de commande (message) .....	46	Initialisation .....	55
Chorus Amount .....	33	Initialize All .....	55
Chorus Depth .....	36	Initialize Current .....	55
Chorus effect .....	19	INT LOWER (partie) .....	12
Chorus Level .....	36	INT (partie) .....	12
Chorus Output .....	37	INT UPPER (partie) .....	12
Chorus Rate .....	36	Interne (partie) .....	38, 44
ChorusFeedback .....	37	<b>K</b>	
ChorusPreDelay .....	37	Key Range .....	40
Coarse Tune .....	32	Key Touch .....	50
Commande (numéro de) .....	26, 46	<b>L</b>	
Control Ch. ....	27, 51	Layer .....	14, 15
Curseurs .....	18, 22	LCD Contrast .....	52
<b>D</b>		<b>M</b>	
Damper (pédale de sustain) .....	43	Master Tune .....	50
DamperPedalSw .....	43	MIDI (canal) .....	24
DamperPolarity .....	51	MIDI r(canal de réception) .....	45
Decay .....	22	MIDI (module de sons) .....	24
Delay Feedback .....	36	MIDI Thru/Out2 .....	52
Demo song .....	11	MIDI (canal de transmission) .....	40
Device ID .....	51	Modulation .....	10
Dynamique .....	42	<b>O</b>	
<b>E</b>		Output (prises) .....	8, 9
Edit .....	29		
Effect .....	20		
EFX .....	20, 34		
EFX Level .....	34		
Envelope .....	22		
Equalizer .....	19		

<b>P</b>		<b>V</b>	
Panoramique .....	32	Variation .....	13
Paramètre .....	29	Velocity Max .....	43
Partie .....	12	Velocity Sens .....	42
Part Assign .....	40	Volume .....	10, 18
Part switch .....	12	Volume ( curseur de) .....	10
Polarité .....	51		
Powerup Mode .....	52	<b>W</b>	
Programme (message de changement de) .....	24, 51	Write SETUP .....	52
Programme (numéro de) .....	24		
<b>R</b>		<b>Z</b>	
Receive Ch. ....	45	Zoning .....	40
Release .....	23		
Reverb Amount .....	33		
Reverb .....	19		
Reverb HF Dump .....	36		
Reverb Level .....	35		
Reverb Time .....	35		
Reverb Type .....	35		
Rocal part .....	38, 39		
RX Bender .....	46		
RX Hold-1 .....	46		
Rx Modulation .....	46		
Rx PGM .....	46		
Rx Volume .....	46		
<b>S</b>			
Séquenceur .....	47		
Setup (mémoire) .....	27, 52		
Split .....	14, 16		
Split (point de).....	17		
System .....	49		
<b>T</b>			
Tone .....	13, 31		
Tone memorize .....	13		
Tone modify .....	22		
Transmit Ch. ....	40		
Transpose .....	18, 42		
TX LOWER (partie) .....	12		
TX (partie) .....	12		
TX UPPER (partie) .....	12		
<b>U</b>			
Utility .....	52		

## MEMO

---

# Information

Pour des réparations, contactez votre centre local de maintenance Roland ou le distributeur Roland de votre pays.

## ARGENTINE

**Instrumentos Musicales S.A.**  
Florida 638  
(1005) Buenos Aires  
ARGENTINA  
TEL: (01) 394 4029

## BRÉSIL

**Roland Brasil Ltda.**  
R. Coronel Octaviano da Silveira  
203 05522-010  
Sao Paulo BRAZIL  
TEL: (011) 843 9377

## CANADA

**Roland Canada Music Ltd.**  
(Head Office)  
5480 Parkwood Way Richmond  
B. C., V6V 2M4 CANADA  
TEL: (0604) 270 6626

**Roland Canada Music Ltd.**  
(Toronto Office)  
Unit 2, 109 Woodbine Downs  
Blvd, Etobicoke, ON  
M9W 6Y1 CANADA  
TEL: (0416) 213 9707

## MEXIQUE

**Casa Veerkamp, s.a. de c.v.**  
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de  
los Padres 01780 Mexico D.F.  
MEXICO  
TEL: (525) 668 04 80

**La Casa Wagner de**  
**Guadalajara s.a. de c.v.**  
Av. Corona No. 202 S.J.  
Guadalajara, Jalisco Mexico  
C.P.44100 MEXICO  
TEL: (03) 613 1414

