

Roland®

JP-8000

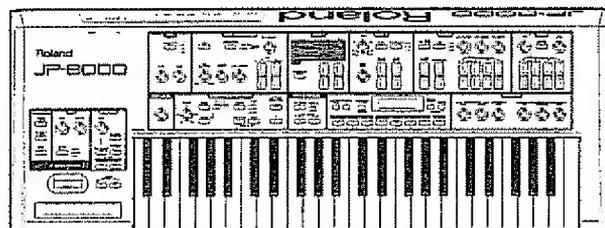
Mode d'emploi

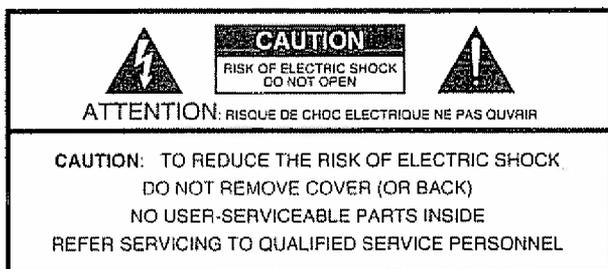
Merci d'avoir choisi le synthétiseur JP-8000 Roland. Avant de l'utiliser, lisez attentivement les sections intitulées "INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES" (p.2), "EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITE" (p.3) et "REMARQUES IMPORTANTES" (p.13).

Ces sections apportent des informations importantes quant au bon fonctionnement de l'unité. De plus, pour vous assurer une bonne compréhension de chaque fonction offerte par votre nouvel appareil, ce manuel doit être lu dans sa totalité. Le manuel doit être gardé à disposition pour référence ultérieure.

Copyright © 1996 ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sans la permission écrite de ROLAND CORPORATION.





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 LAMÉ LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET POUSSER JUSQU' AU FOND.

EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITÉ

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

A propos des symboles Avertissement et Précaution

 AVERTISSEMENT	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.
 PRECAUTION	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 pas spécifiquement 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. 
- 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. 

CAUTION

- Saisissez toujours la fiche du cordon d'alimentation lorsque vous branchez ou débranchez celui-ci. 
- 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. 17). 
- Si la foudre est annoncée dans la région, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale. 

Sommaire

Emploi sans danger de l'unité.....	3
Fonctions principales.....	8
Comment lire ce manuel.....	9
Faces avant et arrière.....	10
Remarques importantes.....	13
Conventions d'impression dans ce manuel.....	14

Prise en main

Etape 1. Faire jouer les sons

Connexions.....	16
Mise sous tension.....	17
■ Extinction.....	17
Retour aux réglages d'usine (Initialisation).....	18
Ecoute des morceaux de démonstration.....	19
Faire jouer les sons.....	20

Etape 2. Modification du son

Emploi de "Waveform" pour modifier la forme d'onde.....	21
Emploi de "Cutoff Frequency" pour rendre le son plus brillant/feutré.....	22
Emploi de "Resonance" pour ajouter du caractère au son.....	23
Emploi de "LFO 1" pour ajouter une modulation au son.....	24
Emploi de "Tone Control" pour ajuster la tonalité.....	25
Emploi du chorus pour élargir le son.....	26
Emploi du delay pour ajouter de l'écho au son.....	26
Mémorisation d'une performance.....	27

Etape 3. Raccourci ! Fonctions pratiques du JP-8000

Réglages simultanés de plusieurs curseurs (Commande à ruban).....	30
Produire des arpèges en jouant des accords (Arpégiateur).....	32
Jeu de motifs (patterns) avec un doigt (RPS).....	34
■ Préparation à la création de patterns (Effacement de pattern).....	35
■ Création d'un pattern.....	36
■ Si vous faites une erreur durant l'enregistrement.....	38
Contrôle simple de changements complexes de timbre (Motion Control).....	40
■ Préparation à l'enregistrement d'une Motion (Effacement).....	41
■ Enregistrement d'une Motion.....	42
■ Si vous faites une erreur durant l'enregistrement.....	44
Jeu deux sons simultanément (Key Mode).....	45
■ Jeu d'un seul patch (Single).....	45
■ Jeu de deux patches avec une touche (Dual).....	46
■ Jeu de patches différents dans les parties gauche et droite du clavier (Split).....	46

Utilisation approfondie

Chapitre 1. Survol du JP-8000

Organisation du JP-8000.....	48
Patches et performances.....	48
A propos de la mémoire.....	50

Chapitre 2. Procédure d'édition de patch

Sélection d'un patch.....	52
Edition d'un patch.....	52
■ Edition avec visualisation des valeurs des curseurs/boutons.....	52
■ Contrôle de la valeur actuelle d'un paramètre (Temporary Scope).....	53
■ Pour ramener le son aux réglages de façade (Manual).....	53
Stockage d'un patch.....	54

Chapitre 3. Fonctions qui modifient le son

Sélection de l'onde de base pour le son (1) (Oscillator 1).....	55
Sélection de l'onde de base pour le son (2) (Oscillator 2).....	57
Modification de la forme d'onde et de la hauteur du son (OSC COMMON).....	58
Modification de la brillance (Filter).....	59
Modification du volume (amplificateur).....	62
Modulation du son (LFO 1).....	63
Modification de la tonnalité (Tone Control).....	64
Ajout d'espace et de profondeur au son (Chorus).....	64
Ajout d'un effet d'écho (Delay).....	65

Chapitre 4. Tirer parti des fonctions de jeu

Contrôle simultané de multiples paramètres (commande tactile).....	66
■ Réglages de la commande tactile.....	66
■ Emploi de la commande tactile pour changer la hauteur.....	67
■ Changement de la façon dont le son est piloté (Relative).....	67
■ Maintien du changement du son (Hold).....	67
■ Annulation des réglages d'un paramètre.....	67
■ Annulation des réglages de tous les paramètres.....	68
Emploi de la dynamique du clavier pour changer les paramètres (Velocity).....	68
■ Velocity On/Off.....	68
■ Réglages de dynamique.....	68
■ Annulation des réglages d'un paramètre.....	69
■ Annulation des réglages de tous les paramètres.....	69
Jeu de notes isolées (Mono/Legato).....	70
■ Mono On/Off.....	70
■ Commutation Mono/Legato.....	70
Changement progressif de hauteur entre notes (Portamento).....	70
■ Portamento On/Off.....	70
■ Réglage de la durée du changement de hauteur (Portamento Time).....	71

Jeu dans une tessiture extérieure au clavier (Oscillator Shift / Keyboard Shift).....	71
■ Oscillator Shift	71
■ Keyboard Shift	71
Transposition de votre jeu (Part Transpose).....	72
■ Réglages de transposition de partie	72
Changement de la hauteur (levier pitch bend).....	72
■ Réglages de la plage d'action du Pitch Bend (Bend Range)	72
■ Annulation du réglage Bend Range	73
Ajout de changements cycliques (levier de modulation (LFO 2))	73
■ Sélection de la cible de l'amplitude de modulation (Depth Select)	73
■ Réglage de l'amplitude de modulation (Depth)	73
■ Réglage de la vitesse de modulation (Rate)	74
Emploi d'une pédale pour modifier votre jeu (Control Pedal)	74
■ Réglages de pédale	74
Maintien du son (Hold Pedal)	74

Chapitre 5. Jeu d'arpèges et motifs originaux (arpégiateur/RPS)

Jeu d'arpèges (Arpeggiator).....	75
■ Réglages d'arpégiateur	75
■ Changement de la cadence de l'arpège (Arp Beat Pattern)	76
■ Sélection de la partie à arpégier en mode Dual (Arpeggio Dest)	76
Jeu de motifs (patterns) avec un doigt (RPS)	76
■ Réglage de l'instant de changement de pattern (Pattern Trigger Quantize)	77
■ Réglages pour l'enregistrement	77
■ Enregistrement d'un pattern	78
■ Effacement des notes indésirables	79
■ Copie d'un pattern	80
■ Effacement d'un pattern	80

Chapitre 6. Enregistrement des mouvements de curseurs/boutons (Motion Control)

Reproduction d'un mouvement.....	81
■ Déplacement des curseurs/boutons durant la reproduction de Motions	81
■ Reproduction d'un mouvement depuis le début chaque fois qu'une touche est pressée (Motion Restart)	82
■ Changement de mémoire de mouvements	82
Enregistrement d'un mouvement.....	83
■ Réglages pour l'enregistrement	83
■ Enregistrement d'un mouvement	83
■ Effacement du mouvement d'un curseur ou d'un bouton	84
■ Effacement d'un mouvement	84

Chapitre 7. Réglages de performance/système

Faire les réglages de paramètres de performance/système	85
Fonctions des paramètres de performance	85
■ Réglages pour la totalité de la performance (Performance Common)	85
■ Réglages pour chaque partie (Performance Part)	86
■ Déclenchement d'une enveloppe individuelle avec une touche enfoncée (Individual Trigger)	88

Fonctions des paramètres de système	89
■ Réglages MIDI (1) (Paramètres MIDI)	89
■ Réglages MIDI (2) (Commutateur MIDI)	89
■ Accord / Autres réglages (Setup)	90

Chapitre 8. Retour aux réglages d'usine (Initialisation)

■ Procédure	91
■ Types d'initialisation	91

Chapitre 9. Emploi du MIDI

Commande d'appareils MIDI externes	93
■ Déclenchement de sources sonores MIDI externes	93
■ Sélection de sons sur une source MIDI externe	93
Commande du JP-8000 depuis un appareil MIDI externe	94
■ Déclenchement des sons du JP-8000	94
■ Sélection de patches sur le JP-8000	94
■ Sélection de performances sur le JP-8000	95
■ Emploi de messages de note d'un appareil externe pour le déclenchement individuel	95
■ Jeu d'un arpège ou pattern/enregistrement d'un pattern	95
Synchronisation avec des appareils MIDI externes	95
■ Synchronisation d'arpège, pattern et Motion	95
■ Synchronisation de chorus, delay et LFO 1	96
Enregistrement de ce que vous jouez dans un séquenceur externe	96
■ Réglages pour l'enregistrement	96
■ Procédure d'enregistrement	97
Sauvegarde des réglages dans un séquenceur externe (Bulk Dump)	97
■ Procédure	97
■ Types de transfert Bulk Dump	98
■ Retour des réglages sauvegardés dans le JP-8000	98

Appendices

Astuces de création sonore	100
Comprendre le son	104
Les bases du son	104
Ajout d'expression au son	106
Qu'est-ce que le MIDI?	107
Canaux MIDI	107
Principaux messages MIDI utilisés par le JP-8000	107
Mauvais fonctionnements	109
Messages d'erreur	111
Liste des paramètres	112
Liste des réglages de transmission/réception	116
Équipement MIDI	117
Tableau d'équipement MIDI	128
Caractéristiques	129
Index	130
Tableau vierge	134

Fonctions principales

Le JP-8000 est un synthétiseur qui offre non seulement des simulations de synthétiseur analogique mais également une grande variété de fonctions exploitant ce qui se fait de mieux en technologie numérique pour permettre des modifications de son en temps réel et des techniques de jeu impossibles jusqu'alors

■ **Fonctionnement simple** -----

La façade est divisée en sections comme un synthétiseur analogique conventionnel, pour une compréhension intuitive des paramètres et du fonctionnement. Comme la façade contient des commandes pour tous les paramètres relatifs au son, vous pouvez presser des boutons et déplacer curseurs ou molettes pour changer le son en temps réel.

■ **Superbes fonctions de jeu** -----

Quand vous jouez avec le JP-8000, vous pouvez sélectionner une performance parmi les 64 performances programmables (User) qui contiennent les réglages que vous avez créés ou parmi les 64 performances preset (pré-programmées et non modifiables). Cela vous donne un total de 128 performances parmi lesquelles faire votre choix.

Dans le JP-8000, les numéros de patch stockés dans une performance ne renvoient pas à d'autres zones de la mémoire contenant les patches – ils permettent de réellement stocker tous les réglages du patch dans la performance elle-même. Ainsi, lorsque vous sauvegardez la performance, il n'est pas nécessaire de sauvegarder séparément les réglages de patch. Cela signifie également que si vous ré-écrivez le contenu d'un patch sauvegardé dans une performance, les autres performances utilisant ce patch ne sont pas affectées.

■ **Oscillateur DSP** -----

En plus des formes d'onde conventionnelles (carré, dents de scie, triangle), le nouvel oscillateur DSP (Digital Signal Processor / processeur de signal numérique) contient 4 types de formes d'onde complexes inaccessibles à la technologie analogique. En contrôlant des paramètres individuels pour chaque forme d'onde, vous pouvez créer des changements encore plus complexes dans le son. Onde carrée, onde en dents de scie et onde triangulaire peuvent également être pilotées avec leurs propres paramètres pour créer une grande variété de sons.

■ **Arpégiateur**-----

Quatre types d'arpège sont fournis : Up (montant), Down (descendant), Up & Down (montant et descendant) et Random (aléatoire). En changeant le motif d'arpège (Bit Pattern), vous pouvez modifier les accents, les durées de note, etc., vous autorisant à jouer les arpèges avec toute une variété de cadences différentes.

■ **Fonction RPS pour reproduction de vos propres motifs** -----

La RPS est une fonction qui vous permet de stocker et de reproduire des motifs que vous avez créés. Les motifs enregistrés sont assignés à des touches individuelles du clavier et peuvent donc être simplement reproduits par simple pression de cette touche.

■ **Commande de déplacement pour mémoriser les mouvements de curseur/molette**-----

Pour la plupart des curseurs et molettes de la façade, quatre types de déplacement pouvant atteindre 8 mesures de long peuvent être enregistrés. En reproduisant ces déplacements pendant que vous jouez, vous pouvez créer toute une variété de changements de tonalité en temps réel.

■ **Commande à ruban pour des changements de tonalité radicaux** -

En glissant votre doigt sur la gauche ou la droite le long de la surface de la commande à ruban, vous pouvez piloter simultanément deux paramètres préalablement déterminés ou plus. Depuis de brefs touches d'accentuation jusqu'aux changements délicats de tonalité, cela vous donne d'immenses possibilités pour la commande en temps réel.

■ **Trois types de mode de clavier** -----

Trois modes de clavier sont fournis : Single (simple), Split (divisé) et Dual (double son). Avec une simple procédure, vous pouvez faire jouer des sons différents dans les zones gauche et droite du clavier, ou faire jouer simultanément deux sons différents par chaque touche. Les réglages de mode de clavier sont stockés comme partie de la Performance.

Comment lire ce manuel

Prise en main

Cette section explique comment rapidement jouer du JP-8000 et les méthodes simples pour apprécier ses différentes fonctions. Pour une explication plus détaillée, lisez **Utilisation avancée**.

Utilisation avancée

Lisez cette section après avoir fini de lire **Prise en main**.

Chapitre 1. Survol du JP-8000

Ce chapitre explique l'organisation du JP-8000 et les patches et performances qui sont les unités de donnée sonore. Veillez à lire ce chapitre pour comprendre le JP-8000.

Chapitre 2. Procédure d'édition de patch

Ce chapitre explique comment sélectionner les patches, différentes procédures d'édition d'un patch et comment sauvegarder un patch. Veillez à bien lire ce chapitre.

Chapitre 3. Fonctions qui modifient le son

Ce chapitre explique les commandes qui modifient le son, telles que les différents curseurs et boutons de la façade. Lisez ce chapitre si nécessaire.

Chapitre 4. Tirer avantage des fonctions de jeu

Ce chapitre explique comment la commande à ruban, levier de pitch bend et les pédales etc. peuvent être utilisés pour piloter le son. Lisez ce chapitre si nécessaire.

Chapitre 5. Jeux d'arpège et motifs originaux (Arpégiateur/RPS)

Ce chapitre explique les réglages d'arpégiateur et les réglages utilisés pour reproduire ou enregistrer des motifs (patterns). Lisez ce chapitre lorsque vous désirez utiliser l'arpégiateur ou la fonction RPS.

Chapitre 6. Enregistrement de mouvements de curseurs/boutons (Motion Control)

Ce chapitre explique comment enregistrer et reproduire les déplacements des curseurs. Lisez ce chapitre si vous désirez utiliser la fonction Motion Control.

Chapitre 7. Réglages de performance/système

Ce chapitre explique les réglages de chaque performance et les réglages de système qui affectent la totalité de l'environnement du JP-8000. Lisez ce chapitre si nécessaire.

Chapitre 8. Restauration des réglages d'usine (Initialisation)

Ce chapitre explique la procédure d'initialisation et les types d'initialisation possibles. Lisez ce chapitre si nécessaire.

Chapitre 9. Emploi du MIDI

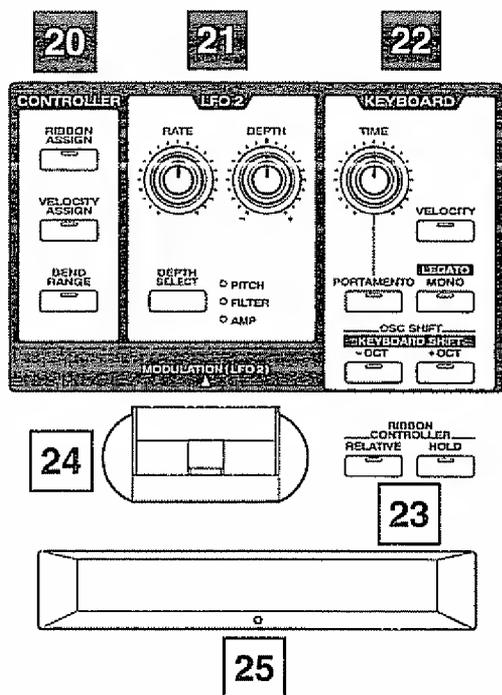
Ce chapitre donne différents exemples explicatifs de la façon dont le JP-8000 peut être utilisé quand il est connecté à des appareils MIDI externes. Lisez ce chapitre lorsque vous désirez connecter le JP-8000 à d'autres appareils MIDI.

Appendices

Si l'unité ne fonctionne pas comme souhaité, consultez «Mauvais fonctionnements». Si un message d'erreur apparaît durant le fonctionnement, référez-vous à «Messages d'erreur» et suivez l'action appropriée. Cette section contient également des données concernant l'édition du son et le MIDI, différentes listes, des données d'équipement MIDI etc.

Faces avant et arrière – face avant –

* Les réglages des sections numérotées avec des chiffres en blanc sur fond noir peuvent être stockés dans un patch (paramètres de patch).



1 Section LFO1

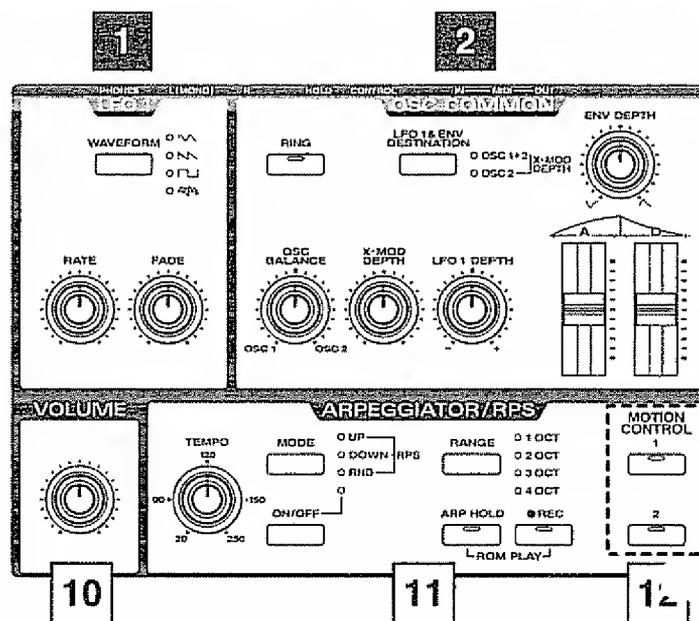
Ce sont les réglages de la forme d'onde (LFO 1) qui appliquent des changements cycliques au son (p. 63)

2 Section OSC COMMON (paramètre commun d'oscillateur)

Ce sont des réglages relatifs à la section OSC 1/OSC 2, et les réglages qui déterminent la hauteur (p. 58)

3 Section OSC 1 (Oscillateur 1)

Ici, vous pouvez sélectionner la forme d'onde qui sera la base du son. Vos ajustements de son seront tous basés sur la forme d'onde sélectionnée ici (p. 55).



4 Section OSC 2 (Oscillateur 2)

Comme en section OSC 1, vous y sélectionnez une forme d'onde qui sera la base du son. Les sons d'OSC1 et OSC2 peuvent être superposés de différentes façons (p. 56)

5 Section FILTER

Ici, vous pouvez faire des réglages de filtre pour modifier la brillance du son (p. 59)

6 Section AMP (Amplificateur)

Ici, vous pouvez spécifier comment le volume ou le son commence et se termine (p. 62)

7 Section TONE CONTROL

Les réglages de commande de tonalité ajustent la tonalité du son (p. 64)

8 Section CHORUS

Ici, vous pouvez faire les réglages de chorus pour ajouter ampleur et profondeur au son (p. 64)

9 Section DELAY

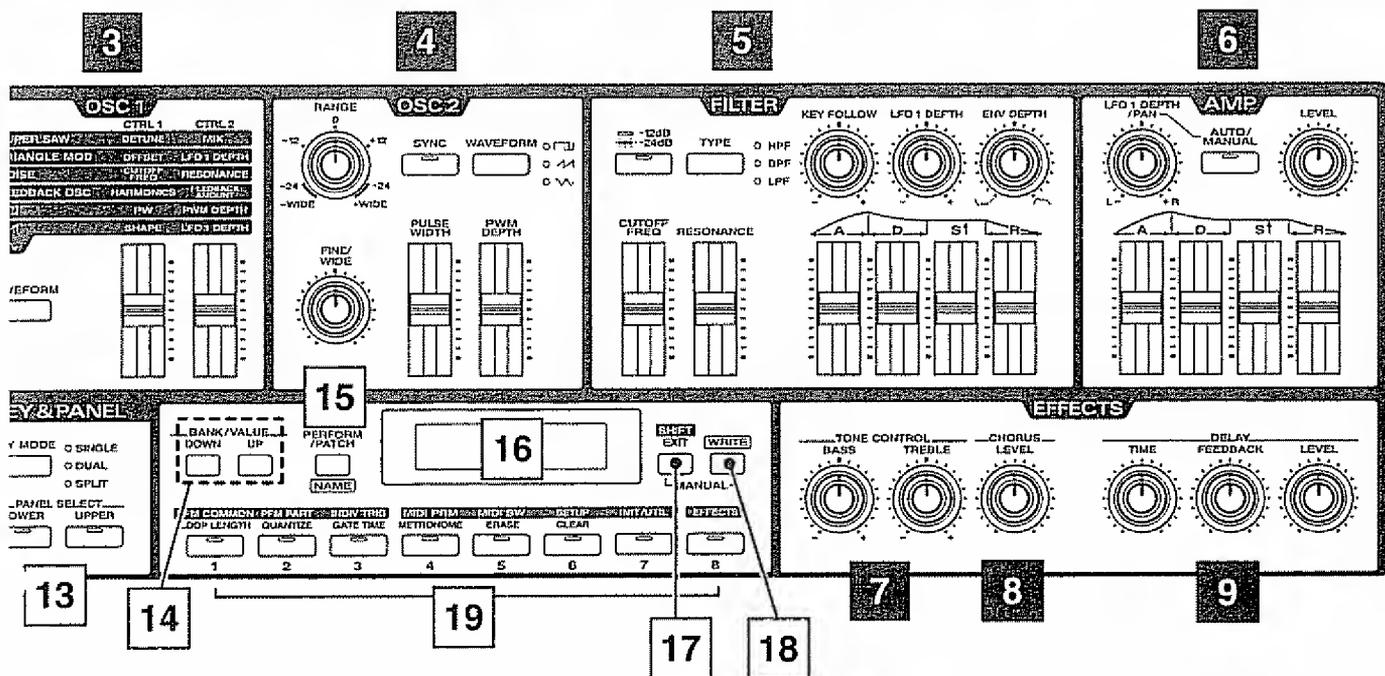
Ici, vous pouvez faire les réglages de delay pour créer des effets d'écho (p. 65)

10 Bouton VOLUME

Il commande le volume général du JP-8000. Le tourner vers la droite monte le volume (p. 17).

11 Section ARPEGGIATOR/RPS

Ici, vous pouvez faire les réglages d'arpégiateur/RPS (p. 75). Les motifs de RPS et les mouvements peuvent également y être enregistrés (p. 77, p. 83)



12 Section MOTION CONTROL

Pressez ces boutons pour utiliser la fonction Motion Control (1/2) (p 81)

13 Section KEY&PANEL

Ici, vous pouvez changer le mode de clavier (p 45), et la partie (Upper/Lower) dont les réglages seront modifiés par l'utilisation de la façade

14 Boutons BANK/VALUE

Utilisez ces boutons pour sélectionner la banque du patch ou de la performance ou pour modifier les valeurs de paramètre.

15 Bouton PERFORM/PATCH

Ce bouton fait alterner entre l'affichage de sélection de performance et celui de sélection de patch. Vous pouvez également presser ce bouton pour modifier le nom d'un patch ou d'une performance (p 28, p 54)

16 Afficheur

Le patch ou la performance sélectionné, différents paramètres ainsi que leurs valeurs s'y affichent

17 Bouton SHIFT/EXIT

Pressez ce bouton pour régler les paramètres de performance ou de système (p 85), ou pour annuler une procédure

18 Bouton WRITE

Pressez ce bouton pour sauvegarder un patch ou une performance (p 27, p 54), ou pour copier des patterns RPS (p.80)

19 Boutons 1-8/Paramètres

Utilisez ces boutons pour changer le numéro de patch ou de performance, ou pour sélectionner les paramètres.