## PANAMA

**Productos Superiores, S.A.**  
Apartado 655 - Panama 1  
REP. DE PANAMA  
TEL: 26 3322

## U. S. A.

**Roland Corporation U.S.**  
7200 Dominion Circle  
Los Angeles, CA. 90040-3696,  
U. S. A.  
TEL: (0213) 685 5141

## VENEZUELA

**Musicland Digital C.A.**  
Av. Francisco de Miranda,  
Centro Parque de Cristal, Nivel  
C2 Local 20 Caracas  
VENEZUELA  
TEL: (02) 285 9218

## AUSTRALIE

**Roland Corporation**  
**Australia Pty. Ltd.**  
38 Campbell Avenue  
Dee Why West. NSW 2099  
AUSTRALIA  
TEL: (02) 982 8266

## NOUVELLE ZELANDE

**Roland Corporation (NZ) Ltd.**  
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,  
Auckland 3, NEW ZEALAND  
TEL: (09) 3098 715

## CHINE

**Beijing Xinghai Musical**  
**Instruments Co., Ltd.**  
2 Huangmunchang Chao Yang  
District, Beijing, CHINA  
TEL: (010) 6774 7491

## HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
**Service Division**  
22-32 Pun Shan Street, Tsuen  
Wan, New Territories,  
HONG KONG  
TEL: 2415 0911

## INDONÉSIE

**PT Galestra Inti**  
Kompleks Perkantoran  
Duta Merlin Blok E No.6—7  
Jl. Gajah Mada No.3—5,  
Jakarta 10130,  
INDONESIA  
TEL: (021) 6335416

## COREE

**Cosmos Corporation**  
**Service Station**  
261 2nd Floor Nak-Won Arcade  
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA  
TEL: (02) 742 8844

## MALAISIE

**Bentley Music SDN BHD**  
No.142, Jalan Bukit Bintang 55100  
Kuala Lumpur, MALAYSIA  
TEL: (03) 2443333

## PHILIPPINES

**G.A. Yupangco & Co. Inc.**  
339 Gil J. Puyat Avenue  
Makati, Metro Manila 1200,  
PHILIPPINES  
TEL: (02) 899 9801

## SINGAPOUR

**Swee Lee Company**  
BLOCK 231, Bain Street #03-23  
Bras Basah Complex,  
SINGAPORE 0718  
TEL: 3367886

## CRISTOFORI MUSIC PTE LTD

335, Joo Chiat Road SINGAPORE  
1542  
TEL: 3450435

## TAIWAN

**Siruba Enterprise (Taiwan)**  
**Co., LTD.**  
Room. 5, 9fl. No. 112 Chung Shan  
N.Road Sec.2 Taipei, TAIWAN,  
R.O.C.  
TEL: (02) 561 3339

## THAILANDE

**Theera Music Co. , Ltd.**  
330 Verng Nakorn Kasem, Soi 2,  
Bangkok 10100, THAILAND  
TEL: (02) 2248821

## BAHREIN

**Moon Stores**  
Bad Al Bahrain Road,  
P.O.Box 20077  
State of BAHRAIN  
TEL: 211 005

## IRAN

**TARADIS**  
Mir Emad Ave. No. 15, 10th street  
P. O. Box 15875/4171 Teheran,  
IRAN  
TEL: (021) 875 6524

## ISRAEL

**Halilit P. Greenspoon &**  
**Sons Ltd.**  
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.  
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL  
TEL: (03) 6823666

## JORDANIE

**AMMAN Trading Agency**  
Prince Mohammed St. P. O. Box  
825 Amman 11118 JORDAN  
TEL: (06) 641200

## KUWAIT

**Easa Husain Al-Yousifi**  
P.O. Box 126 Safat 13002  
KUWAIT  
TEL: 5719499

## LIBAN

**A. Chahine & Fils**  
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.  
Chahine Building, Achrafieh  
Beirut, LEBANON  
TEL: (01) 335799

## SULTANAT D'OMAN

**OHI Electronics & Trading**  
**Co. LLC**  
P. O. Box 889 Muscat  
Sultanate of OMAN  
TEL: 706 010

## QATAR

**Badie Studio & Stores**  
P.O.Box 62,  
DOHA QATAR  
TEL: 423554

## ARABIE SAOUDITE

**Abdul Latif S. Al-Ghamdi**  
**Trading Establishment**  
Middle East Commercial Center  
Al-Khobar Dharan Highway  
W/hamood st.  
P. O. Box 3631 Al-Khobar  
31952 SAUDIARABIA  
TEL: (03) 898 2332

## SYRIE

**Technical Light & Sound**  
**Center**  
Khaled Ebn Al Walid St.  
P.O.Box 13520  
Damascus - SYRIA  
TEL: (011) 2235 384

## TURQUIE

**Barkat Sanayi ve Ticaret**  
Siraselvier Cad. Guney Ishani No.  
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY  
TEL: (0212) 2499324

## E.A.U.

**Zak Electronics & Musical**  
**Instruments Co.**  
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,  
No. 14, Grand Floor DUBAI  
U.A.E.  
P.O. Box 8050DUBAI, U.A.E  
TEL: (04) 360715

## EGYPTE

**Al Fanny Trading Office**  
9, Ebn Hagar Ai Askalany Street,  
Ard El Golf, Heliopolis, Cairo,  
11341 EGYPT  
TEL: (02) 4171828  
(02) 4185531

## KENYA

**Musik Land Limited**  
P.O Box 12183 Moi Avenue  
Nairobi Republic of KENYA  
TEL: (2) 338 346

## ILE MAURICE

**Philanne Music Center**  
4th, Floor Noll, Happy World  
House Sir William Newton Street  
Port Luis MAURITIOUS  
TEL: 242 2986

## REUNION

**FO - YAM Marcel**  
25 Rue Jules MermanZL  
Chaudron - BP79 97491  
Ste Clotilde REUNION  
TEL: 28 29 16

## AFRIQUE DU SUD

**That Other Music Shop**  
(PTY) Ltd.  
11 Melle Street (Cnr Melle and  
Juta Street)  
Braamfontein 2001  
Republic of SOUTH AFRICA  
TEL: (011) 403 4105

**Paul Bothner (PTY) Ltd.**  
17 Werdmuller Centre Claremont  
7700  
Republic of SOUTH AFRICA  
TEL: (021) 64 4030

## AUSTRICHE

**E. Dematte & Co.**  
Neu-Rum Siemens-Strasse 4  
A-6040 Innsbruck P.O.Box 83  
AUSTRIA  
TEL: (0512) 26 44 260

## BELGIQUE/HOLLANDE/ LUXEMBOURG

**Roland Benelux N. V.**  
Houtstraat 1 B-2260 Oevel-  
Westerlo BELGIUM  
TEL: (014) 575811

## BIELORUSSIE

**TUSHE**  
UL. Rabkorovskaya 17  
220001 MINSK  
TEL: (0172) 764-911

## CHYPRE

**Radex Sound Equipment Ltd.**  
17 Diagorou St., P.O.Box 2046,  
Nicosia CYPRUS  
TEL: (02) 453 426  
(02) 466 423

## DANEMARK

**Roland Scandinavia A/S**  
Langebrogade 6 Post Box 1937  
DK-1023 Copenhagen K.  
DENMARK  
TEL: 32 95 3111

## FRANCE

**Roland France**  
4, rue Paul Henri Spaak  
77400 St Thibault-des-Vignes  
Tél. (33) 1 60 07 35 00

## FINLANDE

**Roland Scandinavia As,**  
**Filial Finland**  
Lauttasaarentie 54 B  
Fin-00201 Helsinki, FINLAND  
P. O. Box No. 109  
TEL: (0) 682 4020

## ALLEMAGNE

**Roland Elektronische**  
**Musikinstrumente**  
**Handelsgesellschaft mbH.**  
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,  
GERMANY  
TEL: (040) 52 60090

## GRECE

**V. Dimitriadis & Co. Ltd.**  
20, Alexandras St. & Bouboulinas  
54 St. 106 82 Athens, GREECE  
TEL: (01) 8232415

## HONGRIE

**Intermusica Ltd.**  
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83  
H-2046 Torokbalint, HUNGARY  
TEL: (23) 338 041