20 Section CONTROLLER

Ici, vous pouvez spécifier le paramètre piloté par la commande à ruban (p 66) ou la dynamique (p 68), et spécifier la plage d'action du pitch bend (p 72)

21 Section LFO 2

Ici, vous pouvez spécifier comment le son changera quand vous bougerez le levier de modulation (p 73)

22 Section KEYBOARD

Ici, vous pouvez faire les réglages des différents effets relatifs à votre jeu au clavier : dynamique (velocity) on/off (p 68), transposition d'oscillateur (Oscillator Shift) (p 71), transposition du clavier (Keyboard Shift) (p 71), Mono/Legato (p 70), et Portamento (p 70)

23 Section RIBBON CONTROLLER

Ici, vous pouvez spécifier comment la commande à ruban (Ribbon Controller) affectera le son (p 67)

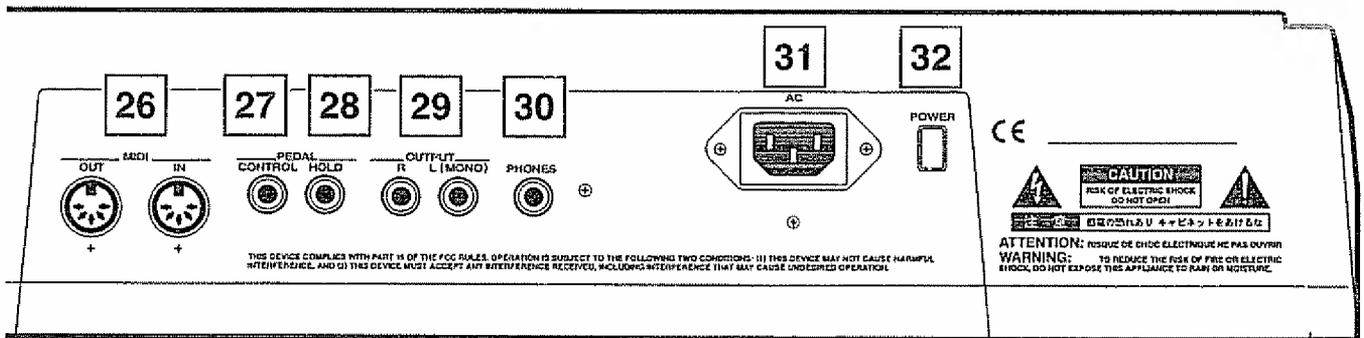
24 Levier de Pitch bend / Modulation

Les mouvements du levier peuvent produire des effets tels que la modification de la hauteur (p 72) ou l'application du vibrato par le LFO 2 (p 73)

25 Commande à ruban

En déplaçant votre doigt sur la droite ou la gauche de cette surface, vous pouvez simultanément piloter plusieurs paramètres (p 66)

Faces avant et arrière – Face arrière –



26 Connecteurs MIDI (IN, OUT)

Des appareils MIDI externes peuvent être connectés ici (p 16)
Utilisez un câble MIDI (optionnel) pour faire les connexions

27 Prise CONTROL PEDAL

Une pédale d'expression optionnelle (EV-5 etc) peut y être connectée. Les mouvements de la pédale peuvent modifier le volume ou affecter le son de différentes façons (p 74).

28 Prise HOLD PEDAL

Une pédale commutateur optionnelle (DP-2/6, FS-5U etc) peut y être connectée. La pédale peut servir à faire tenir le son (sustain) (p 74).

29 Prises OUTPUT (L (MONO), R)

Connectez à ces prises votre amplificateur ou système de mixage. Si vous utilisez un système monophonique, utilisez uniquement la prise L (MONO) (p 16)

30 Prise PHONES

Une paire optionnelle d'écouteurs (RH-20/80/120 etc) peut être connectée ici. Le son sera toujours produit par les prises OUTPUT même si les écouteurs sont connectés (p 16)

31 Prise d'alimentation AC

Connectez ici le cordon d'alimentation fourni (p 16)

32 Commutateur d'alimentation Power

Il commute l'appareil on/off (p 17)

Remarques importantes

En plus des éléments donnés dans "INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES" et "EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITE" en pages 2 et 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

- Employer cette unité près d'amplificateurs de puissance (ou autres équipements contenant de gros transformateurs) peut induire des parasites. Pour éliminer ce problème, changez l'orientation de cette 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, 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 (tel qu'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

- This unit contains a battery which powers the unit's memory circuits while the main power is off. When this battery becomes weak, the message shown below will appear in the display. Once you see this message, have the battery replaced with a fresh one as soon as possible to avoid the loss of all data in memory. To have the battery replaced, consult with your dealer, or qualified Roland service personnel

" 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 dans un autre appareil MIDI (tel qu'un séquenceur) une copie de sauvegarde des données importantes que vous avez stockées dans la mémoire de l'unité
- Malheureusement, il peut être impossible de restaurer le contenu de données qui ont été stockées sur une disquette 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
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression
- 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 courts-circuits et d'endommager les éléments internes du câble
- Une petite quantité de chaleur émanera de l'appareil durant le fonctionnement normal
- 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 dans le carton (y compris les protections) dans lequel elle est arrivée, si possible. Autrement, vous devrez utiliser des matériaux d'emballage équivalents
- Pour prévenir un mal fonctionnement et/ou dommage aux haut-parleurs ou autres appareils, baissez toujours le volume et éteignez tous les appareils avant de faire les connexions

Conventions d'impression dans ce manuel

Pour présenter les informations aussi clairement que possible, les conventions suivantes sont utilisées dans ce manuel

- Les textes ou chiffres encadrés par des crochets [] indiquent des boutons, curseurs ou potentiomètres de la façade. Par exemple [WAVEFORM] indique le bouton Waveform et [RATE] le bouton Rate.
- Des indications telles que [DOWN]/[UP] signifie que vous pouvez presser l'un ou l'autre des boutons.
- Des références telles que (p.***) indiquent des pages du manuel auxquelles vous devez vous référer.
- Le statut éteint/allumé/clignotant d'un indicateur se distingue comme suit



JP-8000

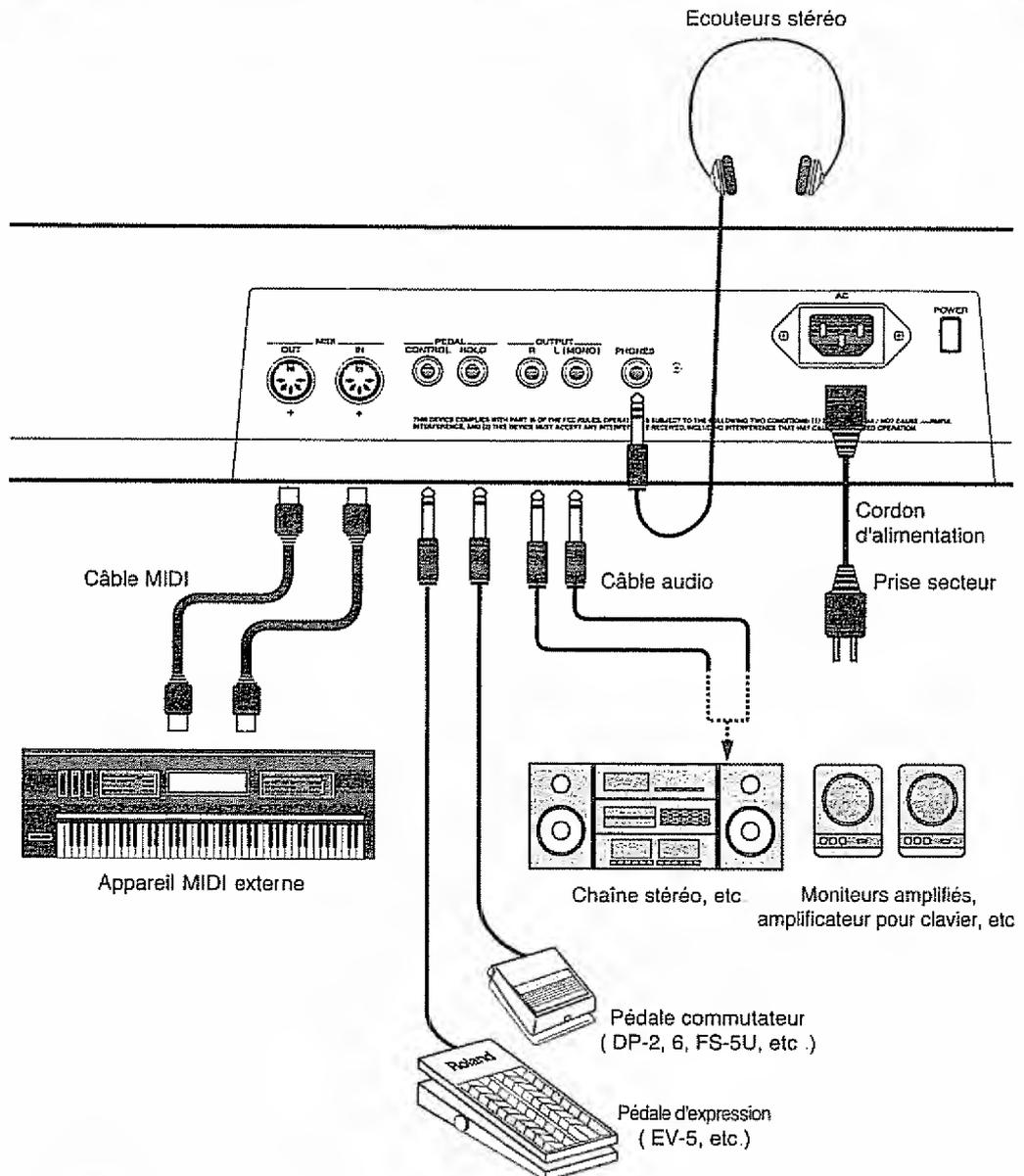
**Prise
en main**

Étape 1 Faire jouer les sons

Connexions

Le JP-8000 ne contient ni amplificateur ni enceinte. Pour entendre le son, vous devez lui connecter un amplificateur pour clavier, un système audio ou des écouteurs. référez-vous au schéma suivant et connecter le JP-8000 à votre système.

- * Câbles audio, câbles MIDI, écouteurs stéréo, pédale d'expression et pédale commutateur ne sont pas fournis. Vous pouvez les acquérir séparément chez votre revendeur.



1. Avant de commencer les connexions, vérifiez les points suivants.

- Les commandes de volume du JP-8000 et de votre système mixeur/amplificateur sont-elles au minimum?
- Le JP-8000 et votre système mixeur/amplificateur sont-ils éteints?
- * Avant de connecter le JP-8000 à des appareils externes, vérifiez que le volume de tous les appareils est en position minimale et que tous ces appareils sont éteints.

2. Connectez le cordon d'alimentation fourni au JP-8000, puis branchez-le dans une prise secteur.
3. Comme indiqué dans le schéma, faites les connexions avec votre amplificateur pour clavier ou votre système audio ainsi qu'avec les appareils MIDI externes.

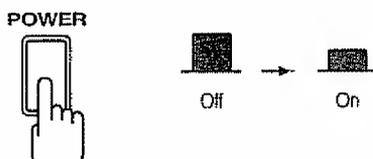
Connectez les écouteurs, la pédale d'expression et la pédale commutateur si nécessaire.

- * Pour tirer pleinement parti du son remarquable du JP-8000, nous vous recommandons de l'écouter en stéréo. Si vous utilisez un système mono, faites les connexions à l'aide de la prise OUTPUT L (MONO).

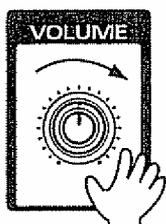
Mise sous tension

Une fois les connexions terminées (p. 16), mettez sous tension vos différents appareils dans l'ordre spécifié. En ne respectant pas cet ordre, vous risquez d'entraîner des mauvais fonctionnements et/ou dommages pour vos enceintes et autres appareils

1. Avant de mettre sous tension, vérifiez les points suivants.
 - Le JP-8000 est-il correctement connecté aux appareils externes?
 - Les commandes de volume du JP-8000 et de votre système mixeur / amplificateur sont-elles au minimum?
2. Pressez le commutateur d'alimentation situé en face arrière du JP-8000 pour mettre ce dernier sous tension.



3. Faites de même pour votre système mixeur/amplificateur.
4. Tout en jouant au clavier, tournez [VOLUME] pour ajuster le volume du JP-8000.



Ajustez le volume de votre système mixeur / amplificateur de la même façon.

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

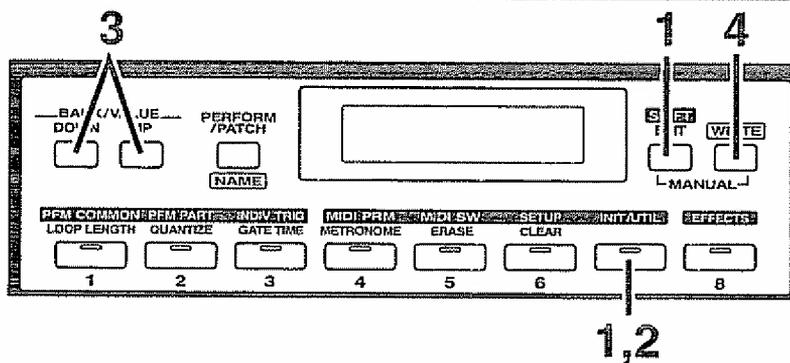
■ Extinction

1. Avant d'éteindre, vérifiez les points suivants.
 - Avez-vous sauvegardé toutes les performances et tous les patches que vous avez créés? (p 27, p 54)
 - Les commandes de volume du JP-8000 et du système mixeur / amplificateur connecté sont-elles au minimum?
2. Eteignez le système mixeur/amplificateur etc.
3. Eteignez le JP-8000.

Retour aux réglages d'usine (Initialisation)

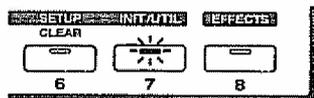
Si vous avez modifié les réglages de votre JP-8000 après l'avoir acheté, vous pouvez trouver difficile de suivre les explications de cette section prise en main. Si c'est le cas, vous pouvez utiliser la procédure suivante pour restaurer les réglages d'usine avant de poursuivre la lecture de cette section Prise en main.

- * Quand vous effectuez la procédure d'initialisation, les données en mémoire reviennent comme à la sortie d'usine. Si la mémoire contient des données que vous désirez conserver, utilisez la procédure Bulk Dump (p. 97) pour sauvegarder vos précieuses données dans un appareil MIDI externe avant de lancer l'initialisation.



1. En tenant enfoncé [SHIFT] ([EXIT]), pressez [INIT/UTIL] ([7]).

L'indicateur [INIT/UTIL] s'allumera



2. Pressez [INIT/UTIL] plusieurs fois pour accéder à l'affichage Initialize.

```
Initialize[WRITE]
PATCH:      TEMP
```

3. Utilisez [DOWN/UP] plusieurs fois pour choisir [FACTORY PRESET].

```
Initialize[WRITE]
FACTORY PRESET ←
```

pour annuler sans initialiser, pressez [EXIT].

4. Pressez [WRITE].

L'affichage indiquera «Completed» et l'affichage précédent ré-apparaîtra.

```
Completed
```

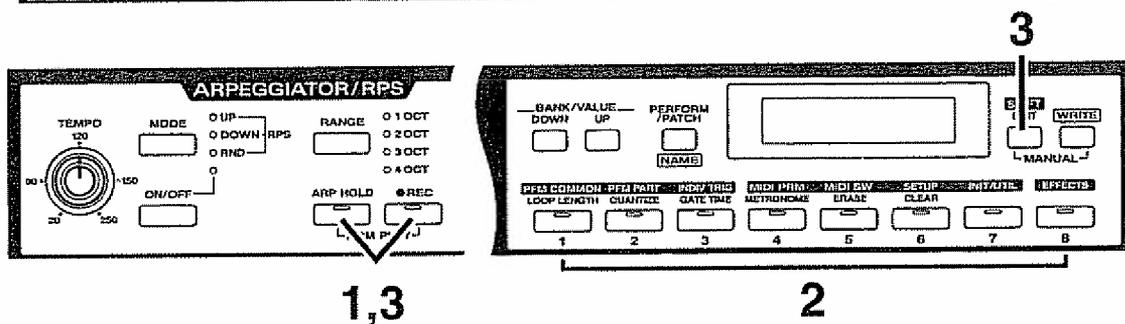
Les réglages d'usine ont maintenant été restaurés.

- ◆ Il est aussi possible de ne sélectionner qu'un certain type de données (comme seulement les patches ou seulement les patterns RPS) comme devant être ramenées à leur valeur d'usine.
→ "Chapitre 8 : retour aux réglages d'usine (Initialisation)" (p.91)

Ecoute des morceaux de démonstration

Le JP-8000 contient des morceaux de démonstration pour mieux exprimer le potentiel musical de l'instrument. Voici comment les écouter.

- * Quand vous faites reproduire les morceaux de démonstration, les réglages de performance et patch temporaires (p 50) sont perdus. Si vous désirez les conserver, sauvegardez les réglages de performance et de patch (p 27, p.54) avant d'écouter les démonstrations.



1. Pressez simultanément [ARP HOLD] et [REC].

L'affichage indiquera "ROM PLAY", et les démonstrations joueront à la suite.

2. Si vous désirez écouter un morceau en particulier, pressez une touche [1]-[8].

3. Pour retourner au statut dans lequel vous pouvez jouer du clavier du JP-8000, pressez une fois encore simultanément [ARP HOLD] et [REC], ou pressez [EXIT].

L'affichage précédent réapparaîtra.

- * Pendant que les démonstrations sont reproduites, jouer sur le clavier ne produit aucun son. De plus, les données musicales des morceaux de démonstration ne sont pas transmises par la prise MIDI OUT pendant la reproduction.
- * Tous droits réservés. L'emploi non autorisé de ces données musicales pour d'autres utilisations que votre plaisir personnel et privé est une violation de lois en vigueur.

◆ [1] - [7]

Musique par Mitsuru Sakaue Copyright © 1996, Roland Corporation

Mitsuru Sakaue

Depuis ses années au collège, Mitsuru Sakaue s'est employé comme instrumentiste au clavier et arrangeur, en studio et pour de la production de musiques commerciales. A présent, il est impliqué dans la production de publicités pour la télévision et la radio comme compositeur, arrangeur, joueur de clavier et expert en informatique. Ses capacités musicales hautement renommées dépassent les limites du genre musical. Il est le directeur en chef du groupe IDEX (Inc) d'artistes musicaux créatifs.

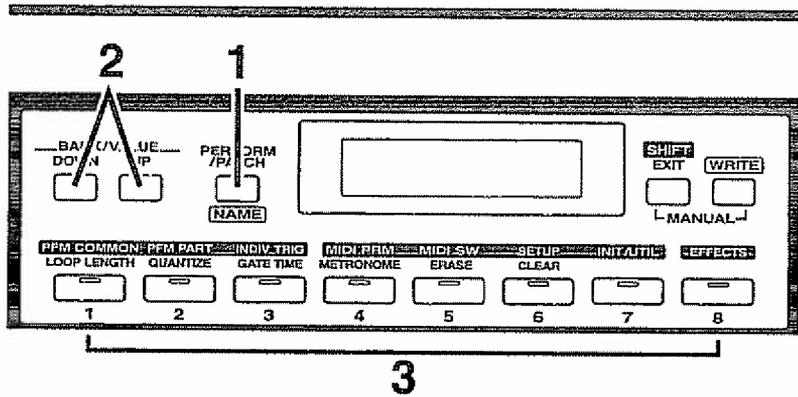
◆ [8]

Copyright © 1996, Roland Corporation

Faire jouer les sons

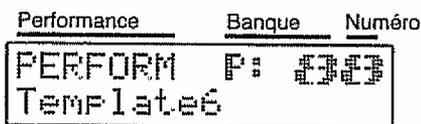
Le JP-8000 contient une grande variété de sons. Dans cette section, nous sélectionnerons Performances pour entendre les différents sons

Les performances peuvent être sélectionnées par appel d'une Banque (qui contient 8 performances) et du numéro de la performance désirée dans la banque spécifiée.



1. Assurez-vous que la partie supérieure gauche de l'afficheur indique "PERFORM."

Sinon, pressez [PERFORM/PATCH] pour obtenir l'affichage correct

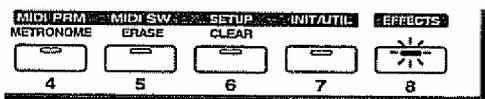


2. Utilisez [DOWN/UP] pour sélectionner une banque (U:1-U:8, P:1-P8).

Si vous tenez enfoncé un des boutons [DOWN]/[UP] puis pressez l'autre bouton, le changement sera encore plus rapide dans la direction du bouton pressé en premier. Vous pouvez utiliser cette fonction lorsque vous utilisez les boutons [DOWN]/[UP] pour spécifier une valeur.

3. Pressez [1]-[8] pour sélectionner un numéro (1-8).

L'indicateur du bouton pressé s'allumera.



4. Jouez au clavier pour entendre le son.

La performance sélectionnée se fera entendre.

Sélectionnez différentes performances et jouez avec

.....

- ◆ Pour plus de détails sur la performance,
 - "Patches et performances" (p.48)
- ◆ Pour des détails sur les numéros de performance et le contenu de chacune,
 - "Liste des performances" (feuillet séparé)

.....

Etape 2. Modification du son

A l'étape 2, nous utiliserons les curseurs et boutons de façade etc. pour modifier le son en temps réel

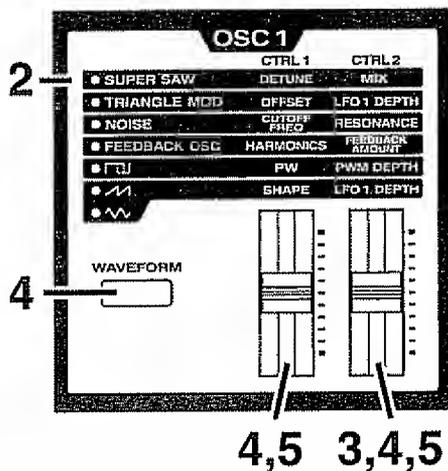
.....
 Chaque performance possède des réglages pour deux sons, qui sont appelés "patches". En utilisant les curseurs ou boutons pour modifier les réglages de ces patches, vous pouvez modifier le son de différentes façons.

Les deux patches sont assignés respectivement en partie inférieure (Lower) et partie supérieure (Upper). depuis la façade, vous pouvez modifier les réglages de patch assigné à la partie dont l'indicateur [LOWER] ou [UPPER] est allumé.

.....

Emploi de "Waveform" pour modifier la forme d'onde

A présent, sélectionnons et écoutons une forme d'onde – l'élément le plus basique d'un patch. En utilisant les curseurs et boutons pour modifier la forme d'onde, vous pouvez créer toute une variété de sons



1. Sélectionnez la performance P:88 (p.20).
 En jouant au clavier, vous entendez le son du patch assigné à la partie upper Modifions ce son
2. En section OSC 1, assurez-vous que "SUPER SAW" est sélectionné.

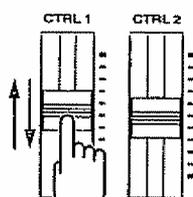
	CTRL 1	CTRL 2
● SUPER SAW	DETUNE	MIX
● TRIANGLE MOD	OFFSET	LFO 1 DEPTH
● NOISE	CUTOFF FREQ	RESONANCE

Jouez sur le clavier et écoutez SUPER SAW

3. Au fur et à mesure que vous montez [CTRL 2] (MIX), le son grossit comme si plusieurs sons étaient joués simultanément.
4. Pressez [WAVEFORM] deux fois pour sélectionner "NOISE."

● TRIANGLE MOD	OFFSET	LFO 1 DEPTH
● NOISE	CUTOFF FREQ	RESONANCE
● FEEDBACK OSC	HARMONICS	FEEDBACK AMOUNT
● [WAVEFORM]	PW	PWM DEPTH

Laissez [CTRL 2] (RESONANCE) dans la position représentée sur l'illustration et déplacez [CTRL 1] (CUTOFF FREQ) pour changer le son de différentes façons.



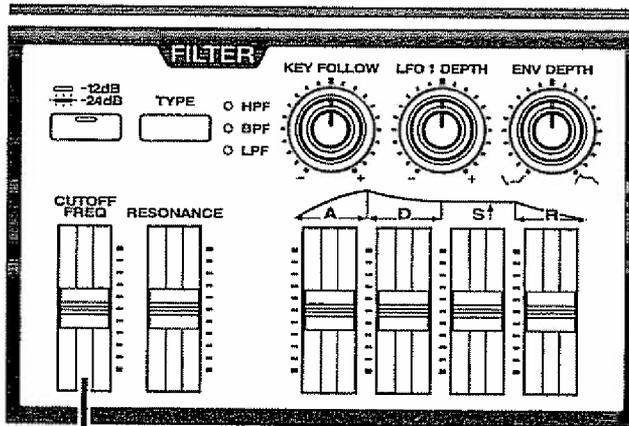
5. Avec la même procédure, écoutez le son des autres formes d'onde.

Déplacez [CTRL 1]/[CTRL 2] pour changer le son de différentes façons

- ◆ Pour des détails sur les réglages de la section OSC 1
 - "Sélection de la forme d'onde de base pour le son (1) (Oscillateur 1)" (p.55)
- ◆ Pour des détails sur les autres réglages relatifs à l'oscillateur (OSC)
 - "Sélection de la forme d'onde de base pour le son (2) (Oscillateur 2)" (p.57)
 - "Modification de la forme d'onde et de la hauteur du son (Paramètre commun d'oscillateur)" (p.58)

Emploi de "Cutoff Frequency" pour rendre le son plus brillant/feutré

Essayons de modifier la brillance du son.



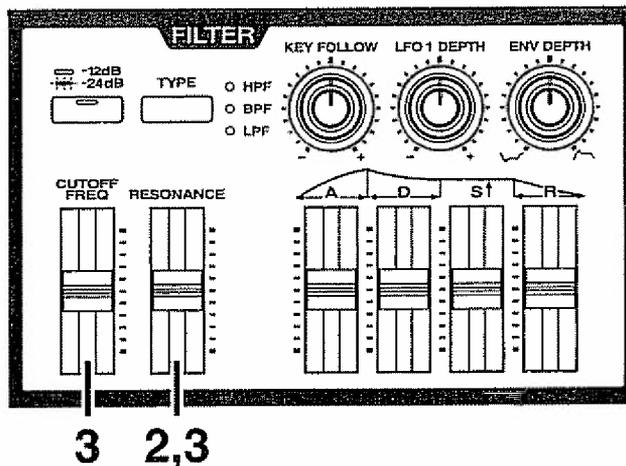
2

- 1.** Sélectionnez la performance P:88 (p.20).
En jouant au clavier, vous entendrez le son du patch upper. Modifions ce son.
- 2.** En jouant au clavier, déplacez le curseur [CUTOFF FREQ] de la section FILTER.
Monter le curseur rend le son plus tranchant et plus brillant.
Le baisser rend le son plus feutré et plus étouffé.

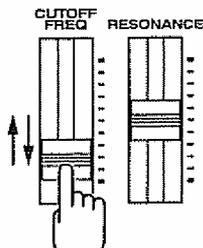
- ◆ Pour des détails sur [CUTOFF FREQ]
 - "Modification de la brillance (Filtre)" (p.59)

Emploi de "Resonance" pour ajouter du caractère au son

Maintenant, donnons au son plus de caractère.



1. Sélectionnez la performance P:88 (p.20).
En jouant au clavier, vous entendrez le son du patch upper. Modifions ce son.
2. Tout en jouant au clavier, déplacez le curseur [RESONANCE] de la section FILTER
Monter le curseur donne au son un caractère plus typique.
Baisser le curseur donne un son plus naturel.
* Avec des réglages excessivement hauts de [RESONANCE], vous pouvez entendre un son additionnel différent du son du patch, aussi des réglages excessivement hauts doivent-ils normalement être évités (ce phénomène est appelé "oscillation").
3. Laissez [RESONANCE] dans la position représentée dans l'illustration ci-dessous et essayez maintenant de déplacer [CUTOFF FREQ].