## IRLANDE

**The Dublin Service Centre**  
**Audio Maintenance Limited**  
11 Brunswick Place Dublin 2  
Republic of IRELAND  
TEL: (01) 677322

## ITALIE

**Roland Italy S. p. A.**  
Viale delle Industrie, 8  
20020 Arese Milano, ITALY  
TEL: (02) 93581311

## NORVEGE

**Roland Scandinavia Avd.**  
**Kontor Norge**  
Lilleakerveien 2 Postboks 95  
Lilleaker N-0216 Oslo  
NORWAY  
TEL: 273 0074

## POLOGNE

**P. P. H. Brzostowicz Marian**  
UL. Blokowa 32, 03624 Warszawa  
POLAND  
TEL: (022) 679 44 19

## PORTUGAL

**Caius - Tecnologias Audio e**  
**Musica , Lda.**  
Rue de Catarina 131  
4000 Porto, PORTUGAL  
TEL: (02) 38 4456

## RUSSIE

**PETROSHOP Ltd.**  
11 Sayanskaya Street Moscow  
11531, RUSSIA  
TEL: 095 307 4892

**Slami Music Company**  
Sadojava-Triumfalnaja st., 16  
103006 Moscow, RUSSIA  
TEL: 095 209 2193

## ESPAGNE

**Roland Electronics**  
**de España, S. A.**  
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,  
SPAIN  
TEL: (93) 308 1000

## SUEDE

**Roland Scandinavia A/S**  
Danvik Center 28 A, 2 tr.  
S-131 30 Nacka SWEDEN  
TEL: (08) 702 0020

## SUISSE

**Roland (Switzerland) AG**  
**Musitronic AG**  
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,  
SWITZERLAND  
TEL: (061) 921 1615

## UKRAINE

**TIC-TAC**  
Mira Str. 19/108  
P.O.Box 180  
295400 Munkachevo, UKRAINE  
TEL: (03131) 414-40

## ROYAUME UNI

**Roland (U.K.) Ltd., Swansea**  
**Office**  
Atlantic Close, Swansea  
Enterprise Park SWANSEA  
West Glamorgan SA7 9FJ,  
UNITED KINGDOM  
TEL: (01792) 702701