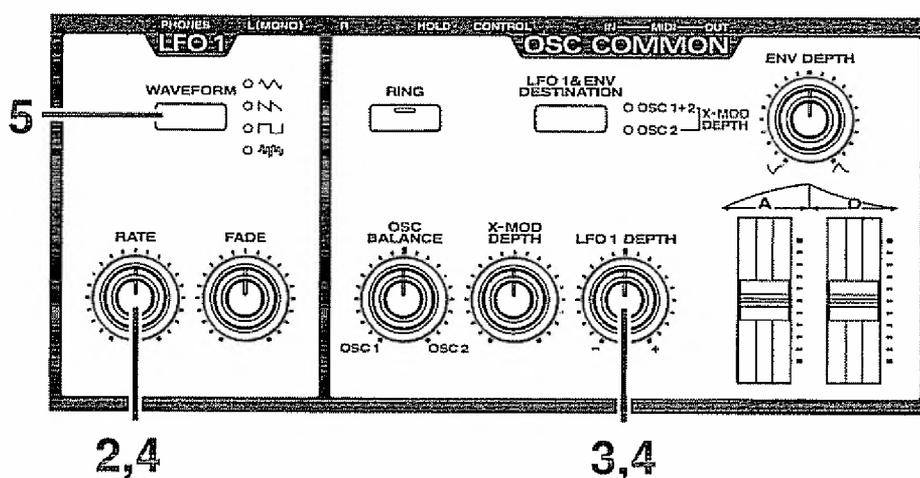


Vous entendrez un son typique des synthétiseurs. Une combinaison de changement de [CUTOFF FREQ] et [RESONANCE] est une des modifications de son les plus fréquemment utilisées sur les synthétiseurs.

-
- ◆ Pour des détails sur [RESONANCE],
→ "Modification de la brillance (Filtre)" (p.59)
-

Emploi de "LFO 1" pour ajouter une modulation au son

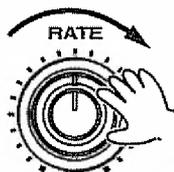
La forme d'onde du LFO1 est indépendante de celle de l'oscillateur 1 ou OSC1 (même si les formes d'onde elles-mêmes semblent identiques) et elle est utilisée pour moduler le son, c'est-à-dire appliquer un changement cyclique. Changeons le son en utilisant le LFO1 pour moduler la hauteur.



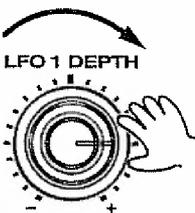
1. Sélectionnez la performance P:88 (p.20).

En jouant au clavier, vous entendrez le son du patch upper. Modifions ce son.

2. Tournez le bouton [RATE] de la section LFO1 jusqu'à la position de l'illustration.



3. Tournez le bouton [LFO 1 DEPTH] de la section OSC COMMON jusqu'à la position indiquée dans l'illustration.



4. Jouez au clavier et notez comment le son est modulé.

Le son devient cycliquement plus aigu ou plus grave.

Tourner [LFO 1 DEPTH] augmentera/diminuera la quantité de modulation.

Tourner [RATE] modifiera la vitesse de modulation.

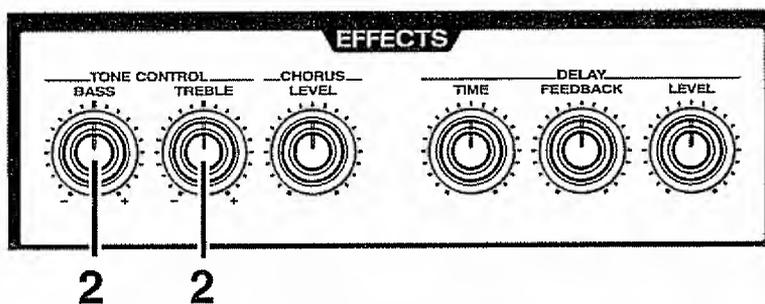
5. En pressant le bouton [WAVEFORM] de la section LFO1, vous pouvez changer la façon dont le son est modulé.

Essayez les différentes formes d'onde.

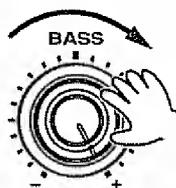
- ◆ Tourner [LFO1 DEPTH] de la section FILTER vers la droite et la brillance changera cycliquement.
→ "Modification de la brillance (Filtre)" (p.59)
- ◆ Tournez [LFO1 DEPTH] de la section AMP vers la droite et le volume changera cycliquement.
→ "Modification du volume (Amplificateur)" (p.62)
- ◆ Pour des détails sur les réglages de la section LFO1
→ "Modulation du son (LFO1)" (p.63)
- ◆ Vous pouvez également ajouter une modulation à l'instant voulu pendant que vous jouez.
→ "Ajout de changement cyclique (levier de modulation) (LFO2))" (p.73)

Emploi de "Tone Control" pour ajuster la tonalité

Les boutons Tone Control servent à ajuster les plages de fréquences basses/hautes du son, pour façonner la tonalité à votre goût. Utilisons les boutons Tone Control pour accentuer les basses.



1. Sélectionner la performance P:88 (p.20).
En jouant au clavier, vous entendrez le son du patch upper. Modifions ce son.
2. En jouant au clavier, tournez le bouton [BASS] de la section TONE CONTROL jusqu'à la position représentée dans le schéma ci-dessous.



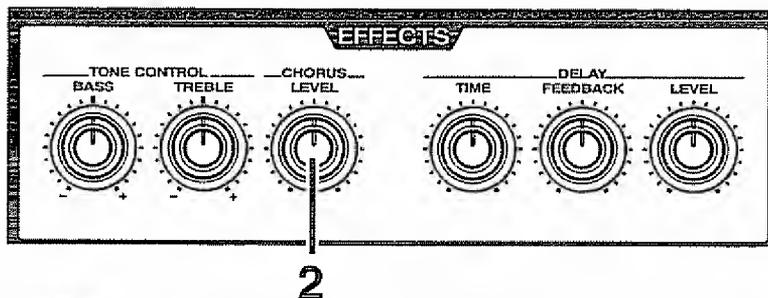
Les basses fréquences seront plus accentuées que quand le bouton [BASS] était réglé plus bas, pour un son solide.

Si vous tournez également [TREBLE] vers la droite de la même façon que pour accentuer la plage des hautes fréquences, le son aura des basses solides et des aigus tranchants.

- ◆ Pour des détails sur les réglages de la section TONE CONTROL
→ "Modification de la tonalité (Tone Control)" (p.64)

Emploi du chorus pour élargir le son

En utilisant le chorus, même des notes isolées peuvent donner un son large et spacieux caractéristique de plusieurs sons identiques jouant simultanément.

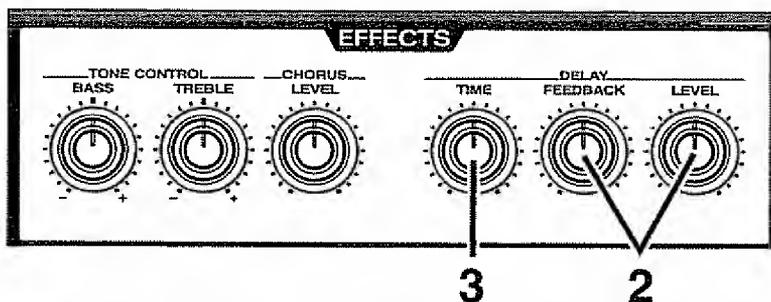


1. Sélectionnez la performance P:88 (p.20).
En jouant au clavier, vous entendrez le son du patch upper. Modifions ce son.
2. En jouant au clavier, tournez le bouton [LEVEL] de la section CHORUS.
Cela ajuste l'amplitude de l'effet chorus.

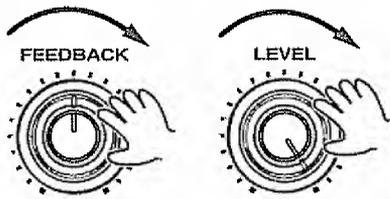
♦ Pour des détails sur les réglages de la section CHORUS
→ "Ajout d'espace et de profondeur au son (Chorus)" (p.64)

Emploi du delay pour ajouter de l'écho au son

Utilisons le delay pour ajouter un effet de type écho au son.



1. Sélectionnez la performance P:88 (p.20).
En jouant au clavier, vous entendrez le son du patch upper. Modifions ce son.
2. Tournez les boutons [FEEDBACK] et [LEVEL] de la section DELAY jusqu'aux positions indiquées dans l'illustration suivante.



3. Jouez au clavier et écoutez le son.

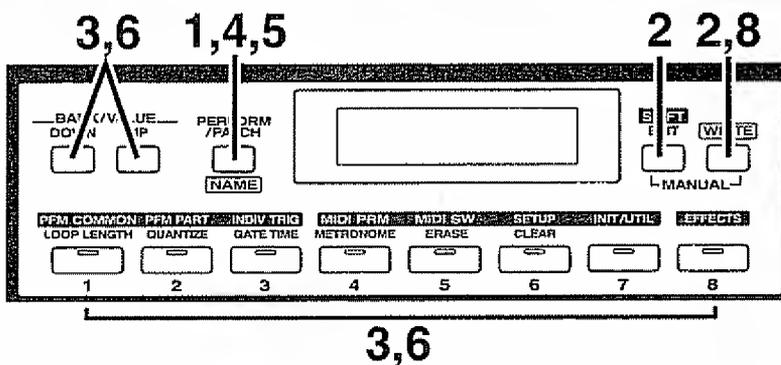
Un effet d'écho s'appliquera (cet effet est appelé "delay") Tourner le bouton [TIME] modifiera les intervalles séparant les sons ainsi répétés.

◆ Pour des détails sur les réglages de la section DELAY

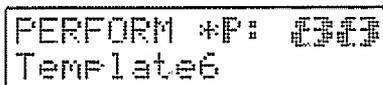
→ "Ajout d'un effet d'écho (Delay)" (p.65)

Mémorisation d'une performance

Maintenant que vous avez travaillé avec les exemples de l'étape 2 et créé un son qui est à votre goût, écrivons la performance en mémoire.



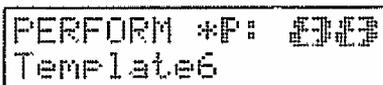
Une fois que vous modifié les son avec un curseur/bouton ou autre commande, un " * " (astérisque) apparaît à gauche du numéro de performance, indiquant que les réglages de la performance sélectionnée ont été modifiés



Si vous sélectionnez une autre performance tandis que l'astérisque est affiché, les réglages actuellement temporaires issus de vos modifications seront perdus. Si vous désirez les conserver, vous devez utiliser la procédure suivante pour les écrire dans une performance user (une performance dont le numéro commence par un "U"). Vous pouvez assigner un nom de 16 caractères à votre performance

* La nouvelle performance sera mémorisée à la place de la performance qui était dans cet emplacement mémoire

1. Pressez [PERFORM/PATCH] pour que "PERFORM" apparaisse dans la partie supérieure gauche de l'afficheur.



2. Pressez [WRITE].

L'affichage suivant apparaîtra et le curseur " _ " apparaîtra sous le numéro de performance

```
Write PERFORM 00
Template6
```

Pour annuler la procédure d'écriture de performance, pressez [EXIT]

* Si vous ne désirez pas modifier le numéro de performance ni son nom, sautez les étapes 3-7.

3. Utilisez [DOWN]/[UP] et [1]-[8] pour sélectionner la destination d'écriture de la performance.

4. Pressez [NAME] ([PERFORM/PATCH]).

Maintenant, vous pouvez programmer le nom de performance

Le curseur accèdera au début de la seconde ligne d'affichage.

```
Write PERFORM 00
Template6
```

* Quand le curseur est sur la première ligne, le nom de la performance destination de la sauvegarde s'affiche. Quand le curseur est sur la seconde ligne, le nom de la nouvelle performance modifiée s'affiche.

5. Pressez [NAME] et amenez le curseur à l'emplacement où vous désirez insérer un caractère.

6. Utilisez [DOWN]/[UP] pour spécifier le caractère.

```
Write PERFORM 00
Template6
```

Les caractères suivants peuvent être sélectionnés

Espace, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

.....

Lorsque vous programmez des caractères, les boutons [1]-[8] ont les fonctions pratiques suivantes.

- [1] : Ramène le curseur en arrière. Si le curseur est déjà à l'extrême gauche, cela amène jusqu'à l'emplacement du numéro de patch.
 - [2] : Affiche un espace à l'emplacement du curseur.
 - [3] : Affiche un "A" à l'emplacement du curseur.
 - [4] : Affiche un "a" à l'emplacement du curseur.
 - [5] : Affiche un "0" à l'emplacement du curseur.
 - [6] : Fait alterner entre majuscules et minuscules.
 - [7] : Insère un espace à l'emplacement du curseur.
 - [8] : Supprime le caractère à l'emplacement du curseur et ramène d'un espace tous les caractères suivants.
-

7. Répétez les étapes 5-6 pour programmer le nom de performance.

8. Pressez [WRITE].

L'afficheur indiquera "Completed" et l'affichage précédent ré-apparaîtra.

```
Completed → PERFORM 0: 0000
NEW PERFORM NAME
```

La performance a maintenant été stockée en mémoire.

- * Les patches stockés dans une performance sont affichés comme "UPPER" et "LOWER." Sachez que les numéros d'origine de patch ne sont pas affichés.
- * Les noms des patches stockés dans une performance ne peuvent pas être modifiés directement. Si vous désirez stocker de nouveaux noms de patch dans une performance, référez-vous à "Pour modifier le nom d'un patch stocké dans une performance" (p.54).

.....

- ◆ En plus des procédures expliquées en étape 2, chacun des curseurs et boutons de la façade peut être utilisé pour modifier le son.
→ "Chapitre 3. Fonctions qui modifient le son" (p.55)
- ◆ Si vous désirez restaurer comme à la sortie d'usine une performance que vous avez remplacée
→ "Restauration d'un patch user ou d'une performance user spécifique comme en sortie d'usine" (p.91)
- ◆ En plus des réglages de son, une variété d'autres réglages tels que le mode de clavier (Key Mode) et les réglages d'arpégiateur etc peuvent également être stockés dans une performance.
→ "Patches et performances" (p.48)
- ◆ Les réglages de patch peuvent être stockés par eux-même indépendamment des performances.
→ "Stockage d'un patch" (p.54)

.....

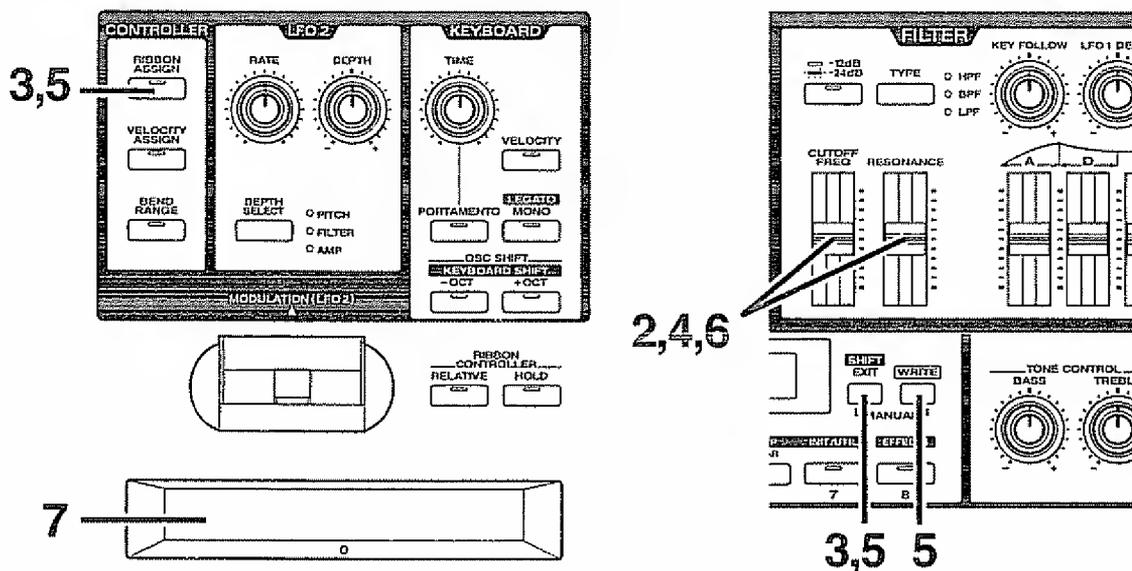
Etape 3. Raccourci!

Fonctions pratiques du JP-8000

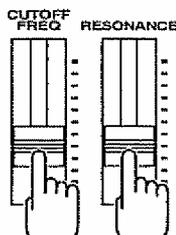
Réglages simultanés de plusieurs curseurs (Commande à ruban)

Cette section explique comment de multiples curseurs/boutons peuvent être simultanément réglés. Cela se fait à l'aide de la commande à ruban (Ribbon Controller). En utilisant la commande à ruban, un seul mouvement de votre doigt peut produire le même résultat que les déplacements simultanés de multiples curseurs/boutons

Faisons les réglages pour que le son change comme si [CUTOFF FREQ] et [RESONANCE] étaient déplacés simultanément



1. Sélectionnez la performance P:88 (p.20).
En jouant au clavier, vous entendrez le son du patch upper. Modifions ce son avec la commande à ruban.
2. Amenez [CUTOFF FREQ] et [RESONANCE] sur les positions représentées dans l'illustration.

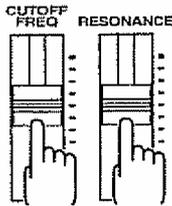


3. Pressez [RIBBON ASSIGN].
L'indicateur commencera à clignoter et l'affichage suivant apparaîtra

```
Ribbon Assign
(Not Assigned)
```

Pour annuler la procédure, pressez [RIBBON ASSIGN] ou [EXIT]

4. Amenez [CUTOFF FREQ] et [RESONANCE] sur les positions représentées dans l'illustration.

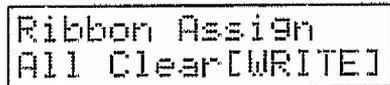


5. Pressez [RIBBON ASSIGN] ou [EXIT].

L'indicateur [RIBBON ASSIGN] passera à un statut allumé constant et l'affichage précédent ré-apparaîtra.
Les réglages de commande à ruban ont maintenant été faits

● Si vous faites une erreur

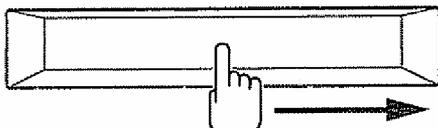
Si vous faites une erreur durant le réglage de la commande à ruban, pressez [RIBBON ASSIGN], et lorsque l'affichage suivant apparaît, pressez [WRITE].



L'afficheur indiquera "Completed" et les réglages de commande à ruban seront annulés.
Refaites alors la procédure depuis l'étape 2.

6. Ramenez [CUTOFF FREQ] et [RESONANCE] aux positions de l'étape 2.

7. Tout en jouant au clavier, pressez le centre de la commande à ruban et faites glisser votre doigt vers le côté droit.



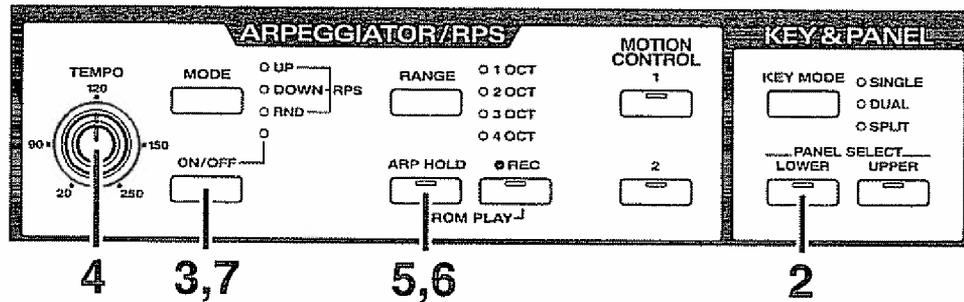
Le même changement de son ne se produit que lorsque [CUTOFF FREQ] et [RESONANCE] sont déplacés simultanément.

Faire glisser votre doigt vers la gauche produit le même changement de son que lorsque [CUTOFF FREQ] et [RESONANCE] sont déplacés dans la direction opposée

- ◆ Pour des détails sur la commande à ruban
 - "Commande simultanée de multiples paramètres (Commande à ruban)" (p.66)
- ◆ Votre dynamique de jeu au clavier peut produire le même effet que la commande à ruban.
 - "Emploi de la dynamique de clavier pour affecter les paramètres (Dynamique)" (p.68)
- ◆ Les réglages de commande à ruban peuvent être sauvegardés dans un patch
 - "Stockage d'une performance" (p.27)
 - "Stockage d'un patch" (p.54)

Produire des arpèges en jouant des accords (Arpégiateur)

Le JP-8000 vous permet de faire jouer automatiquement un arpège (accord brisé) en tenant simplement enfoncées deux touches ou plus



Voici comment l'arpège suivant



1. Sélectionnez la performance P:88 (p.20).

2. Pressez [LOWER].

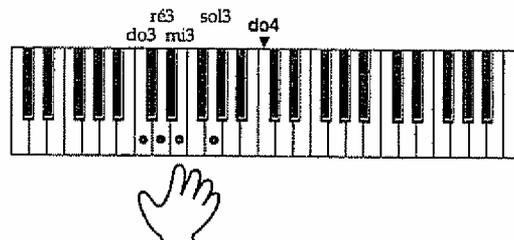
En jouant au clavier, vous entendrez le son du patch lower. Jouez l'arpège avec ce son.

3. Pressez [ON/OFF].

L'indicateur s'allumera et l'arpégiateur sera activé



4. Tenez enfoncées les touches suivantes sur le clavier.



L'arpège commencera à jouer.

L'arpège jouera tant que vous maintiendrez les touches enfoncées

Tournez [TEMPO] pour ajuster le tempo à votre goût

5. Si vous pressez [ARP HOLD], l'indicateur s'allumera et l'arpège continuera à jouer même si vous relâchez les touches du clavier.

6. Pour stopper l'arpège, pressez [ARP HOLD] une fois encore.

L'indicateur s'éteindra.

7. Pour désactiver l'arpégiateur, pressez [ON/OFF].

L'indicateur s'éteindra.

.....
◆ Pour des détails sur les réglages d'arpège

→ "Jeu d'arpège (Arpégiateur)" (p.75)

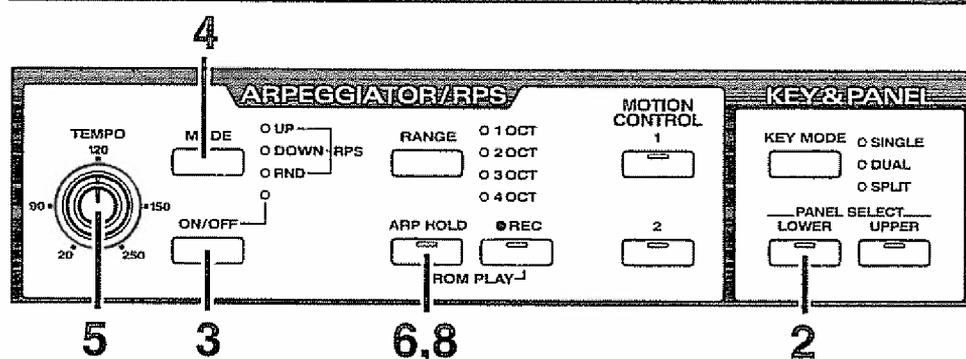
◆ Les réglages d'arpégiateur peuvent être sauvegardés dans une performance

→ "Stockage d'une performance" (p.27)
.....

Jeu de motifs (patterns) avec un doigt (RPS)

Normalement, presser une touche de clavier ne fait jouer que la note demandée. Toutefois, la RPS (séquence de phrases en temps réel) est une fonction qui fait reproduire une variété de motifs (patterns musicaux) quand on presse une touche, plutôt que la note correspondant à cette touche. S'il y a des passages musicaux que vous devez faire jouer répétitivement, vous pouvez assigner chaque pattern à une touche et faire jouer le pattern désiré en pressant simplement cette touche.

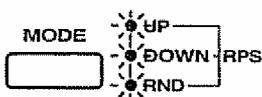
D'abord, écoutons les patterns qui ont été assignés à chaque touche



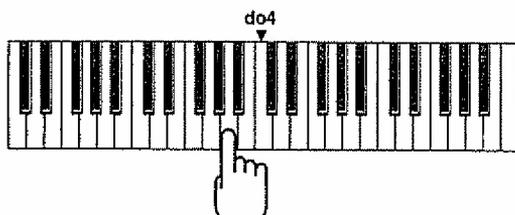
1. Sélectionnez la performance P:88 (p.20).
2. Pressez [LOWER].
En jouant au clavier, vous entendrez le son du patch lower. Faites jouer les patterns avec ce son.
3. Pressez le commutateur [ON/OFF] pour activer l'arpégiateur.
L'indicateur s'allumera.



4. Pressez [MODE] plusieurs fois pour allumer les 3 indicateurs afin de sélectionner RPS.



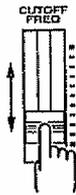
5. Pressez différentes touches et écoutez le pattern reproduit pour chaque touche.



Le pattern continuera de se répéter tant que vous tiendrez la touche enfoncée.
Tournez [TEMPO] pour ajuster le tempo à votre goût.

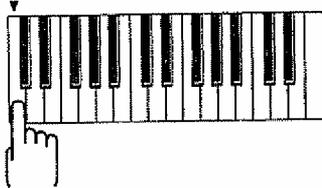
6. Si vous pressez [ARP HOLD], L'indicateur s'allumera et le pattern continuera à jouer même si vous relâchez les touches du clavier.

7. Sélectionnez un pattern que vous aimez et modifiez le son avec [CUTOFF FREQ] dans la section FILTER etc.



8. Pour stopper la reproduction du pattern, pressez la touche la touche à gauche du clavier (touche RPS STOP) ou pressez à nouveau [ARP HOLD].

RPS STOP

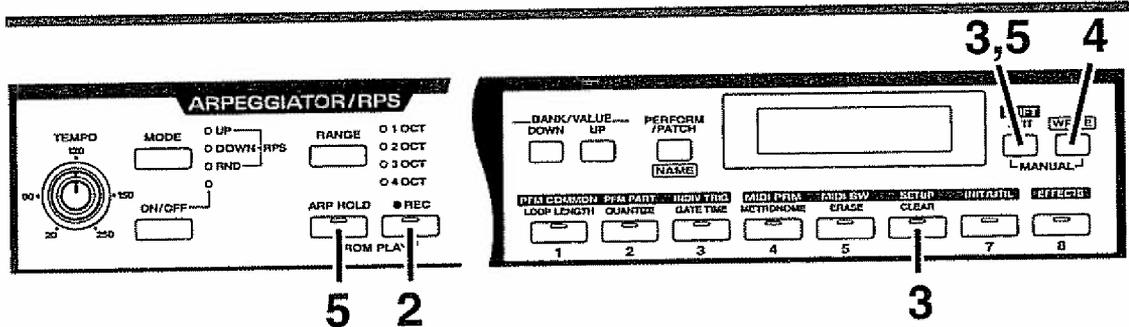


En pressant la touche RPS STOP, vous pouvez stopper la reproduction de pattern tout en laissant activée la fonction de maintien d'arpège (Arpeggio Hold).