## Liste des tones

TONE	P#	V#	TONE	P#	V#
<b>PIANO 1 [A]</b>			<b>PIANO 1 [B]</b>		
1 St.Concert 1	1	2	1 St.SemiGrd 1	65	2
2 St.Concert 2	2	2	2 St.SemiGrd 2	66	2
3 St.Concert 3	3	2	3 St.SemiGrd 3	67	2
4 St.Concert 4	4	2	4 St.SemiGrd 4	68	2
5 St.Concert 5	5	2	5 Euro Piano 1	69	1
6 St.Concert 6	6	2	6 Euro Piano 2	70	1
7 St.Concert 7	7	2	7 Euro Piano 3	71	2
8 St.Concert 8	8	2	8 Euro Piano 4	72	2
<b>PIANO 2 [A]</b>			<b>PIANO 2 [B]</b>		
1 Full Grand 1	9	2	1 SA E.Grand 1	73	1
2 Full Grand 2	10	2	2 SA E.Grand 2	74	3
3 Full Grand 3	11	2	3 CP E.Grand 1	75	2
4 Full Grand 4	12	2	4 CP E.Grand 2	76	2
5 Semi Grand 1	13	1	5 Comp Piano 1	77	2
6 Semi Grand 2	14	1	6 Comp Piano 2	78	2
7 Semi Grand 3	15	2	7 Comp Piano 3	79	2
8 Semi Grand 4	16	2	8 Comp Piano 4	80	1
<b>E.PIANO [A]</b>			<b>E.PIANO [B]</b>		
1 Suitcase	17	1	1 SA Rhodes 1	81	2
2 Mr.Suitcase	18	2	2 SA Rhodes 2	82	3
3 STAGE Rhodes	19	1	3 Wurly	83	1
4 Wide Rhodes	20	1	4 Dist Wurly	84	1
5 ChorusRhodes	21	3	5 D-50 EPiano1	85	1
6 Phase Rhodes	22	2	6 D-50 EPiano2	86	2
7 DynoRhodes 1	23	3	7 FM EPiano 1	87	2
8 DynoRhodes 2	24	3	8 FM EPiano 2	88	2
<b>ORGAN [A]</b>			<b>ORGAN [B]</b>		
1 E.Organ 1	25	3	1 E.Organ 9	89	1
2 E.Organ 2	26	1	2 E.Organ 10	90	4
3 E.Organ 3	27	1	3 E.Organ 11	91	3
4 E.Organ 4	28	1	4 E.Organ 12	92	3
5 E.Organ 5	29	1	5 Br.BalladBee	93	1
6 E.Organ 6	30	1	6 Bookin' B	94	1
7 E.Organ 7	31	1	7 Rock Steady	95	1
8 E.Organ 8	32	1	8 Wide Theatre	96	2
<b>STRINGS [A]</b>			<b>STRINGS [B]</b>		
1 St.Strings	33	2	1 Synth Brass1	97	2
2 Warm Strings	34	2	2 Synth Brass2	98	1
3 Slow Strings	35	2	3 Synth Brass3	99	1
4 Strings	36	1	4 Synth Brass4	100	1
5 SynStrings 1	37	2	5 Beauty Vox	101	2
6 SynStrings 2	38	2	6 Syn Vox 1	102	1
7 SynStrings 3	39	1	7 Syn Vox 2	103	1
8 LFO Strings	40	2	8 Angel Ooohz	104	2
<b>PAD [A]</b>			<b>PAD [B]</b>		
1 Thick Pad	41	3	1 Sweep Pad	105	2
2 Soft Pad	42	3	2 RD Prologue	106	2
3 Pulse Pad	43	4	3 RD Rand Pad	107	2
4 After Rave	44	2	4 RD Aurora	108	3
5 Dawn 2 Dusk	45	3	5 RD Waltz	109	4
6 Square Pad	46	2	6 RD Strobe	110	2
7 EPno Pad	47	2	7 Heaven	111	1
8 7th Sand	48	4	8 Like Dee	112	2
<b>BASS/LEAD [A]</b>			<b>BASS/LEAD [B]</b>		
1 Finger Bass1	49	1	1 Pulse Lead	113	4
2 Finger Bass2	50	2	2 Synth Lead 1	114	2
3 Pick Bass	51	1	3 Synth Lead 2	115	1
4 Ac.Bass	52	2	4 GR Lead	116	2
5 Wonder Bass	53	2	5 20 Years ago	117	3
6 Super JX Bs	54	2	6 SquareLead	118	2
7 Synth Bass	55	1	7 Sawteeth	119	3
8 Rubber Bass	56	2	8 Pulse Key	120	3
<b>CLAV/MALLTE [A]</b>			<b>CLAV/MALLTE [B]</b>		
1 Clav 1	57	2	1 Vibe	121	2
2 Clav 2	58	2	2 Warm Vibes	122	2
3 Clav 3	59	2	3 AmbienceVibe	123	3
4 Juno Clav	60	1	4 Dyna Marimba	124	1
5 Comp Clav	61	2	5 Soft Marimba	125	1
6 Phase Clav	62	2	6 Standard Set	126	-
7 WahWah Clav1	63	2	7 Jazz Set	127	-
8 WahWah Clav2	64	2	8 Brush Set	128	-