- ♦ Si vous désirez que les patterns changent sur certains temps ou des débuts de mesure
→ "Réglage de l'instant auquel les patterns changent (Quantification de déclenchement) (p.77)

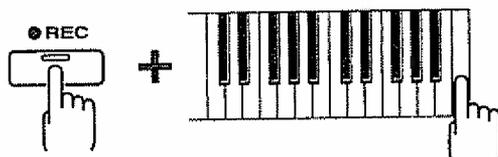
■ Préparation à la création de patterns (Effacement de pattern) ••••

Dans la section suivante, vous apprendrez comment créer un pattern RPS, mais vous devez d'abord faire quelques préparations. Pour faire reproduire un pattern que vous avez créé, vous devez l'assigner à une touche, mais avec les réglages d'usine, des patterns sont déjà assignés à toutes les touches et il n'y a pas de touche vacante à laquelle vous pouvez associer votre pattern. Utilisez la procédure suivante pour effacer le pattern actuellement assigné à la touche la plus à droite, pour préparer un emplacement auquel vous pourrez assigner le pattern que vous allez créer.



1. Suivez les étapes 1-4 de la page 34 pour préparer la reproduction du pattern.
2. Tenez enfoncé [REC] et pressez la touche la plus à droite.

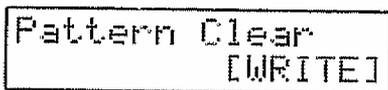
L'indicateur clignotera et l'affichage suivant apparaîtra.



```
Pattern(C 6) REC
[STBY] M= 1 B= 4
```

3. Pressez [CLEAR] ([6]).

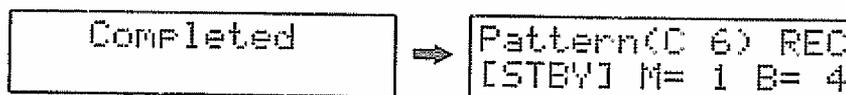
L'indicateur clignotera et l'affichage suivant apparaîtra



Pour annuler la procédure d'effacement de pattern, pressez [CLEAR] ou [EXIT]

4. Pressez [WRITE].

L'afficheur indiquera "Completed," et le son s'arrêtera.



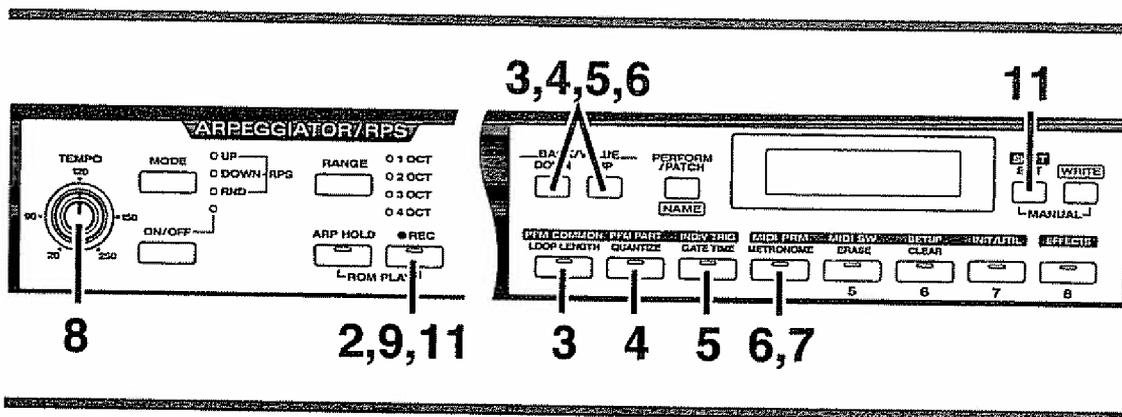
Le pattern qui a été assigné à la touche la plus à droite a été effacé.

5. Pressez [EXIT].

L'indicateur [REC] s'éteindra

- ◆ Pour restaurer comme en sortie d'usine le pattern effacé
→ "Chapitre 8. Restauration des réglages d'usine (Initialisation)" (p.91)

■ **Création d'un pattern**

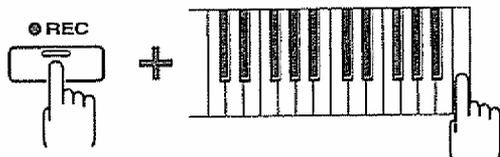


Créons un pattern tel que le suivant.



- 1.** Suivez les étapes 1-4 en page 34 pour préparer la reproduction de pattern.
- 2.** Tenez enfoncé [REC] et pressez la touche la plus à droite.

L'indicateur clignotera et l'affichage suivant apparaîtra.



```
Pattern(C 6) REC
[STBY] M= 1 B= 4
```

3. Pressez [LOOP LENGTH] ([1]).

L'indicateur s'allumera et la longueur du pattern apparaîtra dans l'afficheur

Comme dans cet exemple nous créerons un pattern à une mesure, utilisez [DOWN]/[UP] plusieurs fois pour sélectionner "1".

```
Loop Length
1
```

4. Pressez [QUANTIZE] ([2]).

L'indicateur s'allumera et l'afficheur indiquera la plus courte valeur de note qui pourra être enregistrée.

Utilisez [DOWN]/[UP] plusieurs fois pour sélectionner "♪".

```
Input Quantize
♪
```

.....

La procédure de l'étape 4 règle la fonction de quantification (Quantize). C'est une fonction qui recadre l'instant de jeu des notes que vous produisez, les alignant sur des intervalles précis correspondant à la valeur de note spécifiée. Normalement, vous devez régler ce paramètre sur la plus courte valeur de note que vous désirez enregistrer.

.....

5. Pressez [GATE TIME] ([3]).

L'indicateur s'allumera et l'afficheur indiquera la durée de la note qui sera enregistrée.

Comme dans cet exemple, nous programmerons des notes staccato, utilisez [DOWN]/[UP] plusieurs fois pour sélectionner "STACCATO."

```
Gate Time Ratio
STACCATO
```

6. Pressez [METRONOME] ([4]).

L'indicateur s'allumera et l'afficheur indiquera le type de son de métronome et de volume

Utilisez [DOWN]/[UP] plusieurs fois pour sélectionner "Type1: VOLUME 2".

```
Metronome
Type1: VOLUME 2
```

7. Pressez [METRONOME] ou [EXIT].

L'indicateur [METRONOME]métronome s'éteindra et l'affichage précédent ré-apparaîtra

8. Tournez [TEMPO] pour sélectionner un tempo que vous trouvez pratique pour l'enregistrement.

Tandis que l'indicateur [REC] clignote, l'enregistrement ne peut se faire même si vous jouez au clavier. Vous pouvez pratiquer votre phrase tout en écoutant le son du métronome pour rester en mesure. Cela termine la préparation pour l'enregistrement.

This completes preparations for recording.

Maintenant, enregistrons le pattern.

9. Pressez [REC].

L'indicateur passera au statut allumé et l'enregistrement commencera.



10. Jouez l'exemple musical donné au début de cette section et enregistrez-le.

11. Pressez [REC] ou [EXIT].

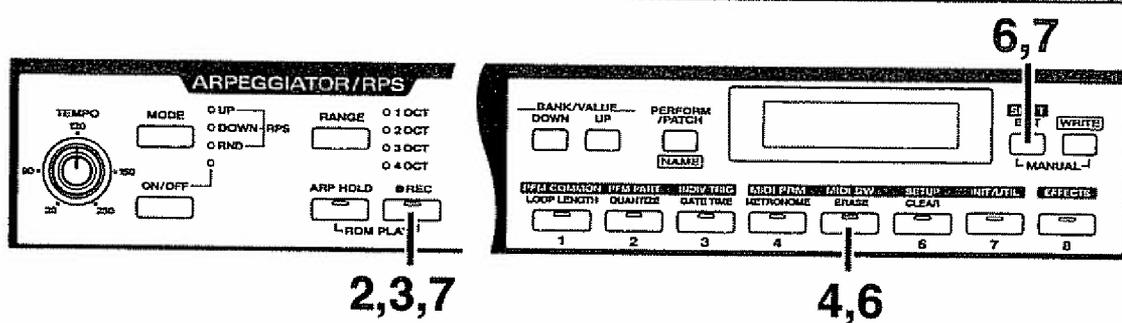
L'indicateur [REC] s'éteindra et l'enregistrement se terminera.

12. Pressez la touche la plus à droite et écoutez la reproduction du pattern.

- ◆ Pour des détails sur les réglages d'enregistrement
→ "Réglages pour l'enregistrement" (p.77)
- ◆ Pour des détails sur l'enregistrement
→ "Enregistrement d'un pattern" (p.78)
- ◆ Vous pouvez copier un pattern dans une touche différente.
→ "Copie d'un pattern" (p.80)

■ Si vous faites une erreur durant l'enregistrement

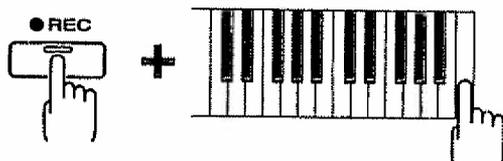
Si vous faites une erreur durant l'enregistrement, utilisez la procédure suivante pour effacer la mauvaise note.



1. Suivez les étapes 1-4 en page 34 pour préparer la reproduction du pattern.

2. Tenez enfoncé [REC] et pressez la touche la plus à droite.

L'indicateur commencera à clignoter.

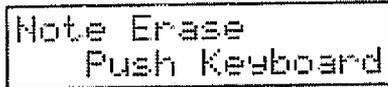


3. Pressez [REC] une fois encore.

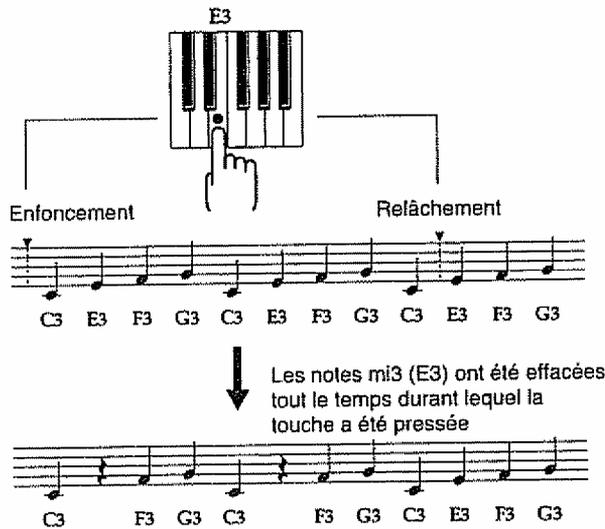
L'indicateur passera au statut allumé constant et l'enregistrement commencera.

4. Pressez [ERASE] ([5]).

L'indicateur s'allumera et l'affichage suivant apparaîtra.



5. A l'instant où la mauvaise note est produite, pressez la touche correspondante à cette note. Tant que vous continuerez à tenir enfoncée cette touche, toutes les notes lui correspondant seront effacées.



6. Quand toutes les mauvaises notes ont été effacées, pressez [ERASE] ou [EXIT].

L'indicateur s'éteint et l'affichage précédent ré-apparaît. Vous êtes alors en mode d'enregistrement normal, et pouvez enregistrer de nouvelles notes.

7. Pour terminer l'enregistrement, pressez [REC] ou [EXIT].

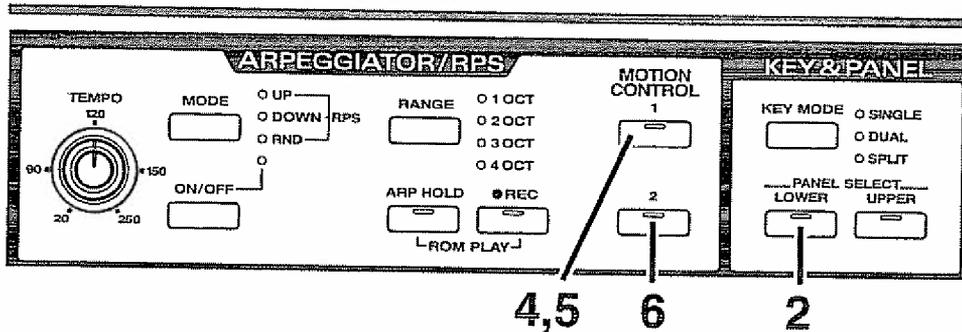
L'indicateur [REC] s'éteindra et l'enregistrement se terminera.

-
- ◆ Une plage de notes entre deux touches spécifiées peut être effacée d'un pattern.
 - "Effacement de notes indésirables" (p.79)
-

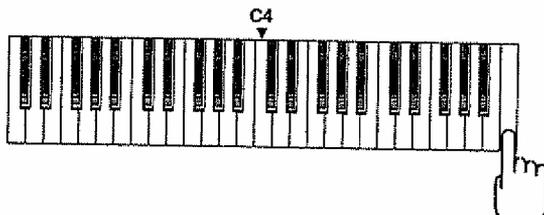
Contrôle simple de changements complexes de timbre (Motion Control)

Normalement, tout ce que vous pouvez faire est de déplacer un ou deux curseurs/boutons pendant que vous jouez, mais il peut y avoir des cas où vous désiriez faire fonctionner plus de curseurs et boutons pour produire des changements de timbre plus complexes. Dans de tels cas, vous pouvez utiliser la fonction Motion Control. Cette fonction peut mémoriser des mouvements (Motions) de plusieurs curseurs/boutons.

Tout en faisant reproduire le pattern que vous avez créé en section précédente, faites reproduire une mémoire de mouvements (Motions) pour modifier le son.



1. Sélectionnez la performance P:88 (p.20).
2. Pressez [LOWER].
En jouant au clavier, vous entendrez le son du patch lower. Modifiez ce son par Motion Control.
3. Suivez les étapes 1-4 de la page 34 pour préparer la reproduction de pattern et faites reproduire le pattern de la touche do6 (p.34).

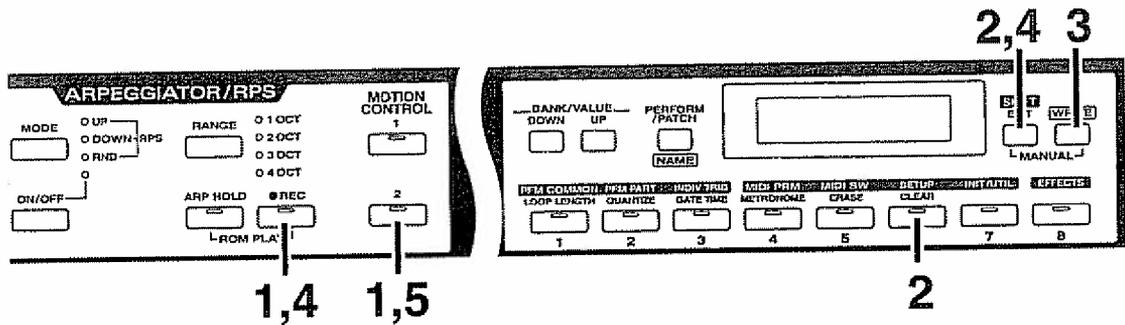


4. Pressez MOTION CONTROL [1].
L'indicateur clignotera et la mémoire Motion of [1] sera reproduite.
Le timbre changera au fur et à mesure du déplacement simultané des différents curseurs/boutons.
5. Pour stopper la reproduction de la mémoire, pressez [1] une fois encore.
L'indicateur s'éteindra.
6. De la même façon, écoutez la mémoire Motion [2].

- ◆ Pour des détails sur la reproduction d'une mémoire Motion
→ "Reproduction d'une mémoire Motion" (p.81)
- ◆ Pour changer le son d'une autre façon tout en faisant reproduire une mémoire Motion
→ "Déplacement de curseurs ou boutons pendant la reproduction d'une mémoire Motion" (p.81)
- ◆ Pour reproduire simultanément une mémoire Motion quand un pattern est sélectionné
→ "Reproduction d'une mémoire Motion depuis son début chaque fois qu'une touche est pressée" (p.82)

■ Préparation à l'enregistrement d'une Motion (Effacement)

De la même façon qu'avant d'enregistrer un pattern, vous devez d'abord préparer un emplacement pour votre nouvelle Motion enregistrée. Utilisez la procédure suivante pour effacer la Motion [2].



1. Tenez enfoncé [REC] et pressez MOTION CONTROL [2].

Les indicateurs [REC] et [2] clignoteront et l'affichage suivant apparaîtra.

```
Motion(A-2) REC
[STBY] M= 1 B= 4
```

2. Pressez [CLEAR] ([6]).

L'indicateur s'allumera et l'affichage suivant apparaîtra.

```
Motion Clear
[WRITE]
```

Pour annuler la procédure Motion Clear, pressez [CLEAR] ou [EXIT].

3. Pressez [WRITE].

L'afficheur indiquera "Completed" et l'affichage précédent apparaîtra.

```
Completed → Motion(A-2) REC
[STBY] M= 1 B= 4
```

Motion [2] est maintenant effacé.

4. Pressez [EXIT].

L'indicateur [REC] s'éteindra.

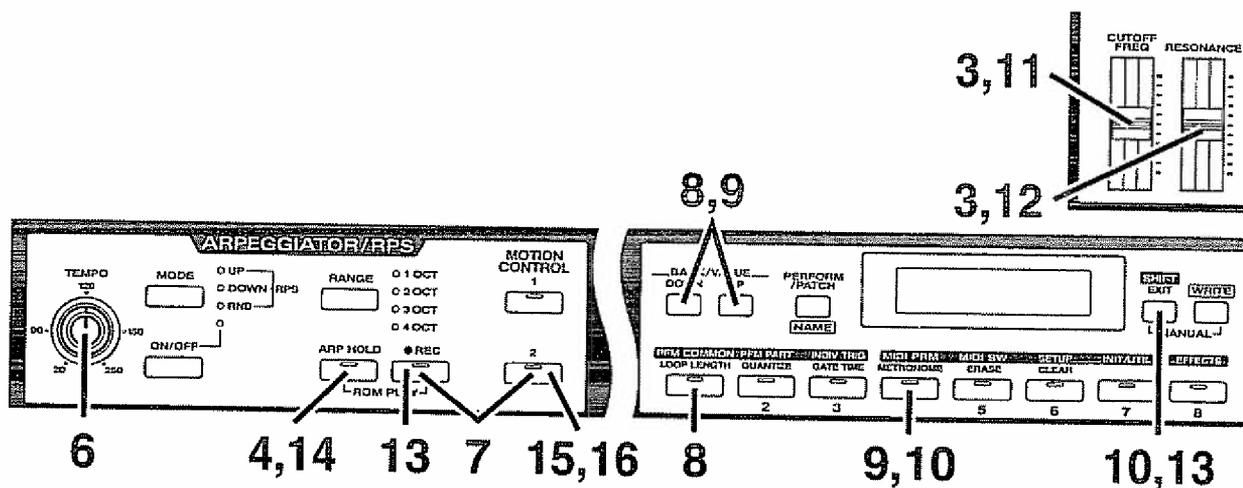
5. Pressez MOTION CONTROL [2].

L'indicateur s'éteindra.

-
- ◆ Pour restaurer une mémoire Motion que vous avez effacée
→ "Chapitre 8. Restaurer les réglages d'usine (Initialisation)" (p.91)
-

■ Enregistrement d'une Motion

Créons maintenant une Motion pour le pattern que nous avons enregistré en section précédente pour la touche do6



1. Sélectionnez la performance P:88.

2. Pressez [LOWER].

L'indicateur s'allumera et le patch lower sera sélectionné

3. Amenez [CUTOFF FREQ] et [RESONANCE] en position centrale

4. Pressez [ARP HOLD].

L'indicateur s'allumera

5. Suivez les étapes 1-4 en page 34 pour préparer la reproduction de pattern et faites reproduire le pattern de la touche do6.

Comme la fonction Hold est sur On, la reproduction de pattern se poursuivra répétitivement même si vous relâchez la touche.

6. En écoutant le pattern, tournez [TEMPO] pour fixer un tempo qui soit pratique pour l'enregistrement.

7. Tenez enfoncé [REC] et pressez MOTION CONTROL [2] à l'instant du début du pattern.

Les indicateurs [REC] et [2] clignoteront et l'affichage suivant apparaîtra.

```
Motion(A-2) REC
[STBY] M= 1 B= 4
```

8. Pressez [LOOP LENGTH] ([1]).

L'indicateur s'allumera et l'afficheur indiquera la longueur de la mémoire Motion.

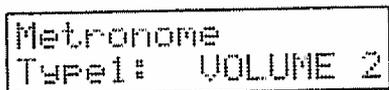
Comme dans cet exemple nous créerons une Motion longue de 4 mesures, utilisez [DOWN]/[UP] plusieurs fois pour sélectionner "4".

```
Loop Length
4
```

9. Pressez [METRONOME] ([4]).

L'indicateur s'allumera et le type et le volume du son de métronome s'afficheront.

Utilisez [DOWN]/[UP] plusieurs fois pour sélectionner "Type1: VOLUME 2".



10. Pressez [METRONOME] ou [EXIT].

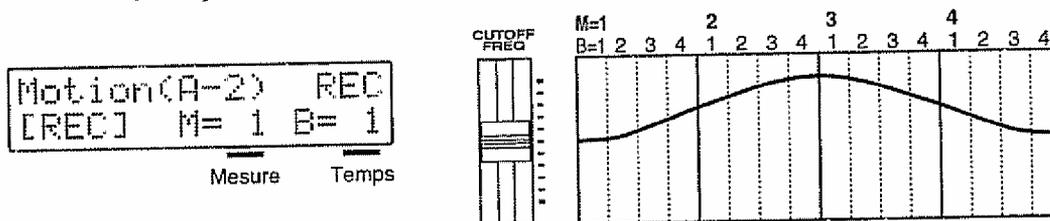
L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent ré-apparaîtra.

Cela termine les préparations pour l'enregistrement

Enregistrons maintenant une Motion

11. En commençant quand le décompte est "M=1 B=1", déplacez [CUTOFF FREQ] comme suit.

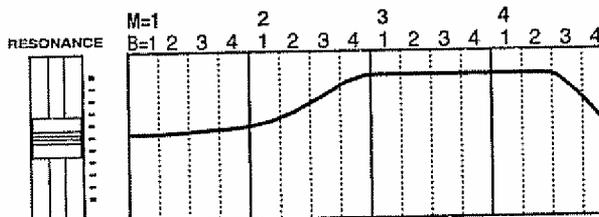
L'indicateur [REC] passe au statut allumé et l'enregistrement commence.



A la fin de la quatrième mesure, l'enregistrement s'arrête automatiquement et l'indicateur [REC] passe au clignotement.

12. En commençant quand le décompte est "M=1 B=1", déplacez [RESONANCE] comme suit.

L'indicateur [REC] passera au statut allumé et l'enregistrement commencera.



A la fin de la quatrième mesure, l'enregistrement s'arrête automatiquement et l'indicateur [REC] passe au clignotement.

13. Pressez [REC] ou [EXIT].

L'indicateur [REC] s'éteint et l'enregistrement se termine.

14. Pressez [ARP HOLD] pour stopper la reproduction de pattern.

15. Pressez MOTION CONTROL [2] pour stopper la reproduction de mémoire Motion.

16. Pendant la reproduction du pattern de la touche do6, pressez MOTION CONTROL [2] pour entendre le changement de timbre créé par la mémoire Motion que vous avez enregistrée.

- ◆ Pour des détails sur les réglages d'enregistrement
→ "Réglages pour l'enregistrement" (p.83)
- ◆ Pour des détails sur l'enregistrement
→ "Enregistrement d'une mémoire Motion" (p.83)

■ Si vous faites une erreur durant l'enregistrement •••••

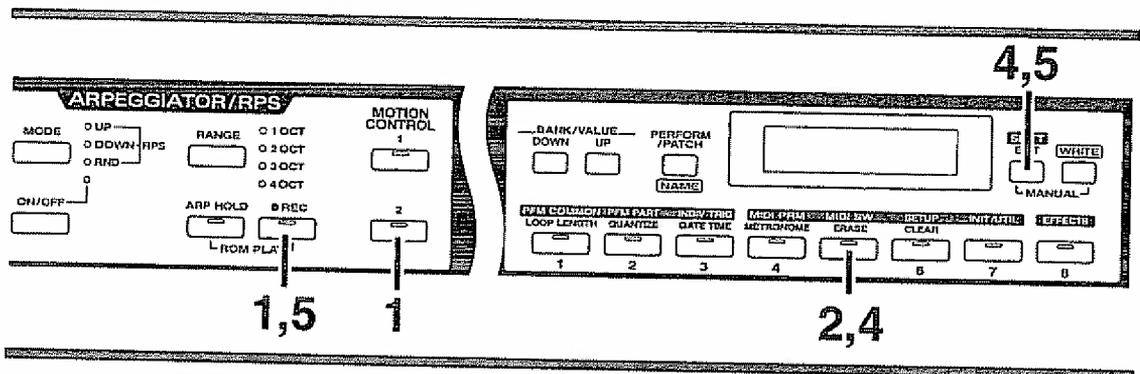
Si vous faites une erreur durant l'enregistrement d'une Motion, utilisez la procédure suivante pour la corriger

Si vous n'aimez pas la Motion que vous avez enregistrée

Quand une Motion est enregistrée, les mouvements du même curseur/bouton se remplacent successivement. Cela signifie que si vous désirez refaire une Motion, ré-enregistrez simplement le mouvement de ce curseur/bouton. L'ancien mouvement sera remplacé par le nouveau mouvement enregistré.

Si vous avez déplacé le mauvais curseur ou bouton par erreur

Si vous avez déplacé le mauvais curseur ou bouton, utilisez la procédure suivante pour effacer les mouvements de ces curseurs ou boutons



1. Tenez enfoncé [REC] et pressez MOTION CONTROL [2].

Les indicateurs [REC] et [2] clignoteront

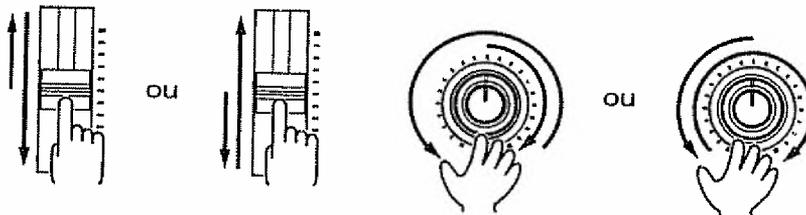
2. Pressez [ERASE] ([5]).

L'indicateur s'allumera et l'affichage suivant apparaîtra

```
Motion Erase
Select Knob
```

3. Déplacez le curseur ou bouton que vous avez bougé par erreur sur toute sa plage de mouvement.

Quand vous déplacez ainsi un curseur ou bouton sur la totalité de sa plage de mouvement, ses données sont effacées.



4. Après avoir effacé les mouvements du curseur ou bouton incorrectement déplacé, pressez [ERASE] ou [EXIT].

L'indicateur [ERASE] s'éteindra et l'affichage précédent ré-apparaîtra. Alors vous pouvez bouger les curseurs/boutons voulus pour enregistrer leur mouvement.

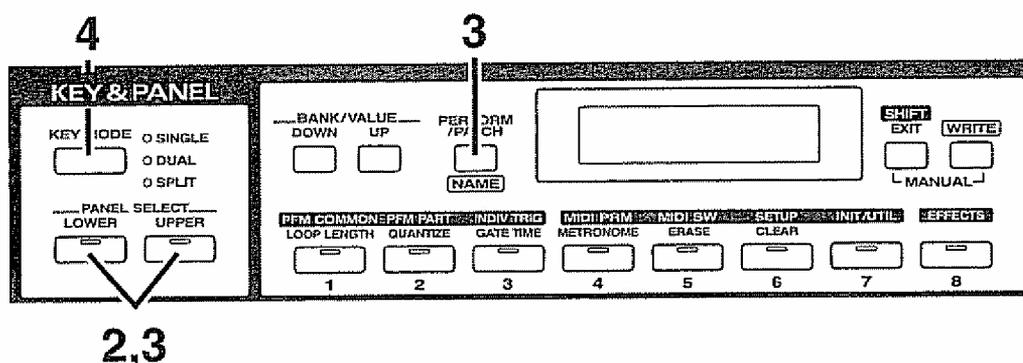
5. Pour terminer l'enregistrement, pressez [REC] ou [EXIT].

L'indicateur [REC] s'éteindra et l'enregistrement se terminera.

Jeu de deux sons simultanément (Key Mode)

Les réglages pour deux sons (appelés patches) sont assignés à chaque performance du JP-8000. Le réglage Key Mode détermine comment ces deux patches seront combinés.

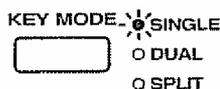
Quand vous sélectionnez une performance, un des trois indicateurs [KEY MODE] s'allume pour indiquer le réglage de la performance sélectionnée. L'indicateur qui s'allume indique comment les deux patches joueront quand vous jouerez au clavier.



■ Jeu d'un seul patch (Single)

1. Sélectionnez la performance P:87 (p.20).

L'indicateur s'allumera

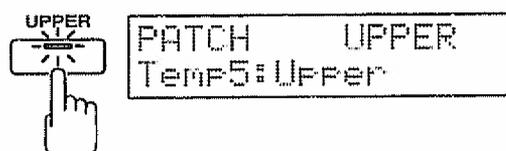
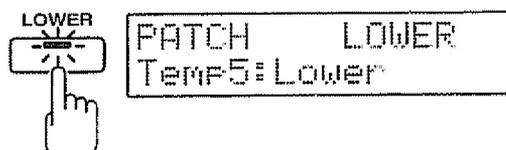


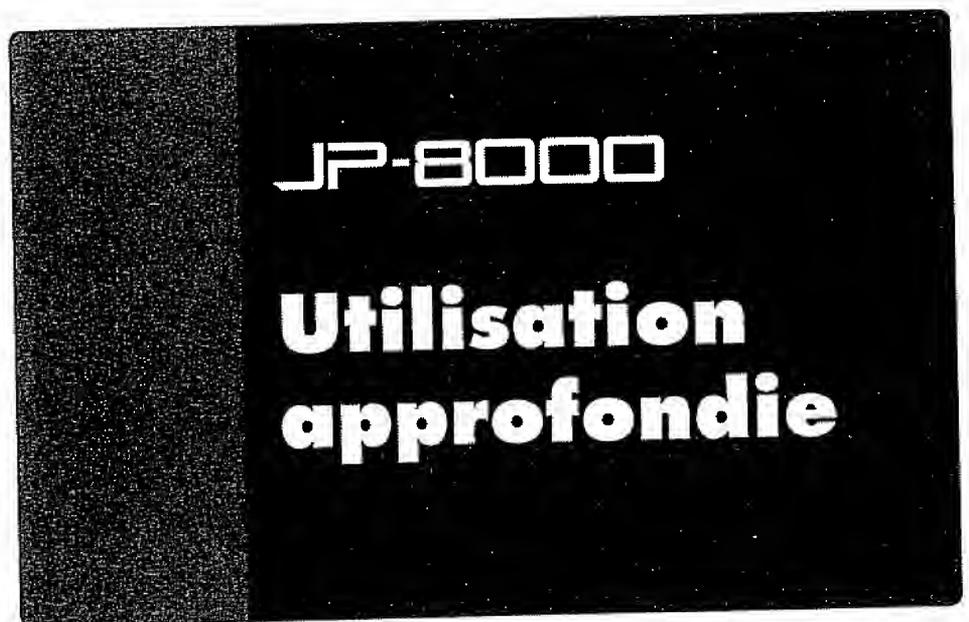
2. Pressez [LOWER] et jouez au clavier, vous entendrez le son de patch lower.

Si vous pressez [UPPER] et jouez au clavier, vous entendrez le son du patch upper.

Le mode Single est le statut de base, dans lequel chacune des touches du JP-8000 fait jouer le son d'un patch.

3. Pour visualiser le nom des deux patches, vous pouvez presser [PERFORM/PATCH] pour accéder à l'affichage de sélection de patch, puis [LOWER/UPPER].





Chapitre 1

Chapitre 2

Chapitre 3

Chapitre 4

Chapitre 5

Chapitre 6

Chapitre 7

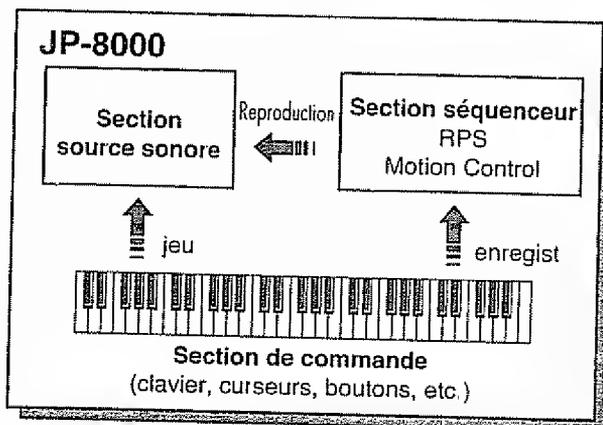
Chapitre 8

Chapitre 9

Chapitre 1. Survol du JP-8000

Organisation du JP-8000

Le JP-8000 est constitué d'une section de commande, d'une section source sonore et d'une section séquenceur



Commande

La section de commande comprend le clavier, les boutons curseurs et autres potentiomètres de la façade, le levier de pitch bend/modulation, la commande à ruban et les pédales connectées en face arrière. En utilisant ces commandes, vous pourrez faire jouer les sons et les modifier.

Source sonore

C'est la section qui produit réellement le son. Les messages des sections de commande et de séquenceur du JP-8000 indiquent à la source sonore quand et comment produire le son. Les messages MIDI d'un appareil externe peuvent également faire jouer la source sonore.

■ Polyphonie maximale

La source sonore du JP-8000 peut produire jusqu'à huit notes (voix) à la fois. Si des données demandent plus que ce nombre de notes, les dernières notes reçues auront priorité, les notes déjà en cours seront coupées une à une en partant de la plus ancienne pour laisser la place aux nouvelles. Sachez cela lorsque vous utilisez des sons qui ont un temps de chute long ou lorsque vous employez la fonction RPS.

Séquenceur

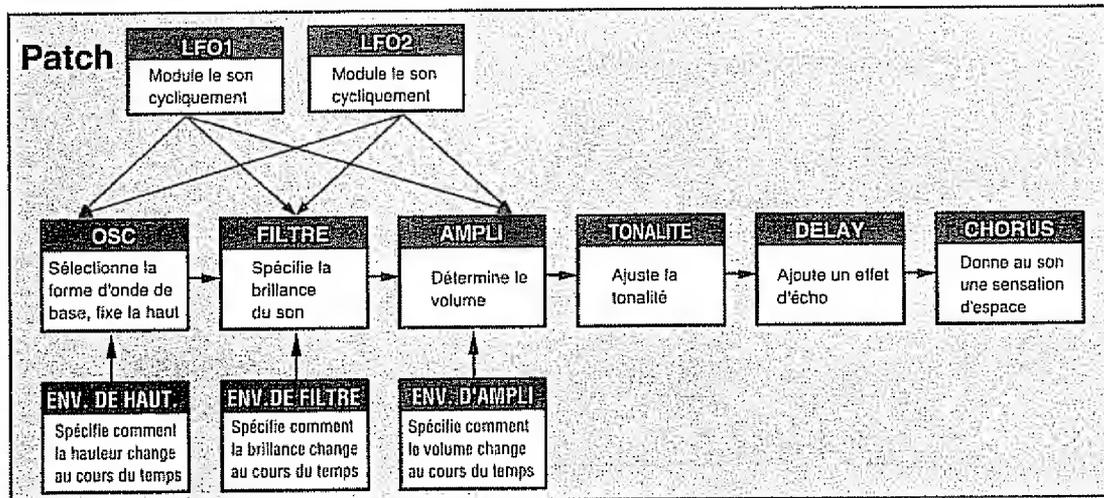
La section séquenceur enregistre le jeu au clavier et les mouvements de curseur sous forme de messages MIDI et reproduit ces messages MIDI enregistrés. Les messages MIDI enregistrés dans le séquenceur peuvent également être transmis par la prise MIDI OUT pour piloter les appareils MIDI externes. Le séquenceur du JP-8000 enregistre et reproduit les patterns RPS et les mouvements de commande (Motion).

Patches et performances

Patches

Dans le JP-8000, chaque son musical dont vous jouez est appelé un patch. Le JP-8000 a 256 patches différents : 128 patches user (programmables) et 128 patches preset (référez-vous à "A propos de la mémoire" p 50).

Les patches ont la structure suivante et peuvent être modifiés à l'aide des boutons, curseurs et potentiomètres de façade pour ajuster le son.



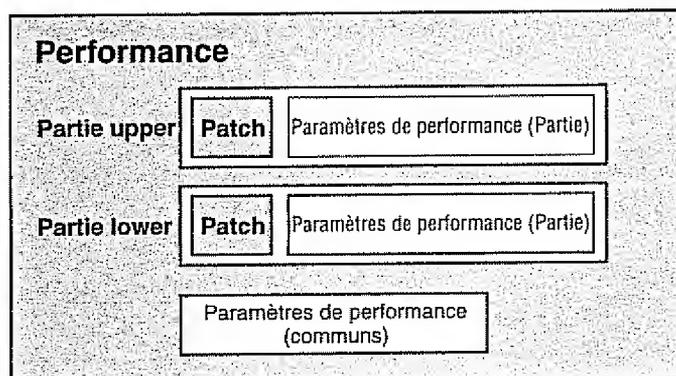
Parties

Sur le JP-8000, deux patches sont toujours sélectionnés, et vous pouvez choisir de faire jouer un seul de ces patches ou bien les deux. Les deux patches sont assignés à des emplacements nommés **partie upper** et **partie lower**. Quand vous sélectionnez un patch, vous sélectionnez en fait le patch assigné à l'une de ces parties. Vous pouvez comparer une partie à un musicien et le patch à l'instrument dont ce musicien joue.

Performances

La sélection de patch pour les parties upper et lower, les réglages des sections clavier et façade, les réglages d'arpégiateur/RPS et différents autres réglages (paramètres de performance, p 85) sont stockés ensemble dans une performance. Le JP-8000 a 128 performances et comme pour les patches, elles sont divisées en 64 performances user (programmables) et 64 performances preset (référez-vous à "A propos de la mémoire" p 50).

Comme il est difficile de changer rapidement un grand nombre de réglages pendant que vous jouez, vous pouvez vous faciliter les procédures en sauvegardant les réglages voulus dans une performance. Vous pourrez alors simplement sélectionner la performance appropriée pour retourner instantanément tous les réglages nécessaires.



Dans le JP-8000, les numéros de patch qui sont stockés comme partie de chaque performance ne se réfèrent pas simplement à des patches conservés indépendamment en mémoire – les réglages réels de la totalité du patch peuvent être stockés dans la performance elle-même. Cela signifie que lorsque vous sauvegardez une performance, vous n'avez pas besoin d'accomplir une procédure de sauvegarde supplémentaire pour mémoriser les réglages du patch utilisés par cette performance. Cela signifie également que si vous ré-écrivez les réglages du patch utilisé par une performance, les autres performances qui utilisent ce patch ne seront pas affectées.

Les patches sauvegardés comme partie d'une performance sont gérés indépendamment des patches stockés individuellement. Chaque patch individuel a son propre numéro de patch, par lequel il est identifié. Toutefois, les patches sauvegardés comme partie d'une performance n'ont pas de numéro de patch et sont identifiés comme patch upper (ou lower) de la performance.

Dans le JP-8000, les patches s'affichent comme suit.

◆ Patches stockés individuellement

Numéro de patch

PATCH	P: 00000
Template	2

◆ Patches sauvegardés comme partie d'une performance

Partie lower

PATCH	LOWER
Temp6:	Lower

Partie upper

PATCH	UPPER
Temp6:	Upper

A propos de la mémoire

La mémoire est l'emplacement où les réglages tels que ceux de patch sont stockés. La mémoire du JP-8000 comprend une **mémoire système**, une **mémoire user** et une **mémoire preset**. Il y a également une partie de la mémoire appelée **aire temporaire**, dans laquelle les réglages du patch ou de la performance actuellement sélectionnée sont appelés, et c'est dans cette mémoire, que vos modifications seront effectuées.

Mémoire système

La mémoire système contient les réglages relatifs au MIDI et autres paramètres de système qui affectent le fonctionnement global du JP-8000.

Mémoire user

La mémoire user est l'endroit où vous pouvez stocker les réglages que vous créez. Elle contient 128 patches, 64 performances, 48 patterns et 4 Motions. Quand le JP-8000 sort d'usine, les patches user et performances user contiennent les mêmes réglages que les patches et performances preset de numéro correspondant.

Mémoire preset

Il n'est pas possible de modifier le contenu de la mémoire preset. La mémoire preset contient 128 patches preset et 64 performances preset.

L'aire temporaire

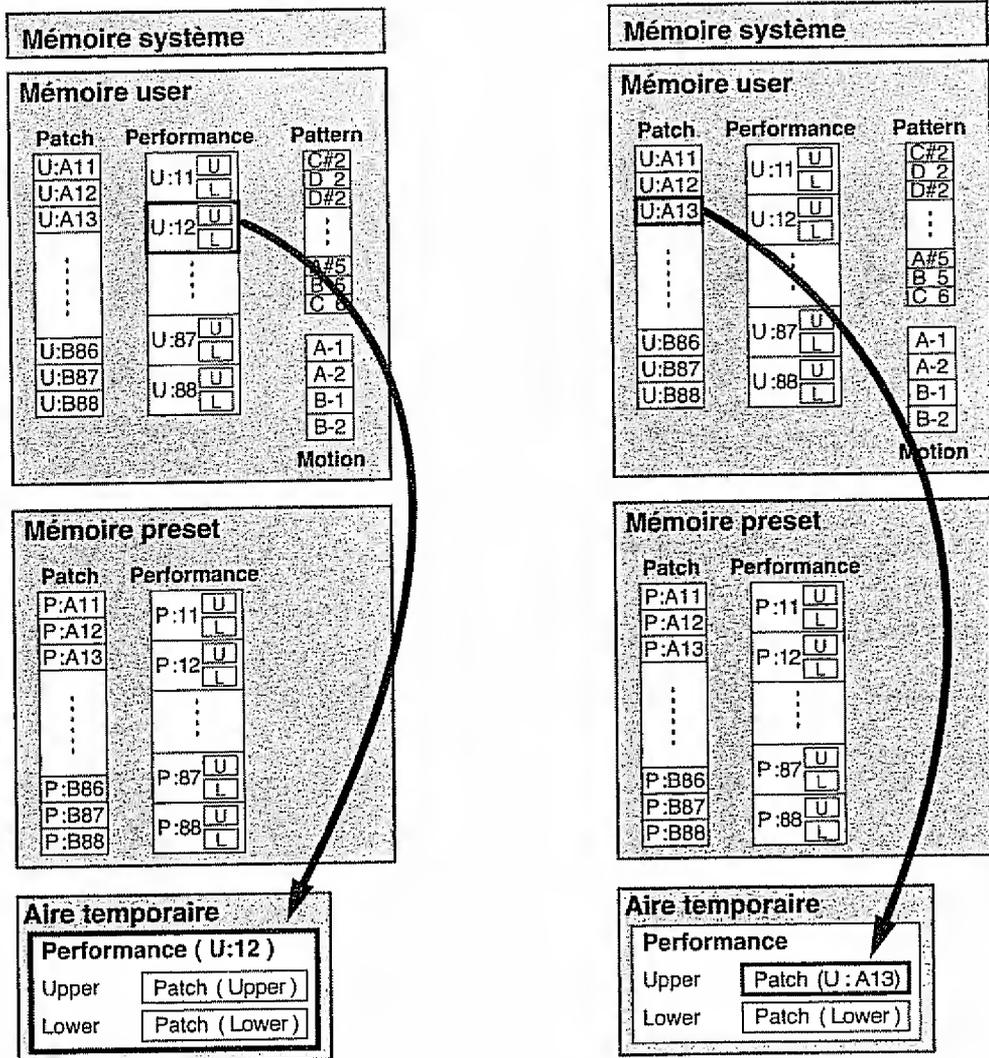
Quand vous sélectionnez un patch ou une performance, les réglages du patch ou de la performance sélectionnée sont appelés dans un emplacement mémoire temporaire appelé **aire temporaire**.

Quand vous sélectionnez une performance, la performance sélectionnée est appelée en aire temporaire (copiée dans celle-ci) et ce sont ses réglages qui seront joués.

Quand vous sélectionnez un patch, le patch sélectionné est appelé en partie upper ou lower de la performance qui se trouve actuellement en aire temporaire et ses réglages sont joués (l'aire temporaire contient toujours une performance).

◆ Quand vous sélectionnez une performance

◆ Quand vous sélectionnez un patch



Le contenu de la mémoire est préservé même après extinction de l'appareil et peut être rappelé à tout moment. Toutefois, les données de l'aire temporaire sont perdues quand vous éteignez l'appareil

Quand vous modifiez les réglages d'un patch ou d'une performance, vos modifications n'affectent que les données copiées dans l'aire temporaire et non pas directement les réglages dont ils sont issus en mémoire. Si vous désirez conserver les modifications effectuées, vous devez écrire des réglages dans la mémoire user en les copiant cette fois-ci de l'aire temporaire dans cette mémoire user.

Dans le cas de réglages de pattern, Motion et de système, vos réglages sont directement écrits en mémoire, aussi n'avez-vous pas à accomplir de procédures indépendantes pour sauvegarder les données.

Chapitre 2. Procédure d'édition de patch

Dans ce mode d'emploi, la procédure de modification des réglages est appelée "édition" et chacun des réglages qui peuvent être changés est appelé "paramètre".

Sélection d'un patch

En plus des patches qui sont stockés comme partie de chaque performance, le JP-8000 contient un total de 256 patches user et preset. Si vous désirez jouer d'un de ces patches, appelez-le en partie upper ou lower de la performance

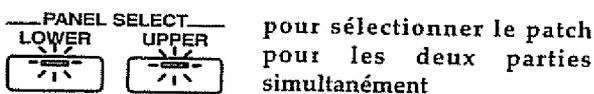
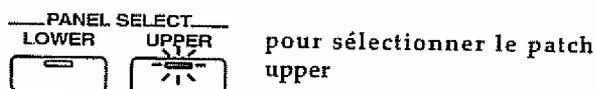
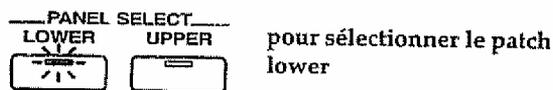
* Pour une liste des numéros de patch et de leur contenu, référez-vous à "Liste des patches" (feuillet indépendant)

1. Pressez [PERFORM/PATCH] pour accéder à l'affichage de sélection de patch.

Patch _____
PATCH UPPER
Temp6: Upper

2. Pressez [LOWER]/[UPPER] pour sélectionner la partie dans laquelle le patch sera appelé.

Vous pouvez presser [LOWER] et [UPPER] simultanément pour allumer les deux indicateurs et sélectionner le patch pour les deux parties en même temps.



3. Utilisez [DOWN]/[UP] pour sélectionner la banque (U:A1-U:B8, P:A1-P:B8).

L'indication de banque dans l'afficheur changera

Banque Numéro
PATCH P: B3B3
Template 2

4. Pressez [1]-[8] pour sélectionner un numéro (1-8).

L'indicateur du bouton pressé s'allumera et le numéro dans l'afficheur changera.

Le patch a maintenant été sélectionné

Edition d'un patch

Vous pouvez déplacer les curseurs et boutons, etc en façade pour modifier le son du patch sélectionné.

1. Utilisez [LOWER]/[UPPER] pour sélectionner la partie dont vous désirez éditer le patch.

Si vous pressez simultanément [LOWER] et [UPPER], les deux indicateurs s'allumeront, et vous pourrez simultanément éditer les patches des deux parties.

Dans ce cas, la façade affichera les réglages du patch upper.

2. Utilisez les curseurs et boutons de la façade pour éditer le patch.

Edition avec visualisation des valeurs de curseurs/boutons

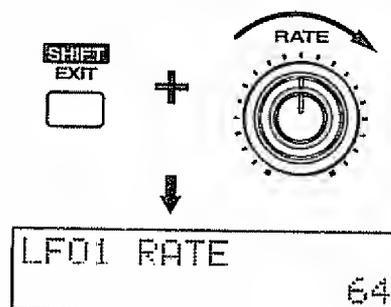
Si vous désirez éditer tout en visualisant la valeur de chaque curseur/bouton, vous pouvez utiliser la procédure suivante pour faire s'afficher la valeur de chaque paramètre

* Il n'est pas possible de visualiser la valeur de [VOLUME] dans l'afficheur

1. Tenez enfoncé [SHIFT] ([EXIT]), et déplacez le curseur/bouton.

La valeur du curseur/bouton déplacé apparaît dans l'afficheur.

En tenant enfoncé [SHIFT] et en pressant [DOWN]/[UP] vous pouvez modifier la valeur par palier de 1



* Quand un curseur/bouton est déplacé, la valeur affichée peut ne pas changer pas à pas. Dans ce cas, vous pouvez utiliser [DOWN]/[UP] pour régler la valeur

2. Quand vous relâchez [SHIFT], l'affichage précédent ré-apparaît.

* Quelquefois, quand un curseur/bouton est déplacé, la valeur affichée peut ne pas changer pas à pas. Dans ce cas, vous pouvez utiliser [DOWN]/[UP] pour régler la valeur

Contrôle de la valeur actuelle d'un paramètre (Temporary Scope)

Pour vérifier la valeur actuelle d'un paramètre (sa valeur en aire temporaire), utilisez la procédure suivante.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] ([EXIT]) et pressez [INIT/UTIL] ([7]).

L'indicateur [INIT/UTIL] s'allumera

2. Pressez [INIT/UTIL] pour accéder à la page Temporary Scope.

```
Temporary Scope
Select Knob
```

3. Déplacez le curseur/bouton du paramètre dont vous désirez contrôler la valeur.

Le nom du paramètre et la valeur temporaire correspondant au curseur/bouton déplacé s'afficheront.

En pressant [DOWN]/[UP], vous pouvez modifier la valeur par palier de 1.

4. Pour interrompre la fonction Temporary Scope, pressez [EXIT].

Vous pouvez également visualiser l'amplitude de changement de paramètre assignée à la commande à ruban (p.66) ou à la dynamique (p.68) (Ribbon Scope/Velocity Scope).

1. Pressez [RIBBON ASSIGN] alors que vous êtes en affichage Temporary Scope.

L'indicateur clignotera et l'afficheur indiquera "Ribbon Scope" ou "Velocity Scope".

2. Déplacez le curseur/bouton du paramètre dont vous désirez contrôler la valeur.

Le nom du paramètre et la valeur temporaire correspondant au curseur/bouton déplacé s'afficheront.

En pressant [DOWN]/[UP], vous pouvez modifier la valeur par palier de 1.

3. Quand vous pressez [RIBBON ASSIGN], [VELOCITY ASSIGN] ou [EXIT], l'affichage Temporary Scope apparaît.

Pour ramener le son aux réglages de façade (Manual)

La fonction Manual fait correspondre les valeurs des paramètres avec les positions actuelles des curseurs/boutons. Quand vous éditez un patch pour modifier le son, les valeurs de paramètre ne correspondent pas nécessairement aux positions des curseurs/boutons. Toutefois, si la fonction Manual est utilisée, le son est réglé pour que ces paramètres correspondent aux positions des curseurs/boutons, ce qui est pratique pour créer un son sans base de départ.

Si vous passez en mode Manual depuis l'affichage de sélection de patch, le son de ce patch changera pour se conformer aux positions des curseurs/boutons.

Si vous passez en mode Manual depuis l'affichage de sélection de performance, le son du patch de la partie sélectionnée changera pour se conformer aux positions des curseurs/boutons.

< Procédure >

Pressez simultanément [SHIFT] ([EXIT]) et [WRITE].

L'affichage suivant apparaîtra et alors une astérisque clignotera sur la gauche du numéro de patch ou de performance.

```
Manual
```

Le son se conformera aux positions des curseurs et boutons.

Stockage d'un patch

Lorsque vous avez créé un son que vous aimez, vous pouvez en sauvegarder les réglages. Les réglages de patch peuvent être sauvegardés indépendamment des performances. Les réglages de chaque section marquée d'un numéro blanc sur carré noir dans "Faces avant et arrière" (p.10) peuvent être sauvegardés comme patch user (un patch programmable commençant par "U"). Comme avec les performances, chaque patch peut être doté d'un nom allant jusqu'à 16 caractères

- * Le patch user qui était préalablement stocké dans ce numéro sera remplacé par le nouveau patch.
- * Si vous accomplissez la procédure suivante alors que les deux indicateurs [LOWER]/[UPPER] sont allumés, c'est le patch upper qui sera sauvegardé.

1. Pressez [PERFORM/PATCH] pour accéder à l'affichage de sélection de patch.

Quand vous modifiez les réglages de patch, une "*" (astérisque) apparaît à gauche du numéro de patch (comme lorsqu'une performance est modifiée), indiquant que le patch sélectionné a été édité.

2. Pressez [WRITE].

L'affichage suivant apparaîtra et un "_" (curseur) apparaîtra sous le numéro de patch.

```
Write PATCH  B888
Template 2
```

Pour annuler la procédure de stockage de patch, pressez [EXIT].

- * Si vous ne désirez pas modifier le numéro et le nom de patch, sautez les étapes 3-7.

3. Utilisez [DOWN]/[UP] et [1]-[8] pour sélectionner le numéro du patch de destination du stockage.

4. Pressez [NAME] ([PERFORM/PATCH]).

A présent, vous pouvez programmer le nom de patch.