P#: Numéro de programme V#: Nombre de voix

## Liste des ensembles rythmiques

Note	Standard (P# 126)	Jazz (P# 127)	Brush (P# 128)
C#1 25	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll
D1 26	—	—	—
: : :	—	—	—
A#1 34	—	—	—
B 1 35	Standard Kick 2	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2
C2 36	Standard Kick 1	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1
C#2 37	Side Stick	Side Stick	Side Stick
D 2 38	Standard Snare 1	Jazz Snare 1	Brush Tap
D#2 39	Hand Clap	Hand Clap	Brush Slap
E 2 40	Standard Snare 2	Jazz Snare 2	Brush Swirl
F 2 41	Low Tom 2	Low Tom 2	Brush Low Tom 2
F#2 42	Closed Hi-Hat	Closed Hi-Hat	Brush Closed Hi-Hat
G 2 43	Low Tom 1	Low Tom 1	Brush Low Tom 1
G#2 44	Pedal Hi-Hat	Pedal Hi-Hat	Pedal Hi-Hat
A 2 45	Mid Tom 2	Mid Tom 2	Brush Mid Tom2
A#2 46	Open Hi-Hat	Open Hi-Hat	Brush Open Hi-Hat
B 2 47	Mid Tom 1	Mid Tom 1	Brush Mid Tom1
C 3 48	High Tom 2	High Tom 2	Brush High Tom 2
C#3 49	Crash Cymbal 1	Crash Cymbal 1	Brush Crash Cymbal
D 3 50	High Tom 1	High Tom 1	Brush High Tom 1
D#3 51	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Brush Ride Cymbal 1
E 3 52	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal
F 3 53	Ride Bell	Ride Bell	Brush Ride Bell
F#3 54	Tambourine	Tambourine	Tambourine
G 3 55	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal
G#3 56	Cowbell	Cowbell	Cowbell
A 3 57	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2
A#3 58	—	—	—
B 3 59	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2
C 4 60	High Bongo	High Bongo	High Bongo
C#4 61	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo
D 4 62	Mute High Conga	Mute High Conga	Mute High Conga
D#4 63	Open High Conga	Open High Conga	Open High Conga
E 4 64	Low Conga	Low Conga	Low Conga
F 4 65	High Timbale	High Timbale	High Timbale
F#4 66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
G 4 67	High Agogo	High Agogo	High Agogo
G#4 68	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo
A 4 69	Cabasa	Cabasa	Cabasa
A#4 70	Maracas	Maracas	Maracas
B 4 71	—	—	—
: : :	—	—	—
D 5 74	—	—	—
D#5 75	Claves	Claves	Claves
E 5 76	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block
F 5 77	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block
F#5 78	—	—	—
G 5 79	—	—	—
G#5 80	Mute Triangle	Mute Triangle	Mute Triangle
A 5 81	Open Triangle	Open Triangle	Open Triangle
A#5 82	Shaker	Shaker	Shaker

EFX	RATE/SENS	LEVEL/DEPTH	EFX	RATE/SENS	LEVEL/DEPTH
1. Resonance	Sens	Level	22. 2Voice-Pitch-Shifter	Fine Pitch A	Fine Pitch B
2. OverDrive	Drive	Amp Type	23. Fbk-Pitch-Shifter	Coarse Pitch	Feedback Level
3. Distortion	Drive	Amp Type	24. Reverb	Reverb Time	Effect Balance
4. Phaser	Rate	Depth	25. Gate-Reverb	Reverb Time	Hi Gain
5. Spectram	Band	Level	26. OverDrive - Chorus	Chorus Rate	Chorus Depth
6. Enhancer	Sens	Mix	27. OverDrive - Flanger	Flanger Rate	Flanger Depth
7. Auto-Wah	Rate	Depth	28. OverDrive - Delay	Drive	Delay Time
8. Rotary	Speed	Separation	29. Distortion - Chorus	Chorus Rate	Chorus Depth
9. Compressor	Sustain Time	Attack Level	30. Distortion - Flanger	Flanger Rate	Flanger Depth
10. Limiter	Release Time	Threshold	31. Distortion - Delay	Drive	Delay Time
11. Hexa-Chorus	Rate	Depth	32. Enhanser - Chorus	Chorus Rate	Chorus Depth
12. Tremoro-Chorus	Tremoro Rate	Blance	33. Enhanser - Flanger	Flanger Rate	Flanger Depth
13. Space-D	Rate	Depth	34. Enhanser - Delay	Delay Time	Feedback Level
14. Stereo-Chorus	Rate	Depth	35. Chorus - Delay	Chorus Rate	Chorus Depth
15. Stereo-Flanger	Rate	Depth	36. Flanger - Delay	Flanger Rate	Flanger Depth
16. Step-Flanger	Step Rate	Depth	37. Chorus - Flanger	Chorus Rate	Chorus Depth
17. Stereo-Delay	Delay Time	Feedback Level	38. Chorus / Delay	Chorus Rate	Chorus Depth
18. Modulation-Delay	Rate	Depth	39. Flanger / Delay	Flanger Rate	Flanger Depth
19. Triple-Tap-Delay	Delay Time	Feedback Level	40. Chorus / Flanger	Chorus Rate	Chorus Depth
20. Quadruple-Tap-Delay	Delay Time	Feedback Level	41. Bypass	—	—
21. Time-Control-Delay	Delay Time	Feedback Level			