Le curseur se déplacera au début de la seconde ligne de l'afficheur.

```
Write PATCH  B888
Template 2
```

- * Lorsque le curseur est sur la première ligne, le nom du patch de destination de sauvegarde est affiché. Quand le curseur est sur la seconde ligne, c'est le nom du patch nouvellement modifié qui est affiché.

5. Pressez [NAME] pour amener le curseur sur l'emplacement où vous désirez programmer un caractère.

6. Utilisez [DOWN]/[UP] pour spécifier le caractère.

Les caractères suivants peuvent être sélectionnés

espace, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' () * + , - / : ;
< = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

Lorsque vous programmez des caractères, les boutons [1]-[8] ont les fonctions utilitaires suivantes.

- [1] : Ramène le curseur en arrière. Si le curseur est déjà du côté gauche, cela le ramène à l'emplacement du numéro de patch.
- [2] : Affiche un espace à l'emplacement du curseur.
- [3] : Affiche un "A" à l'emplacement du curseur.
- [4] : Affiche un "a" à l'emplacement du curseur.
- [5] : Affiche un "0" à l'emplacement du curseur.
- [6] : Alterne entre majuscule et minuscule.
- [7] : Insère un espace à l'emplacement du curseur.
- [8] : Supprime le caractère à l'emplacement du curseur et fait avancer d'autant les caractères plus à droite.

7. Répétez les étapes 5-6 pour programmer le nom de patch.

8. Pressez [WRITE].

L'afficheur indiquera "Completed" et l'affichage précédent ré-apparaîtra.

La patch a maintenant été sauvegardé.

■ Pour modifier le nom d'un patch stocké dans une performance

1. Sélectionnez la performance dans laquelle vous désirez modifier un nom de patch.
2. Pressez [PATCH/PERFORM] pour accéder à l'affichage de sélection de patch.
3. Utilisez [LOWER]/[UPPER] pour sélectionner la partie dont vous désirez modifier le nom de patch.
4. Utilisez les étapes 2, 4-6 ci-dessus pour programmer le nom de patch.
5. Pressez [EXIT].
6. Pressez [PERFORM/PATCH] pour accéder à l'affichage de sélection de performance.
7. Pressez [WRITE] deux fois pour stocker la performance.

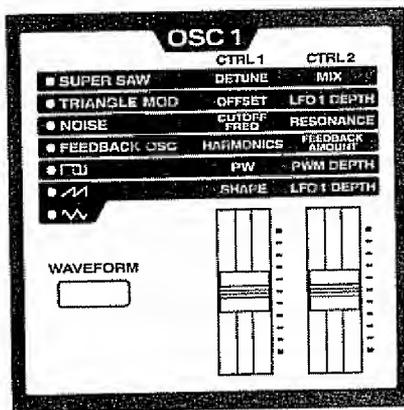
Chapitre 3. Fonctions qui modifient le son

Le chapitre 3 explique les paramètres relatifs au son.

Tous les paramètres expliqués dans ce chapitre peuvent être réglés indépendamment pour chaque patch.

Sélection de l'onde de base pour le son (1) (Oscillator 1)

La OSC 1 (Oscillator 1) sélectionne la forme d'onde qui sert de base aux sons de synthétiseur.



[WAVEFORM] / [CTRL 1]/[CTRL 2] (Contrôle 1/2)

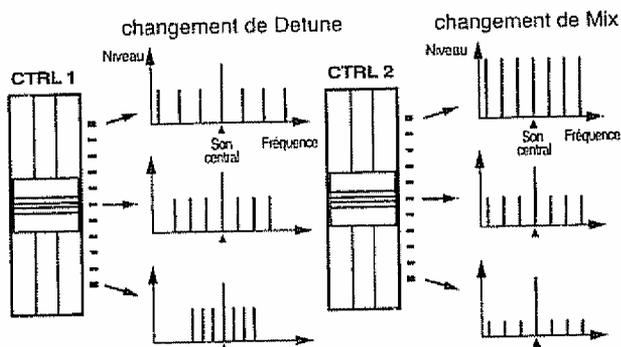
[WAVEFORM] sélectionne la forme d'onde de l'OSC 1, et [CTRL 1]/[CTRL 2] modifient les paramètres propres à cette forme d'onde.

■ SUPER SAW

Cette onde sonne comme sept ondes en dents de scie jouant simultanément. Des sons transposés sont ajoutés à un son central. Cela est particulièrement adapté à la création de gros sons de type corde et permet de produire un gros son même lorsque le mode de clavier (Key Mode) est réglé sur Single.

DETUNE: ajuste le degré de désaccord de hauteur. Quand le curseur est monté, la hauteur est plus grandement désaccordée, rendant le son plus ample.

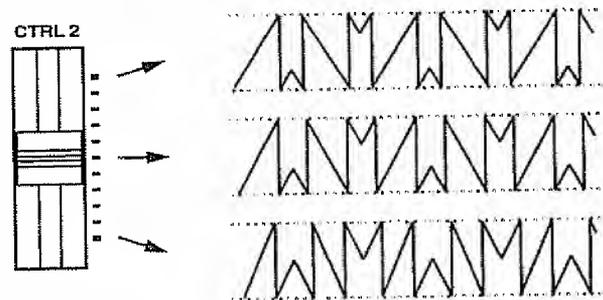
MIX: ajuste le volume des sons désaccordés par rapport au son central. Quand le curseur est monté, les sons désaccordés s'accroissent, grossissant le son.



■ TRIANGLE MOD (Modulation d'onde triangulaire)

C'est une modification d'une onde triangulaire avec un grand nombre d'harmoniques. Comme il y a beaucoup d'énergie dans les harmoniques et peu dans la fondamentale, le résultat est similaire à l'application d'un filtre passe-haut (HPF, p 59) sur une onde carrée.

OFFSET: détermine la façon dont l'onde triangulaire sera déformée. Quand on monte le curseur, la forme d'onde sera modifiée plus significativement, produisant une plus grande proportion d'harmoniques.

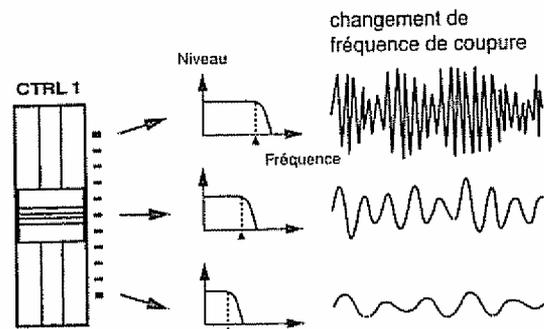


LFO 1 DEPTH: ajuste la quantité d'effet qu'aura la LFO 1 (p.63) lorsqu'il s'appliquera à l'offset. Quand on monte le curseur, l'offset changera plus radicalement.

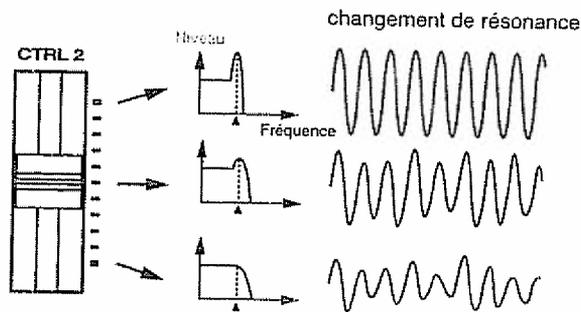
■ NOISE (Bruit)

En appliquant un filtre passe-bas (LFO, p 59) au bruit (Noise), de nombreuses couleurs de bruit différentes peuvent être produites.

CUTOFF FREQ: fixe la fréquence de coupure du filtre passe-bas (LPF). Quand le curseur est monté, le bruit a plus d'éléments de haute fréquence mais simultanément le volume augmente (baisser le curseur à fond peut totalement faire disparaître le son). Le bruit diffèrera également selon la touche que vous pressez.



RESONANCE: règle l'emphase qui s'applique à la région proche de la fréquence de coupure. Quand on monte le curseur, le son a une plus nette sensation de hauteur. Si le curseur est baissé au minimum, vous obtenez une onde sinusoïdale.



■ **FEEDBACK OSC (Ré-injection dans l'oscillateur)**

Ce son est similaire à un larsen de guitare électrique et est particulièrement adapté au son solo. Quand FEEDBACK OSC est sélectionné, une seule note peut être produite à la fois (MONO, p 70).

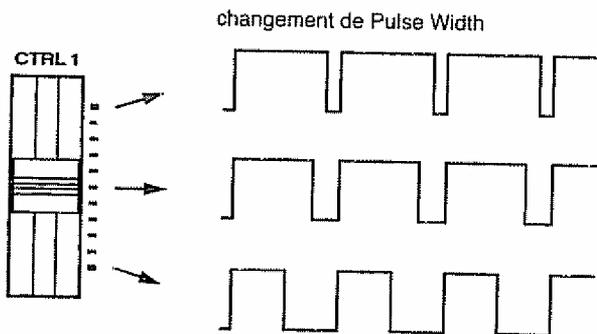
FEEDBACK AMOUNT: ajuste la quantité de réinjection pour fixer le niveau des harmoniques.

HARMONICS: fait varier le son des harmoniques.

■  **(Onde carrée)**

Ce son est similaire à celui d'un instrument à vent en bois. Il est également largement utilisé pour faire des sons typiques de synthétiseur.

PW (Pulse Width): règle la largeur (pulse width) de l'onde carrée. Quand on monte le curseur, cette largeur change, produisant un son plus gros avec plus d'harmoniques.

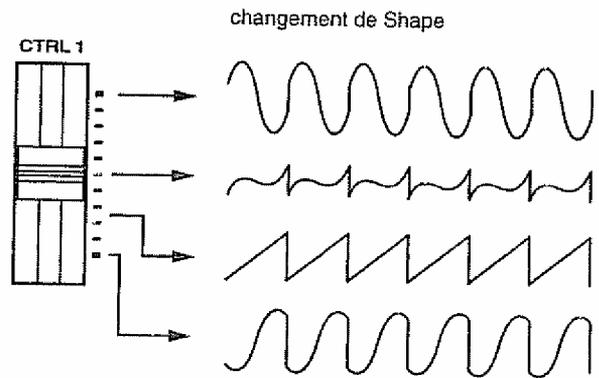


PWM DEPTH: la technique qui consiste à appliquer le LFO1 à la largeur de l'onde carrée (pulse width) est appelée Pulse Width Modulation (PWM). PWM Depth détermine l'intensité d'application de la PWM. Quand le curseur est monté, la largeur d'onde sera plus fortement modulée, créant un son plus ample.

■  **(onde en dents de scie)**

Cette forme d'onde sert pour virtuellement tous les instruments, sauf les bois. De nombreux sons propres aux synthétiseurs peuvent être créés à l'aide de cette forme d'onde.

SHAPE: détermine le degré de déformation de l'onde en dents de scie. Quand le curseur est à l'une des extrémités de sa course, le son a une forte fondamentale et sera adapté à de gros sons de basse, etc. Quand le curseur est en position centrale, le son sera plus ténu, comme si un filtre passe-haut (HPF) lui était appliqué.



LFO 1 DEPTH: quand le LFO1 s'applique à Shape, ce paramètre détermine avec quelle intensité Shape sera affecté. Quand le curseur est monté, Shape est affecté plus fortement.

● **Shape pour ondes en dents de scie**

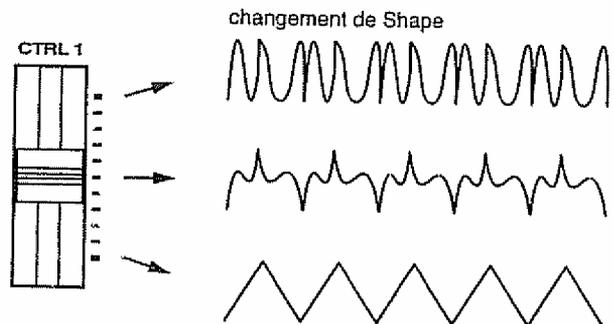
Les ondes en dents de scie sonnent différemment sur différents synthétiseurs, et le son de l'onde en dents de scie détermine souvent le caractère du synthétiseur lui-même.

Sur le JP-8000, vous pouvez utiliser le paramètre Shape pour faire des ajustements fins des sons en dents de scie afin de créer différentes ondes en dents de scie pour encore plus de possibilités de création.

■  **(Onde triangulaire)**

C'est un son simple avec peu d'harmoniques. Il sert pour créer des sons de flûtes, etc.

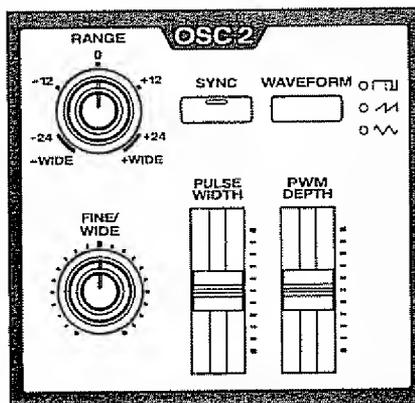
SHAPE: spécifie le degré de déformation de l'onde triangulaire. Quand le curseur est monté, la forme d'onde est plus grandement modifiée, produisant un son avec plus d'harmoniques. Cela produira un son similaire à une onde carrée à laquelle on applique un filtre passe-bas (LPF, p 59).



LFO 1 DEPTH: quand le LFO1 s'applique à Shape, ce paramètre détermine avec quelle intensité Shape sera affecté. Quand le curseur est monté, Shape est affecté plus fortement.

Sélection de l'onde de base du son (2) (Oscillator 2)

De la même façon que pour la section OSC1, cela sélectionne la forme d'onde qui sera la base du son. En combinant OSC1 et OSC2, toute une variété de sons peut être créée.

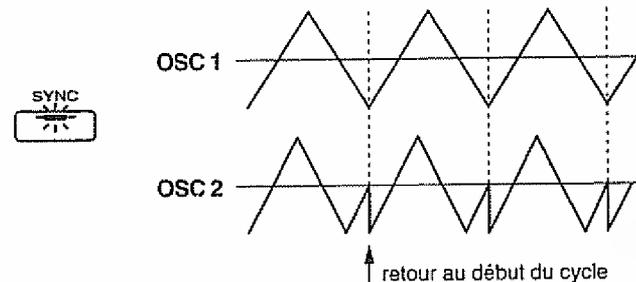


[WAVEFORM]

Sélectionnez une des trois formes d'onde pour OSC 2: (onde carrée), (onde en dents de scie), ou (onde triangulaire) Pour des détails sur chaque forme d'onde, référez-vous à "Sélection de l'onde de base pour le son (1) (Oscillator 1)" (p.55)

[SYNC]

Cela commute on/off la synchronisation. Quand elle sur on, la sortie de l'onde d'OSC 2 se synchronise à celle de l'onde d'OSC 1 ("Fonctions utilisant OSC 1 et OSC 2", p.59) C'est-à-dire que chaque fois que l'onde d'OSC 1 retourne au début de son cycle, OSC 2 est automatiquement ramenée au début de son propre cycle, produisant une forme d'onde complexe



* Si l'effet de Sync est difficile à noter, tournez [OSC BALANCE] vers la droite (vers OSC 2)

● Changements de tonalité grâce à Sync

Si vous activez [SYNC] et modifiez [RANGE] ou [FINE/WIDE], la tonalité d'OSC 2 changera de différentes façons tandis que la hauteur restera la même

[RANGE]

Détermine la hauteur d'OSC 2 par rapport à OSC 1 dans une plage de +/- 24 demi-tons (+/- 2 octaves) Quand le bouton est tourné vers la droite, la hauteur d'OSC 2 augmente. Quand il est tourné vers la gauche, la hauteur d'OSC 2 diminue. Avec un réglage de 0, OSC 2 a la même hauteur qu'OSC 1.

Avec des réglages de -WIDE ou +WIDE, le bouton [FINE/WIDE] peut ajuster la hauteur de OSC 2 sur une plage de +/- 4 octaves. Toutefois, dans ce cas, vous devez être sûr de tourner le bouton à fond à droite ou à gauche.

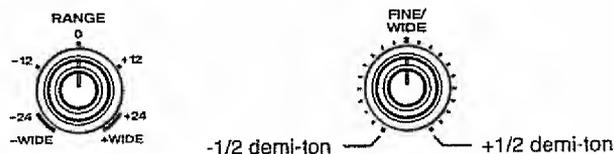
* Pour faciliter des réglages plus précis, les valeurs -24, -12, 0, +12 et +24 ont une plus grande plage d'accès que les autres.

[FINE/WIDE] (Accord fin/étendu)

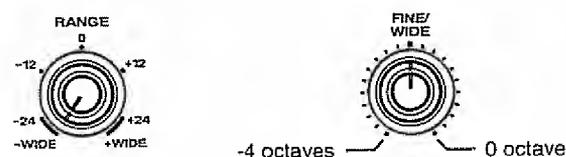
Quand le réglage [RANGE] est -24- +24, ce bouton permet un réglage à +/- 50 centièmes (+/- 1 demi-ton) de la hauteur spécifiée par le réglage [RANGE]. Quand ce bouton est tourné vers la droite, la hauteur d'OSC 2 augmente. Quand il est tourné vers la gauche, la hauteur d'OSC diminue. Quand ce bouton est en position centrale, la hauteur est la même que celle spécifiée par le réglage [RANGE].

Quand le bouton [RANGE] est à fond à gauche (-WIDE) ou à fond à droite (+WIDE), ce bouton peut être tourné vers la gauche pour ajuster la hauteur de -4 à 0 octave ou vers la droite pour l'ajuster de 0 à +4 octaves.

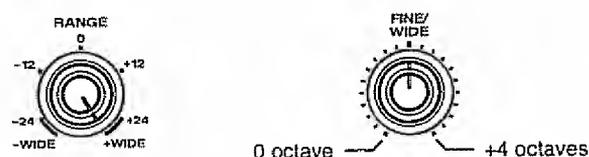
◆ Quand [RANGE] est dans la plage -24- +24



◆ Quand [RANGE] est réglé sur -WIDE



◆ Quand [RANGE] est réglé sur +WIDE



* Pour vous faciliter des réglages plus précis, le réglage central a une plage d'accès plus grande

● Pour donner au son plus d'ampleur

Si vous sélectionnez la même forme d'onde pour OSC 1 et OSC 2, réglez [RANGE] sur 0 et utilisez [FINE/WIDE] pour créer une légère différence de hauteur et le son paraîtra alors plus ample (effet de désaccord).

[PULSE WIDTH]

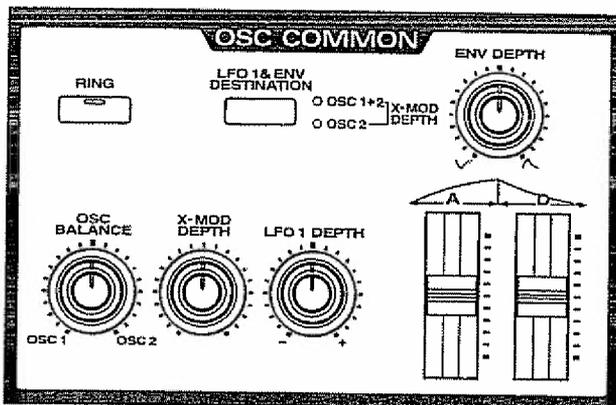
Cela fixe la largeur d'impulsion quand la forme d'onde est réglée pour donner une onde carrée. Pour des détails sur Pulse Width, référez-vous à "Sélection de l'onde de base pour le son (1) (Oscillator 1)" (p.55).

[PWM DEPTH]

Fixe le degré d'application de la modulation d'onde carrée (PWM) quand la forme d'onde est une onde carrée. Pour des détails sur PWM, référez-vous à "Sélection de l'onde de base pour le son (1) (Oscillator 1)" (p.55).

Modification de la forme d'onde et de la hauteur du son (OSC COMMON)

Dans la section OSC COMMON (paramètres communs aux oscillateurs), vous pouvez faire des réglages concernant les sections OSC 1 et OSC 2 et des réglages relatifs à la hauteur.



[OSC BALANCE] (Balance des oscillateurs)

Cela ajuste la balance entre OSC 1 et OSC 2. Quand le bouton est tourné à fond à gauche, le volume d'OSC 1 devient plus fort. Quand il est tourné vers la droite, le volume d'OSC 2 devient plus fort. En position centrale, OSC 1 et OSC 2 ont le même volume.

[RING] (Modulateur en anneau)

Cela commute on/off le modulateur en anneau. Quand il est sur on, l'indicateur est allumé et le son devient plus métallique. Cela est souhaitable pour créer des sons de cloche, etc.

Le modulateur en anneau multiplie les formes d'onde d'OSC 1 et OSC 2 pour créer un son comprenant de nouvelles harmoniques absentes des deux formes d'onde originales ("Fonctions utilisant OSC 1 et OSC 2", p.59). Comme un grand nombre d'éléments inharmoniques sont présents, le son donnera une sensation de dissonance sans hauteur définie.

- * Si l'effet du modulateur en anneau est difficile à attendre, tournez [OSC BALANCE] à fond vers la droite (la position OSC 2).

[X-MOD DEPTH] (Amplitude de modulation en croix)

La modulation en croix est la modification de la fréquence d'OSC 1 par OSC 2 ("Fonctions utilisant OSC 1 et OSC 2", p.59). [X-MOD DEPTH] ajuste l'amplitude de cette modulation en croix. Quand le bouton est tourné vers la droite, le son d'OSC 1 devient plus complexe avec plus d'harmoniques, et est souhaitable pour créer des sons métalliques et effets sonores.

- * Si la section OSC 1 [WAVEFORM] est réglée sur SUPER SAW ou NOISE, l'effet de modulation en croix ne peut pas être obtenu.
- * Si l'effet de modulation en croix est difficile à entendre, tournez [OSC BALANCE] vers la gauche (position OSC 1).

● Changements de tonalité obtenus par modulation en croix

Laissez [X-MOD DEPTH] monté, et déplacez [RANGE] ou [FINE/WIDE] pour modifier la tonalité de différentes façons sans changer la hauteur.

[LFO 1 & ENV DESTINATION] (Cible du LFO1 et de l'enveloppe)

Sélectionnez les trois possibilités suivantes pour déterminer comment s'appliqueront le LFO1 (p.63) et le générateur d'enveloppe.

OSC 1+2 : LFO1 et enveloppe s'appliquent à OSC 1 et OSC 2

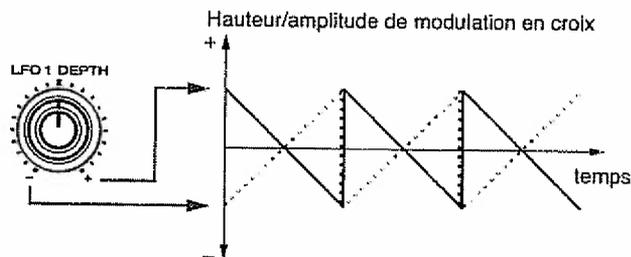
OSC 2 : LFO1 et enveloppe s'appliquent à la hauteur d'OSC 2

X-MOD DEPTH (amplitude de modulation en croix): LFO 1 et enveloppe s'appliqueront à l'amplitude de modulation en croix. Dans ce cas, les indicateurs OSC 1+2 et OSC 2 s'allumeront.

- * Si vous avez sélectionné X-MOD DEPTH, lisez "Amplitude de modulation en croix" pour "pitch (hauteur)" dans les explications suivantes.

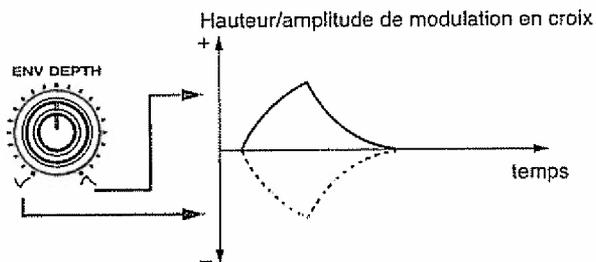
[LFO 1 DEPTH]

Détermine l'amplitude d'action du LFO1 sur la hauteur. Quand le bouton est tourné de sa position centrale vers la droite, le changement devient plus important. Quand il est tourné de sa position centrale vers la gauche, la forme d'onde du LFO1 est inversée et le changement s'accroît dans la direction opposée. Quand le bouton est en position centrale, le LFO1 n'affecte pas la hauteur.



[ENV DEPTH] (Envelope Depth)

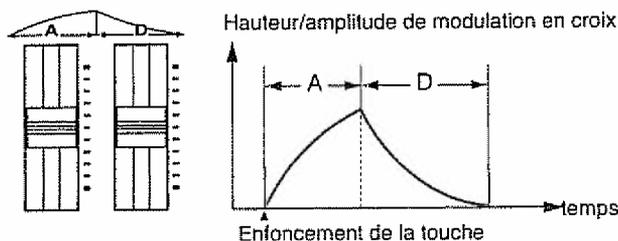
Détermine l'amplitude de l'enveloppe de hauteur. Quand le bouton est tourné de sa position centrale vers la droite, le changement devient plus important. Quand il est tourné de sa position centrale vers la gauche, la forme d'enveloppe est inversée et le changement s'accroît dans la direction opposée. Quand le bouton est en position centrale, l'enveloppe de hauteur n'affecte pas la hauteur.



- * Lorsque vous appliquez une enveloppe positive (+) à la modulation en croix, l'effet sera plus apparent si [X-MOD DEPTH] est réglé assez bas. Lorsque vous appliquez une enveloppe négative (-), l'effet sera plus apparent si [X-MOD DEPTH] est réglé assez haut.

[A] (Attack) / [D] (Decay)

Déterminent le temps d'attaque et le temps de chute (decay) de l'enveloppe de hauteur. La valeur augmentera quand le curseur sera monté.

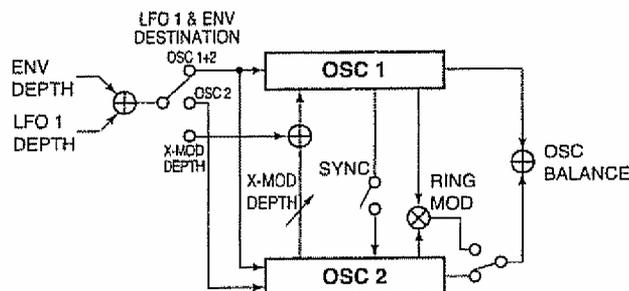


A: le temps qui s'écoule entre le moment où la touche est pressée et celui où le changement de temps maximal est atteint.

D: le temps qui s'écoule entre l'instant où le changement maximal de hauteur est atteint et celui où la hauteur normale revient.

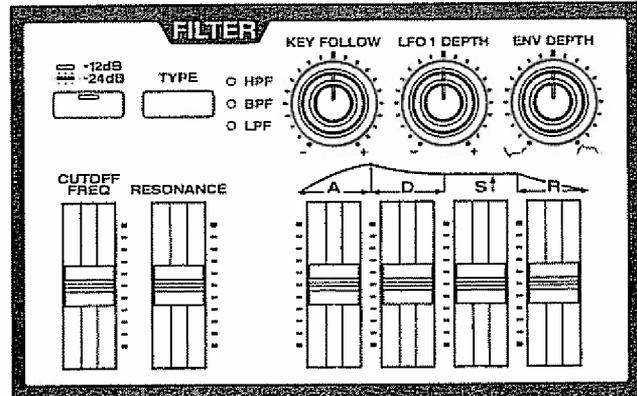
● Fonctions utilisant OSC 1 et OSC 2

Les fonctions qui utilisent OSC 1 et OSC 2 (Sync, Ring Modulator, Cross Modulation) s'appliquent comme indiqué dans le schéma suivant pour modifier le son.



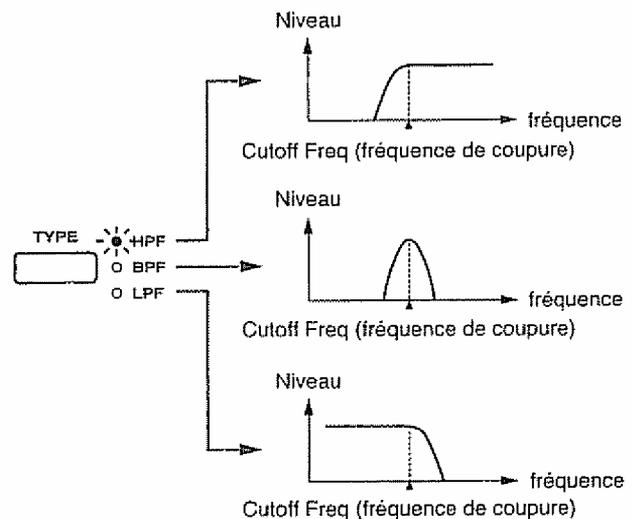
Modification de la brillance (Filter)

Le son est constitué de partiels (harmoniques) à différentes fréquences. Le filtre permet de laisser passer une plage spécifique de fréquences (ou de restreindre la façon dont elles passent), modifiant ainsi la brillance du son. La section FILTER vous permet de sélectionner le type de filtre et de changer la forme d'onde produite de différentes façons pour modifier la brillance.



[TYPE]

Sélectionnez un des trois types de filtre suivant.



HPF (filtre passe-haut) : ce type de filtre permet aux partiels plus hauts que la fréquence de coupure de passer. Cela est utile lorsque vous désirez que le son soit brillant et ténu.

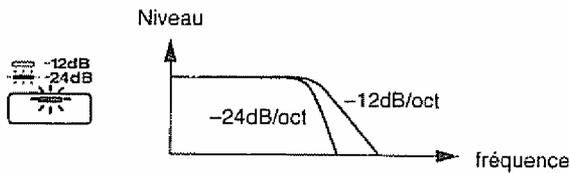
BPF (filtre passe-bande) : ce type de filtre permet aux partiels situés dans la région de la fréquence de coupure de passer. Cela accentue la plage médium et est souhaitable pour créer des sons avec un caractère unique.

LPF (filtre passe-bas) : ce type de filtre permet aux partiels inférieurs à la fréquence de coupure de passer. C'est le type le plus commun qui est utile lorsque vous désirez rendre le son plus feutré.

[-12dB/-24dB] (pente du filtre)

Cela détermine la pente du filtre.

Quand l'indicateur est éteint, la pente est plus progressive (-12 dB/oct). Quand [-12dB/-24dB] est pressé pour allumer son indicateur, le filtre a une pente plus brutale (-24 dB/oct), créant une frontière plus nette entre les fréquences qui sont autorisées à passer et celles qui ne le sont pas.

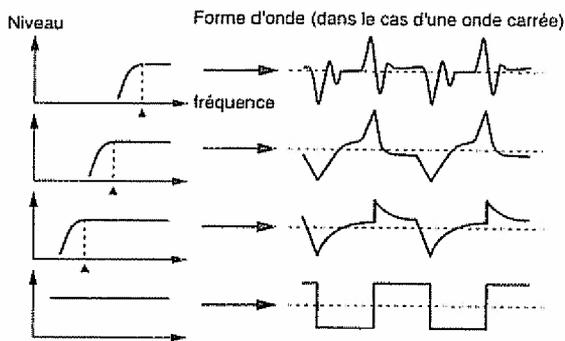


[CUTOFF FREQ] (Cutoff Frequency)

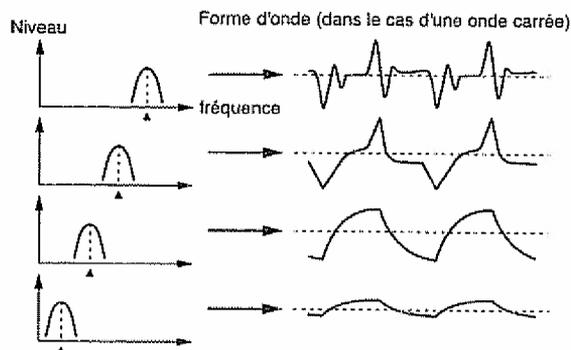
C'est la fréquence de coupure du filtre. La fréquence de coupure est le paramètre qui détermine la fréquence à laquelle le filtre commence à restreindre (couper) les partiels. En modifiant la fréquence de coupure, vous pouvez contrôler la brillance du son. Quand le curseur est monté, la fréquence de coupure augmente, laissant passer plus de partiels et créant un son plus brillant.

● Type de filtre et fréquence de coupure

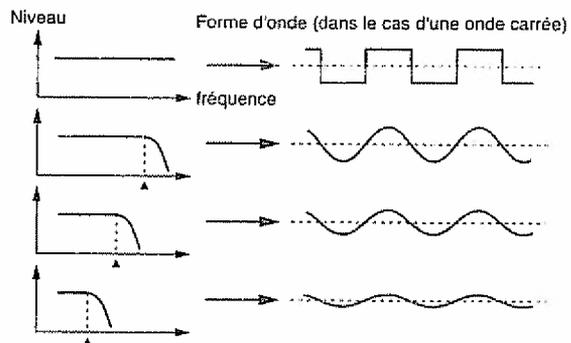
Lorsque le filtre est réglé sur HPF, monter la fréquence de coupure limite les partiels graves, rendant le son plus brillant. Simultanément, le volume baisse également. Avec des réglages élevés de ce paramètre, certaines ondes peuvent ne plus produire de son du tout.



Quand le filtre est réglé sur BPF, seuls les partiels proches de la fréquence de coupure sont autorisés à passer. Avec des réglages élevés de ce paramètres, certaines formes d'onde peuvent ne plus produire de son du tout.

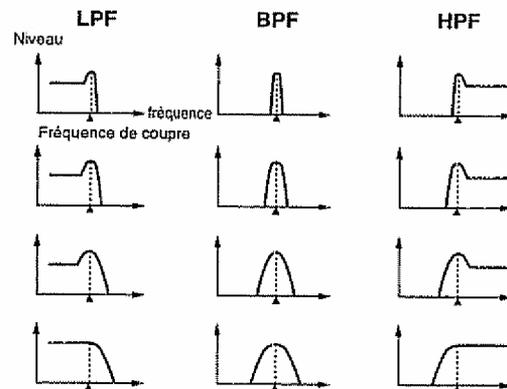


Quand le filtre est réglé sur LPF, baisser la fréquence de coupure fait diminuer les partiels aigus, rendant le son plus feutré. Simultanément, le volume décroît.



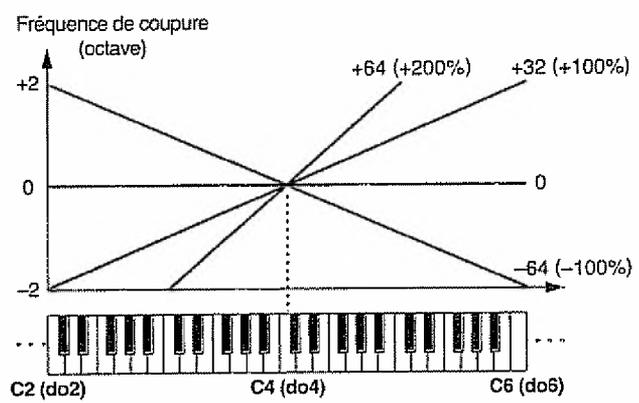
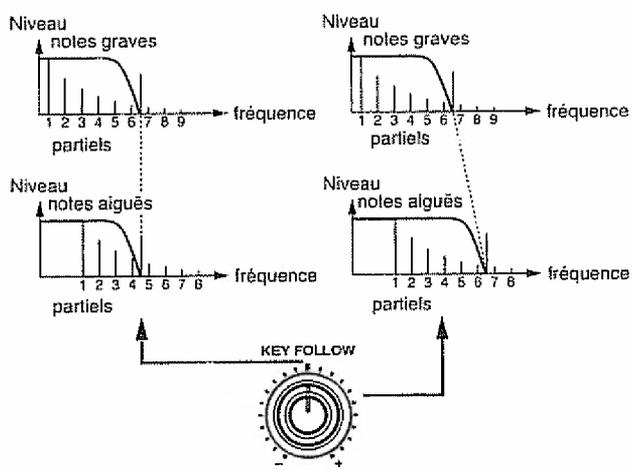
[RESONANCE]

Quand ce curseur est monté, les partiels proches de la fréquence de coupure sont accentués, produisant un son caractéristique. Si le curseur est monté encore plus, un nouveau son sera entendu en plus du son d'OSC 1 et d'OSC 2 (cela s'appelle une oscillation), aussi devez-vous normalement éviter des réglages excessivement hauts de ce paramètre.



[KEY FOLLOW]

Ce paramètre fixe l'amplitude de l'asservissement au clavier du filtre. Quand le filtre est réglé sur LPF, un réglage central de Key Follow entraîne le maintien de la fréquence de coupure à une valeur constante, non affectée par la hauteur du son (c'est-à-dire par la note jouée). Cela signifie que lorsque vous jouez des notes plus aiguës, il y aura de moins en moins de partiels dans le son, ce qui rendra le son plus feutré en comparaison avec les notes plus graves. Quand le bouton est réglé vers la droite, les notes plus aiguës auront une fréquence de coupure relativement plus hautes, ce qui permet à ces notes de rester aussi brillantes. Avec Key follow réglé sur +32, le son aura la même brillance quelle que soit la note jouée. À l'inverse, quand le bouton est tourné vers la gauche, jouer des notes plus aiguës abaissera la fréquence de coupure, ce qui donnera des notes aiguës encore plus feutrées qu'avec le bouton en position centrale.



Pour HPF et BPF, monter le réglage Key Follow vous permet de jouer toutes les notes avec la même brillance

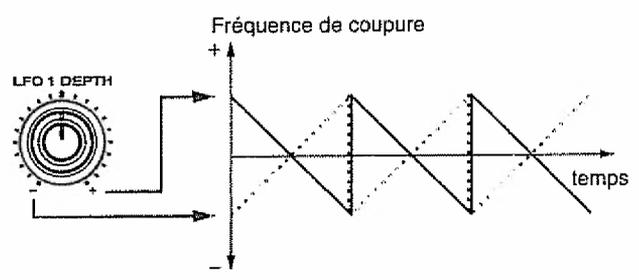
* Quand [CUTOFF FREQ] est réglé en position centrale, l'effet Key Follow est clairement notable.

● Façons d'utiliser Key Follow

Si vous jouez un instrument de type cuivre pour un solo, vous pouvez tourner [KEY FOLLOW] sur la gauche de la position centrale pour que les notes aiguës soient plus feutrées. Si vous le jouez en partie d'accompagnement, vous pouvez tourner [KEY FOLLOW] plus à droite que la position centrale pour que la tonalité reste constante.

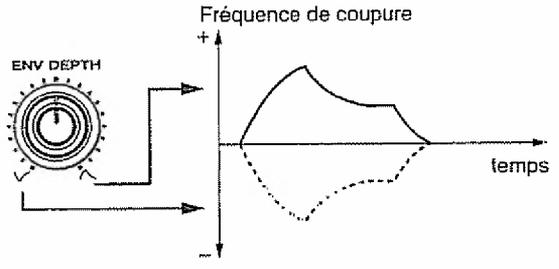
[LFO 1 DEPTH]

Quand LFO 1 (p.63) s'applique à la fréquence de coupure, ce paramètre détermine l'amplitude de cet effet. Quand le bouton est tourné à gauche du centre, l'effet augmente. Quand le bouton est tourné à droite du centre, la forme d'onde du LFO1 est inversée et l'effet augmente. Avec un réglage en position centrale, LFO1 n'affecte pas la fréquence de coupure (c'est-à-dire la brillance).



[ENV DEPTH] (Envelope Depth)

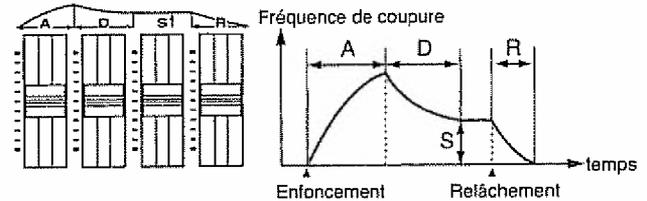
Cela ajuste l'amplitude d'action de l'enveloppe sur le filtre. Quand le bouton est tourné à droite du centre, l'enveloppe a plus d'action sur le filtre. Quand le bouton est tourné à gauche du centre, l'enveloppe de filtre est inversée et a un plus grand effet. Avec un réglage en position centrale, l'enveloppe de filtre n'affecte pas la brillance



- * Si le commutateur de déclencheur individuel (Individuel trigger) (p 88) est sur ON, et que la destination du déclencheur est FILTER ou FILTER& AMP, il n'y aura pas d'effet d'enveloppe de filtre si vous ne jouez que sur le clavier du JP-8000 (la partie upper quand Key Mode est réglée sur Split) Si vous désirez que l'enveloppe de filtre ait un effet, réglez sur OFF le commutateur de déclencheur individuel.
- * Lorsque vous appliquez une enveloppe positive (+), l'effet sera plus apparent si [CUTOFF FREQ] est réglé sur une valeur basse. Lorsque vous appliquez une enveloppe négative (-), l'effet sera plus apparent si [CUTOFF FREQ] est réglé sur une valeur haute

[A] (Attack) / [D] (Decay) / [S] (Sustain) / [R] (Release)

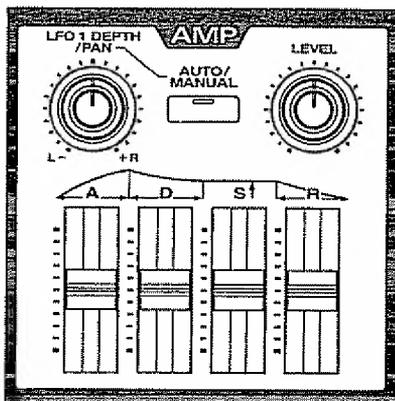
Ces paramètres fixent la durée d'attaque, la durée de chute (decay), le niveau de maintien (sustain) et le temps de relâchement de l'enveloppe du filtre. Monter un curseur augmente la valeur correspondante.



- A: temps qui s'écoule entre le moment où la note est jouée et celui où la brillance maximale est obtenue
- D: temps qui s'écoule jusqu'à ce que la brillance atteigne un niveau stable (de maintien)
- S: le niveau de maintien de la brillance
- R: le temps qui s'écoule entre le moment où la touche est relâchée et celui où le son disparaît

Modification du volume (amplificateur)

Les paramètres de la section AMP (amplificateur) modifient le volume et la façon dont le son commence et se termine.



[LEVEL]

Détermine le volume du patch. Le volume augmentera lorsque ce bouton sera tourné vers la droite.

Le réglage [LEVEL] est sauvegardé dans le patch, aussi si vous désirez que chaque patch ait un volume différent, vous pouvez régler chaque patch en fonction. A l'opposé, [VOLUME] sert à ajuster le volume de la totalité du JP-8000

[AUTO/MANUAL]

Sélectionnez une des trois façons dont on changera le volume ou le panoramique (position stéréo).

OFF (éteint): le LFO 1 (p.63) modulera cycliquement le volume

AUTO PAN (allumé en orange): le LFO 1 déplacera cycliquement le panoramique entre gauche et droite.

MANUAL PAN (allumé en rouge): ajustez [LFO1 DEPTH] pour changer le panoramique du son sur la gauche ou la droite

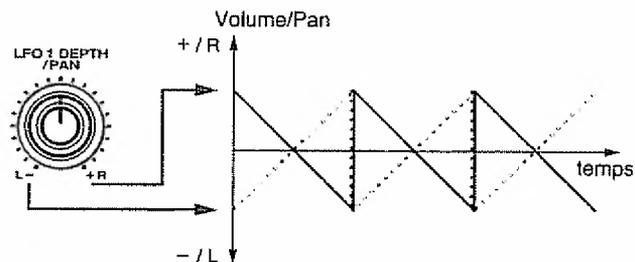
- * La réglage Fade du LFO1 n'a pas d'effet sur Auto pan
- * Dans les cas suivants, les effets Auto Pan et Manual Pan sont inaccessibles.
 - ◆ Lorsque le son est produit en mono par les prises OUTPUT.
 - ◆ Lorsque l'assignation de sortie (Output Assign, p.85) est réglée sur PARALLEL OUT.

[LFO 1 DEPTH/PAN]

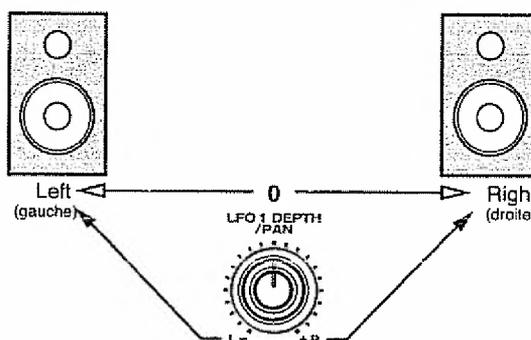
Quand [AUTO/MANUAL] est sur OFF (éteint) ou Auto Pan (allumé en orange), ce paramètre détermine avec quelle intensité le LFO1 s'appliquera au niveau ou panoramique. Tourner le bouton vers la droite donnera un plus grand changement. Le tourner vers la gauche inversera la forme d'onde du LFO1 et produira un plus grand changement en direction opposé. Avec un réglage central, le LFO1 n'affectera ni le niveau, ni le panoramique

Quand [AUTO/MANUAL] est réglé sur Manual Pan (allumé en rouge), tourner le bouton à droite du centre déplacera le son vers la droite et le tourner à gauche du centre vers la gauche. Avec un réglage central, le son se fera entendre au centre.

◆ Quand [AUTO/MANUAL] est éteint/allumé en orange

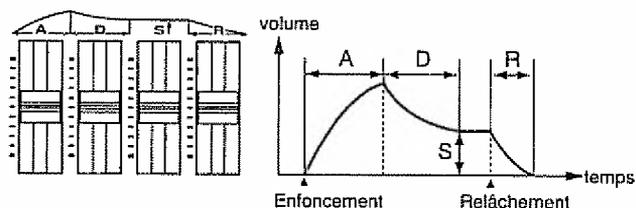


◆ Quand [AUTO/MANUAL] est allumé en rouge



[A] (Attack) / [D] (Decay) / [S] (Sustain) / [R] (Release)

Ces paramètres fixent la durée d'attaque, la durée de chute (decay), le niveau de maintien (sustain) et le temps de relâchement de l'enveloppe d'amplificateur. Monter un curseur augmente la valeur correspondante.



A: temps qui s'écoule entre le moment où la note est jouée et celui où le volume maximal est obtenue

D: temps qui s'écoule jusqu'à ce que le volume atteigne un niveau stable (de maintien)

S: le niveau de maintien du volume

R: le temps qui s'écoule entre le moment où la touche est relâchée et celui où le son disparaît.

* Si le commutateur de déclencheur individuel (Individuel trigger) (p.88) est sur ON, et que la destination du déclencheur est FILTER ou FILTER& AMP, il n'y aura pas d'effet d'enveloppe d'amplificateur si vous ne jouez que sur le clavier du JP-8000 (la partie upper quand Key Mode est réglé sur Split). Si vous désirez que l'enveloppe d'amplificateur ait un effet, réglez sur OFF le commutateur de déclencheur individuel.

☉ Exemple de différentes enveloppes

Les deux patches suivants du JP-8000 contiennent des réglages d'enveloppe d'amplificateur typiques

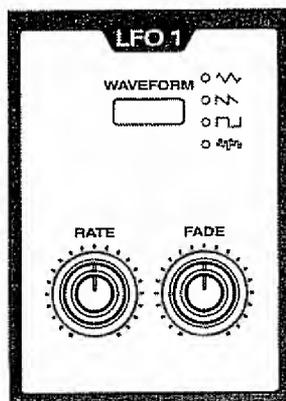
Si vous désirez créer un son à chute naturelle tel que celui du piano, ou un son tenu tel que celui d'un orgue, une méthode simple est de sélectionner un des patches suivants et d'ajuster les curseurs et boutons à votre goût

P: B87: enveloppe à chute naturelle

P: B88: enveloppe avec maintien du son

Modulation du son (LFO 1)

La section LFO1 (oscillateur basse fréquence/Low Frequency Oscillator) produit une forme d'onde comme les sections OSC 1 et OSC 2. Toutefois, tandis que les formes d'onde d'OSC 1 et OSC 2 servent à produire le son lui-même, la forme d'onde du LFO1 sert à cycliquement moduler la hauteur, la brillance ou le volume du son.



[WAVEFORM]

Sélectionnez un des quatre choix suivants comme formes d'onde produites par le LFO1. Le son sera modulé de la façon indiquée par la forme d'onde sélectionnée par le LFO1.

(onde triangulaire): le son sera modulé en continu. Cette forme d'onde est souhaitable pour les effets de vibrato, etc

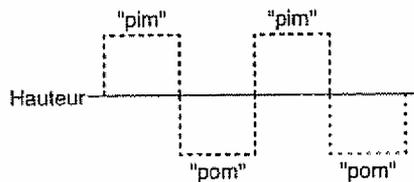
(onde en dents de scie): quand le son atteint son réglage minimal, il retourne alors brutalement au maximum puis recommence à chuter. Si [LFO 1 DEPTH] dans les sections OSC COMMON, FILTER, et AMP est tourné à gauche du centre, la direction sera inversée. Quand le son atteint son réglage maximal, il retourne brutalement au minimum puis recommence à monter

(onde carrée): le son alternera entre deux niveaux.

(Sample et hold / échantillonnage et blocage): le son sautera aléatoirement d'un réglage à un autre.

☉ Sirène d'ambulance

Un effet de sirène d'ambulance peut être produit en sélectionnant une onde carrée pour le LFO1 et en modulant la hauteur.

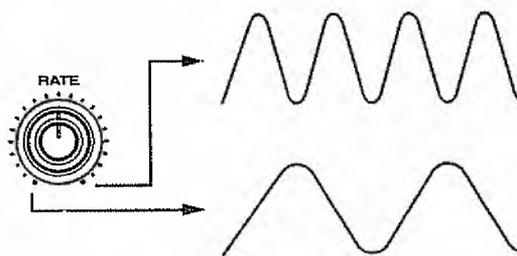


Augmenter le réglage [RATE] produira un son similaire à celui d'une sonnette de téléphone

L'amplitude du changement de hauteur peut être ajustée par le paramètre [LFO 1 DEPTH] de la section OSC COMMON

[RATE]

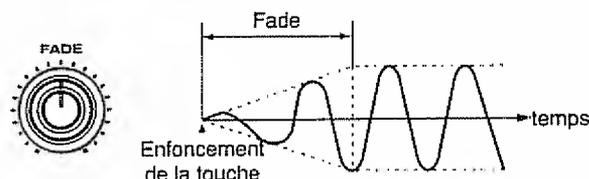
Cela fixe la vitesse de modulation du LFO1. Lorsque le bouton est tourné vers la droite, la vitesse de modulation augmente.



* La vitesse (Rate) de LFO1 peut être synchronisée sur les messages MIDI d'horloge d'un séquenceur, etc. Pour des détails, référez-vous à "LFO Sync" (p.87) et "Synchronisation de chorus, delay et LFO1" (p.95)

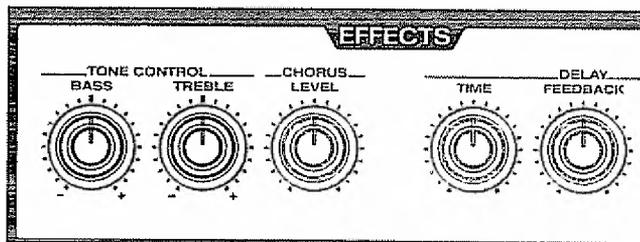
[FADE] (durée d'apparition)

Détermine le temps qui s'écoule entre le moment où vous pressez la touche et celui où le LFO1 atteint l'amplitude spécifiée par le réglage Depth de chaque section. Tourner le bouton vers la droite allonge ce temps



Modification de la tonalité (Tone Control)

La section TONE CTRL (Tone Control) vous permet d'accentuer ou d'atténuer les plages grave et aiguë du son pour ajuster la tonalité à votre goût.

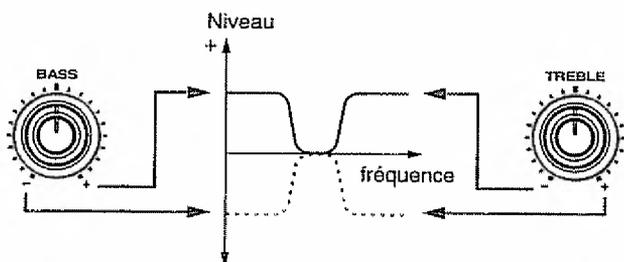


[BASS]

Ce bouton accentue/atténue les basses fréquences. Tourner le bouton vers la droite accentue les basses fréquences, produisant un son plus solide. Tourner ce bouton vers la gauche atténue les basses fréquences.

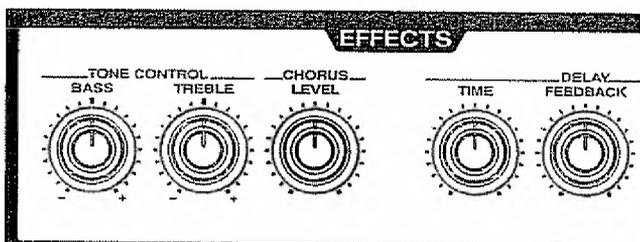
[TREBLE]

Ce bouton accentue/atténue la plage des hautes fréquences. Tourner le bouton vers la droite accentue les hautes fréquences, produisant un son plus tranchant. Tourner ce bouton vers la gauche atténue les hautes fréquences.



Ajout d'espace et de profondeur au son (chorus)

Le chorus est une fonction qui ajoute de l'espace et de l'amplitude au son. Les réglages de la section chorus déterminent comment l'effet chorus s'applique. Vous pouvez également sélectionner le type de chorus dans le réglage [EFFECTS] de la ligne inférieure de l'afficheur.



[LEVEL] (Niveau)

Spécifie la quantité d'effet chorus. Lorsque ce bouton est tourné vers la droite, le chorus s'applique plus notablement.

Changer le type de chorus (Chorus Type)

Le type de chorus peut être changé en fonction du son ou du morceau joué. Le JP-8000 offre 12 types de chorus.

SUPER CHORUS SLW: chorus lent avec modulation profonde.

SUPER CHORUS MID: chorus avec modulation moyenne.

SUPER CHORUS FST: chorus rapide avec modulation légère.

SUPER CHORUS CLR: chorus avec une sensation de transparence. Plus de chorus s'appliquera dans les aigus donnant cette sensation de légèreté.

FLANGER SLOW: flanger avec modulation retardée.

FLANGER DEEP: flanger avec modulation profonde.

FLANGER FAST: flanger avec modulation rapide.

DEEP PHASING SLW: phasing lent avec modulation profonde.

JET PHASING: un effet rappelant l'atterrissage et décollage d'un avion à réaction.

TWISTING: un effet qui donne l'impression que le son est altéré.

FREEZE PHASE 1/2: un delay court. C'est efficace pour ajouter une résonance métallique.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] ([EXIT]) et pressez [EFFECTS] ([8]).

L'indicateur [EFFECTS] s'allumera.

2. Pressez [EFFECTS] pour accéder à la page de réglage du type de chorus.

```
Chorus Type
SUPER CHORUS SLW
```

3. Utilisez [DOWN]/[UP] pour sélectionner le type de chorus désiré.
4. Quand vous avez fini, pressez [EXIT].

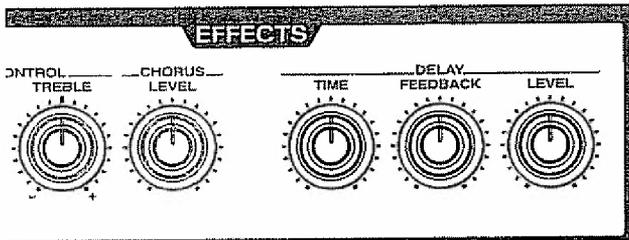
L'affichage précédent ré-apparaîtra.

Le type de chorus a maintenant été sélectionné.

- * La vitesse (Rate) de modulation du chorus peut être synchronisée sur les messages MIDI d'horloge d'un séquenceur, etc. Pour des détails, référez-vous à "LFO Sync" (p 87) et "Synchronisation de chorus, delay et LFO1" (p 95).

Ajout d'un effet d'écho (Delay)

Le delay est un effet qui ajoute un écho au son. Les réglages de la section DELAY affectent la façon dont le son retardé sera entendu. Vous pouvez également sélectionner le type de delay dans le réglage [EFFECTS] de la ligne inférieure de l'afficheur.

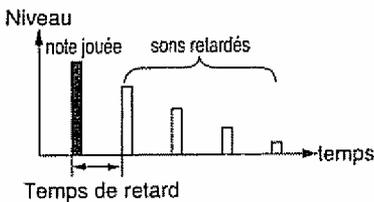


[LEVEL] (Niveau)

Spécifie le niveau du son retardé par rapport au son d'origine. Lorsque le bouton est tourné vers la droite, le son retardé devient plus présent.

[TIME] (temps de retard)

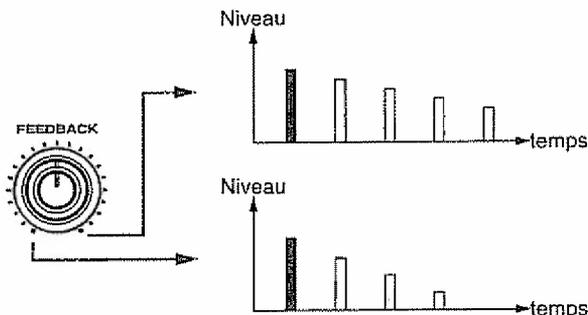
Spécifie le temps (intervalle de retard) entre le moment où une touche est pressée pour faire jouer un son et celui où le son retardé est entendu. Plus le bouton est tourné vers la droite et plus ce temps est grand.



* Le temps de retard peut être synchronisé sur les messages MIDI d'horloge d'un séquenceur, etc. Pour des détails, référez-vous à "LFO Sync" (p 87) et "Synchronisation de chorus, delay et LFO1" (p 95).

[FEEDBACK]

Spécifie la quantité de ré-injection du son retardé, c'est-à-dire dont les sons retardés diminueront progressivement dans le temps. Avec une faible ré-injection, les sons retardés diminueront rapidement après relâchement de la touche. Si ce bouton est tourné vers la droite, la ré-injection augmentera et les sons retardés diminueront plus lentement après que vous ayez relâché la touche.



Changement du type de delay (Delay Type)

Le type de delay peut être changé en fonction du son ou du morceau joué. Le JP-8000 offre 5 types de delay.

PANNING L->R: le son retardé est assigné à gauche et à droite selon l'ordre gauche → droite.

PANNING R->L: le son retardé est assigné à gauche et à droite selon l'ordre droite → gauche.

PANNING SHORT: le son retardé est assigné à gauche et à droite selon l'ordre gauche → droite. Le temps de retard est le quart de celui de PANNING L->R.

MONO SHORT: le son retardé est assigné au centre. Le temps de retard est le même que pour PANNING SHORT.

MONO LONG: le son retardé est assigné au centre. Le temps de retard est le double de celui de PANNING L->R/R->L.

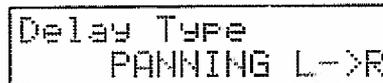
- * Le temps de retard différera selon le type de delay. Quand [TIME] est tourné à fond vers la droite, le temps de retard pour chaque type de delay est le suivant:
 MONO LONG = 1250 ms (1,25 seconds)
 PANNING L->R/R->L = 625 ms
 PANNING SHORT, MONO SHORT = 156 ms
- * Dans les cas suivants, l'effet de delay panoramique ne peut pas être obtenu.

- ◆ Lorsque le son est produit en mono par les prises OUTPUT.
- ◆ Lorsque l'assignation de sortie (Output Assign, p 85) est réglée sur PARALLEL OUT.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] ([EXIT]) et pressez [EFFECTS] ([8]).

L'indicateur [EFFECTS] s'allumera.

2. Pressez [EFFECTS] pour accéder à la page de réglage Delay Type.



3. Utilisez [DOWN]/[UP] pour sélectionner le type de donnée désirée.

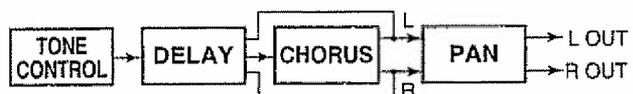
4. Quand vous avez terminé, pressez [EXIT].

L'affichage précédent ré-apparaîtra.

Le type de delay a maintenant été sélectionné.

● Connexions des effets

Les effets (Tone Control, Delay, Chorus) du JP-8000 sont connectés comme suit.



Chapitre 4. Tirer parti des fonctions de jeu

En plus des paramètres expliqués au chapitre 3, le JP-8000 dispose de toute une variété de fonctions que vous pouvez utiliser pour modifier le son en temps réel

Contrôle simultané de multiples paramètres (commande tactile)

La commande tactile (Ribbon Controller) permet au son d'être modifié comme si plusieurs curseurs/boutons étaient déplacés simultanément. Aussi, vous pouvez presser ou relâcher un point donné sur la commande tactile pour créer des changements de tonalité instantanés qui seraient impossibles à créer par déplacement des curseurs/boutons

En dehors des paramètres intitulés Relative (p 67) et Hold (p 67), tous les réglages de la commande tactile peuvent être faits indépendamment pour chaque patch. Les réglages Relative et Hold s'appliquent à la totalité du JP-8000

■ Parties auxquelles l'effet de la commande tactile s'appliquera

Les parties auxquelles s'appliquera l'effet de la commande tactile dépendront du mode de clavier (Key Mode)

Single, Split: l'effet s'appliquera aux patches de la partie sélectionnée par Panel select

Dual: quel que soit le réglage Panel Select, l'effet s'appliquera aux patches des deux parties. Si vous désirez appliquer un effet uniquement au patch de l'une ou l'autre des parties, vous pouvez effacer les réglages de commande tactile de l'autre patch

■ Paramètres qui peuvent être modifiés par la commande tactile

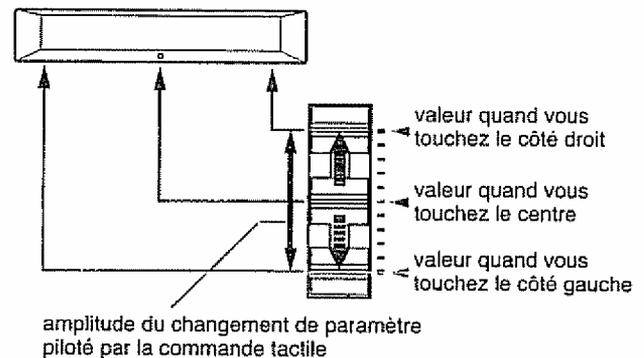
Les paramètres de tous curseurs/boutons exceptés [VOLUME] et [TEMPO] peuvent être modifiés par la commande tactile

En utilisant la commande tactile pour piloter les paramètres suivants, le changement ne s'effectuera qu'en direction "+" si le bouton est au centre ou en position "+", ou uniquement dans la direction "-" si le bouton est en position "-". Il n'est pas possible de modifier les paramètres par le centre (0). Il n'est pas possible de piloter le paramètre par la position centrale (0)

- ◆ [LFO1 DEPTH] de la section OSC Common
- ◆ [ENV DEPTH] de la section OSC Common
- ◆ [LFO1 DEPTH] de la section Filter
- ◆ [ENV DEPTH] de la section Filter
- ◆ [LFO1 DEPTH/PAN] de la section Amp (excepté en cas de réglage Manual Pan)
- ◆ [DEPTH] de la section LFO2

Réglages de la commande tactile

Ici, vous pouvez spécifier la plage de changement du paramètre piloté quand vous déplacez votre curseur du centre à l'extrémité droite de la commande tactile. La plage de changement obtenue lorsque vous vous déplacez du centre au côté gauche est automatiquement réglée



En déplaçant le curseur/bouton en direction opposée, vous pouvez également faire des réglages pour que la valeur du paramètre diminue quand la commande tactile est touchée sur son côté droit

1. Déplacez les curseurs/boutons pour créer le son qui devra être entendu quand la commande tactile sera touchée au centre (ou quand on ne touche pas cette commande).

Ces procédures détermineront les valeurs de base à partir desquelles les différents paramètres commenceront à changer

2. Pressez [RIBBON ASSIGN].

L'indicateur clignotera et la page d'assignation de la commande tactile (Ribbon Controller) apparaîtra.

si les réglages ont déjà été faits

```
Ribbon Assign  
All Clear[WRITE]
```

S'il n'y a pas eu encore de réglages faits

```
Ribbon Assign  
(Not Assigned)
```



Pour annuler les réglages, pressez [RIBBON ASSIGN] ou [EXIT]

3. Créez le son qui sera entendu lorsque la commande tactile sera touchée sur son côté droit.

Ces procédures détermineront la plage de changement des paramètres

4. Pressez [RIBBON ASSIGN] ou [EXIT].

L'indicateur s'allumera et l'affichage précédent réapparaîtra. Cela termine les réglages de la commande tactile.

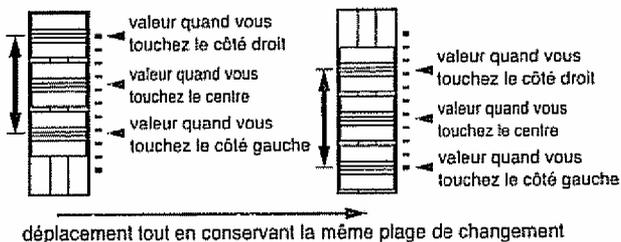
Si des réglages de commande tactile ont été faits, l'indicateur [RIBBON ASSIGN] reste allumé. A l'opposé, si l'indicateur [RIBBON ASSIGN] est éteint, aucun changement de paramètre n'a été assigné et le son ne changera pas si vous touchez la commande tactile.

5. Ramenez les curseurs/boutons à la position qu'ils avaient à l'étape 1.

Quand vous utilisez la commande tactile, les différentes valeurs de paramètre changent dans les proportions spécifiées à l'étape 3, par rapport à la position actuelle du curseur/bouton.

Cela signifie que si vous déplacez des curseurs/boutons après avoir fait les réglages, cela changera les valeurs de paramètre produites quand vous touchez le centre de la commande tactile. L'amplitude de changement ne sera pas affectée.

- * Si vous désirez contrôler l'amplitude de changement du paramètre, pressez [RIBBON ASSIGN] tandis qu'apparaît l'affichage Temporary Scope et déplacez les curseurs/boutons (Ribbon Scope, p.53).

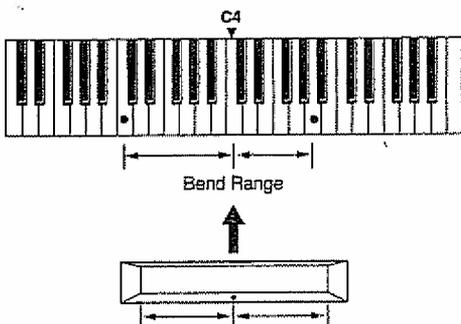


- * Si la commande tactile est utilisée conjointement aux commande Velocity ou Motion Control, tous les paramètres doublement pilotés verront leurs valeurs s'ajouter pour produire le changement résultant

Emploi de la commande tactile pour changer la hauteur

En incluant le pitch bend dans les réglages de commande tactile, vous pouvez changer la hauteur en même temps que vous modifiez d'autres paramètres.

La plage de variation de hauteur (Bend Range) est la même que pour le levier de pitch bend (p.72).



1. Pressez [RIBBON ASSIGN].

L'indicateur clignotera et la page de réglage de commande tactile apparaîtra.

2. Amenez le levier pitch bend sur le côté droit.

3. Pour terminer les réglages, pressez [RIBBON ASSIGN] ou [EXIT].

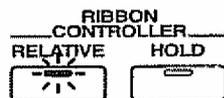
Les indicateurs [RIBBON ASSIGN] passeront en statut allumé et l'affichage précédent ré-apparaîtra.

Les réglages de hauteur ont maintenant été faits pour la commande tactile.

Changement de la façon dont le son est piloté (Relative)

Chaque fois que vous pressez [RELATIVE], vous faites changer la façon dont le son variera quand vous toucherez la commande tactile.

Quand cette fonction est sur Off, le son obtenu quand vous touchez le centre de la commande tactile est fixe, signifiant que le son diffèrera selon l'endroit où vous touchez la commande. Quand cette fonction est sur On, l'indicateur est allumé et le son reste initialement inchangé quel que soit l'endroit où vous touchez la commande tactile, le changement ne s'opérant que lorsque vous déplacerez votre doigt. Par conséquent, si vous désirez que le changement commence à partir du son dont vous jouez actuellement, réglez Relative sur On.



- * Quand Relative et Hold sont toutes les deux sur On, le changement commence à partir du son produit quand vous touchez le centre de la commande tactile.

Maintien du changement du son (Hold)

Chaque fois que vous pressez [HOLD], la fonction Hold est commutée On/Off. Quand elle est sur On, son indicateur est allumé et le son produit au moment où vous avez relâché la commande tactile est maintenu. Quand cette fonction est sur Off, le changement de son se poursuit tant que vous gardez pressée la commande tactile.



- * Si vous changez de patch tandis que vous gardez pressée la commande tactile ou tandis que Hold est sur On, les changements produits par la commande tactile s'ajoutent aux réglages du patch et le son diffère de celui du patch d'origine.

Annulation des réglages d'un paramètre

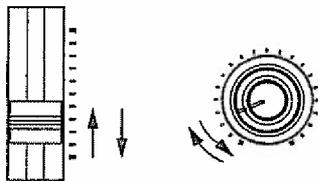
Pour annuler les réglages d'un paramètre spécifique parmi les paramètres contrôlés, utilisez la procédure suivante pour régler à 0 la plage de changement de ce paramètre

1. Déplacez le curseur/bouton sur la position la plus basse (la plus à gauche) pour le paramètre dont vous désirez annuler les réglages.

2. Pressez [RIBBON ASSIGN].

L'indicateur clignotera et la page de réglage de commande tactile apparaîtra.

3. Montez légèrement (ou tournez vers la droite) le curseur/bouton et ramenez-le en position la plus basse (la plus à gauche).



4. Pressez [RIBBON ASSIGN] ou [EXIT].

L'indicateur s'allumera (ou s'éteindra si tous les paramètres ont été annulés) et l'affichage précédent ré-apparaîtra. Les réglages de paramètres ont été maintenant annulés.

5. Déplacez le curseur/bouton jusqu'à la position désirée.

* Vous pouvez également régler la plage de changement à 0 pour ce paramètre à l'aide de Ribbon Scope (p.53).

Annulation du réglage de hauteur

1. Pressez [RIBBON ASSIGN].

L'indicateur clignotera et la page de réglage de commande tactile apparaîtra.

2. Déplacez le levier pitch bend du côté gauche.

3. Pressez [RIBBON ASSIGN] ou [EXIT].

L'indicateur s'allumera (ou s'éteindra si tous les paramètres ont été annulés) et l'affichage précédent ré-apparaîtra. Les réglages de hauteur ont maintenant été effacés.

Annulation des réglages de tous les paramètres

1. Pressez [RIBBON ASSIGN].

L'indicateur clignotera et la page de réglage de commande tactile apparaîtra.

2. Pressez [WRITE].

L'affichage indiquera "Completed."

Tous les réglages de paramètres ont maintenant été annulés.

3. Pressez [RIBBON ASSIGN] ou [EXIT].

L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent ré-apparaîtra.

Emploi de la dynamique du clavier pour changer les paramètres (velocity)

Vous pouvez utiliser la dynamique ou "velocity" (force (vitesse) à laquelle les touches sont enfoncées/relâchées) pour piloter plusieurs paramètres de la même façon qu'avec la commande tactile. Les réglages de dynamique peuvent être faits indépendamment pour chaque patch.

Velocity On/Off

Presser [VELOCITY] fera commuter on/off la dynamique. Lorsqu'elle est sur on, l'indicateur est allumé et la dynamique affecte le son comme voulu par vos réglages (voir les paragraphes suivants). Quand elle est sur off, le son ne changera pas en réponse à la dynamique de jeu.

VELOCITY



* Lorsque Velocity est sur off, le son sera produit comme si la dynamique d'enfoncement (Note On, vitesse à laquelle la touche est enfoncée) et la dynamique de relâchement (Note Off, vitesse à laquelle elle est relâchée) valaient 80 (dans une plage de 127 niveaux). Cela s'applique également lorsque des messages de note sont reçus d'un appareil MIDI externe. Sur le JP-8000, ce sont les valeurs de dynamique standard.

Paramètres modifiés par la dynamique

Les paramètres de tout curseur/bouton exceptés [VOLUME] et [TEMPO] peuvent être modifiés par la dynamique.

Le paramètre [R] (relâchement) des sections Filter et Amp sont pilotés par la dynamique de relâchement (Note-Off). Tous les autres paramètres sont pilotés par la dynamique d'enfoncement (Note-On).

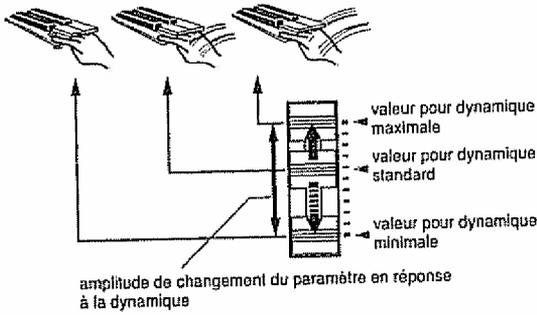
Quand vous utilisez la commande tactile pour piloter les paramètres suivants, le changement n'est obtenu que dans la direction (+) si le bouton est au centre ou en position "+" ou que dans la position (-) si le bouton est en position "-". Il n'est pas possible de modifier les paramètres en position centrale (0). Il n'est pas possible de piloter les paramètres avec la position centrale (0).

- ◆ [LFO1 DEPTH] de la section OSC Common
- ◆ [ENV DEPTH] de la section OSC Common
- ◆ [LFO1 DEPTH] de la section Filter
- ◆ [ENV DEPTH] de la section Filter
- ◆ [LFO1 DEPTH/PAN] de la section Amp (sauf avec Manual Pan)
- ◆ [DEPTH] de la section LFO2

Réglages de dynamique

Lorsque vous réglez l'amplitude de changement d'un paramètre en réponse au changement de dynamique depuis la valeur standard jusqu'à la valeur maximale (127), cette amplitude de changement du paramètre quand la

dynamique change de la valeur standard à la valeur minimale (0) est automatiquement réglé.



En déplaçant le curseur/bouton dans la direction opposée, vous pouvez également faire des réglages qui entraînent une diminution de la valeur du paramètre quand la dynamique augmente.

1. Pressez [VELOCITY] pour l'activer.
2. Déplacez les curseurs/boutons nécessaires pour créer le son produit par les notes jouées avec une valeur de dynamique standard
3. Pressez [VELOCITY ASSIGN].

L'indicateur clignotera et la page Velocity Assign apparaîtra



Si les réglages ont déjà été faits

Velocity Assign
All Clear [WRITE]

S'il n'y a pas encore eu de réglage fait

Velocity Assign
(Not Assigned)

Pour annuler les réglages, pressez [VELOCITY ASSIGN] ou [EXIT].

4. Créez le son produit par les notes jouées avec la dynamique maximale.

Ces procédures détermineront l'amplitude de changement des paramètres.

5. Pressez [VELOCITY ASSIGN] ou [EXIT].

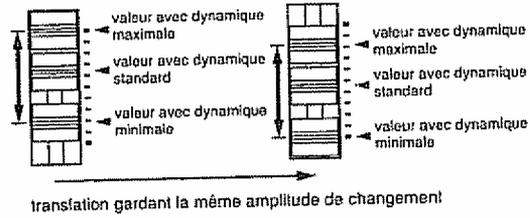
L'indicateur passera au statut allumé et l'affichage précédent ré-apparaîtra. Cela termine les réglages de dynamique.

Si les réglages de dynamique ont été faits, l'indicateur [VELOCITY ASSIGN] reste allumé. A l'inverse, si [VELOCITY ASSIGN] est éteint, aucun changement de paramètre n'a été assigné et le son ne changera pas en réponse à votre dynamique de jeu même si l'indicateur [VELOCITY] est allumé.

6. Ramenez les curseurs/boutons à la position qu'ils avaient à l'étape 2.

Quand le clavier est joué avec différentes dynamiques, les diverses valeurs de paramètre changeront d'une façon spécifiée à l'étape 4, par rapport à la position actuelle des curseurs/boutons. Cela signifie que si vous déplacez des curseurs/boutons après avoir fait les réglages, cela changera les valeurs de paramètre produites quand vous jouez avec une dynamique standard. L'amplitude de changement ne sera pas affectée.

- * Si vous désirez contrôler l'amplitude de changement de paramètre, pressez [VELOCITY ASSIGN] en affichage Temporary Scope et déplacez les curseurs/boutons (Velocity Scope, p 53).

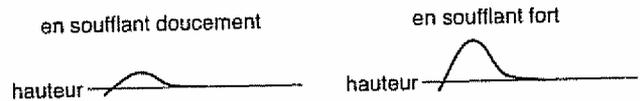


- * Si la dynamique est utilisée conjointement à la commande tactile ou à la commande de déplacement (Motion Control), toute redondance de paramètre résultera en un ajout des valeurs demandées.

● Attaque d'instruments de type cuivres

Sur les cuivres tels que la trompette, une "instabilité de hauteur" se produit lors du premier souffle dans l'instrument. Le degré d'instabilité dépend de la force du souffle.

En réglant OSC COMMON [LFO 1 & ENV DESTINATION] sur OSC 1+2, et OSC COMMON [PITCH ENV DEPTH] et AMP [LEVEL] pour la dynamique, les notes jouées doucement auront un léger changement de hauteur et les notes jouées fort auront un plus grand changement de hauteur, produisant une simulation plus réaliste d'un instrument de type cuivre.



Annulation des réglages d'un paramètre

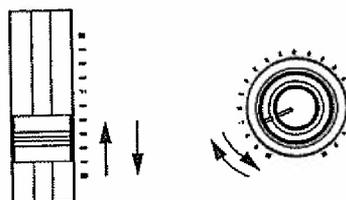
Si vous désirez annuler les réglages d'un paramètre spécifique parmi ceux pilotés, utilisez la procédure ci-dessous pour régler l'amplitude de changement à 0 pour ce paramètre.

1. Déplacez le curseur/bouton sur la position la plus basse (ou la plus à gauche) pour le paramètre dont vous désirez annuler les réglages.

2. Pressez [VELOCITY ASSIGN].

L'indicateur clignotera et la plage de réglage de dynamique apparaîtra.

3. Montez légèrement (ou tournez vers la droite) le curseur/bouton et ramenez-le dans sa position la plus basse (la plus à gauche).



4. Pressez [VELOCITY ASSIGN] ou [EXIT].

L'indicateur s'allumera (ou s'éteindra si tous les paramètres ont été annulés) et l'affichage précédent ré-apparaîtra.

Les réglages de paramètre ont maintenant été annulés.

5. Ramenez le curseur/bouton sur la position désirée.

* Vous pouvez également régler l'amplitude de changement à 0 pour ce paramètre à l'aide de Velocity Scope (p 53)

Annulation des réglages de tous les paramètres

1. Pressez [VELOCITY ASSIGN].

L'indicateur clignotera et la page de réglage de dynamique apparaîtra

2. Pressez [WRITE].

L'afficheur indiquera "Completed."

Tous les réglages de paramètre ont maintenant été annulés.

3. Pressez [VELOCITY ASSIGN] ou [EXIT].

L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent ré-apparaîtra.

Jeu de notes isolées (Mono/Legato)

Lorsque vous utilisez un son d'instrument solo ou lorsque vous jouez des solos monophoniques, il est pratique de sélectionner mono ou legato pour que même si deux touches sont pressées simultanément, les notes ne se superposent pas et votre jeu ne devienne pas confus

Mono/Legato peut être réglé indépendamment pour chaque patch.

Mono On/Off

Presser [MONO] commute on/off le mode mono. Quand il est sur on, l'indicateur est allumé et une seule note à la fois peut être jouée. Quand il est sur off, jusqu'à 8 notes peuvent être jouées simultanément.



Commutation Mono/Legato

Quand l'indicateur [MONO] est allumé, vous pouvez tenir enfoncé [SHIFT] ([EXIT]) et pressez [MONO] pour commuter le statut de l'indicateur allumé (mono/legato) Le statut éteint de l'indicateur ne changera pas

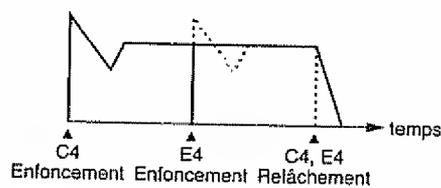
MONO (rouge) : les notes s'articuleront individuellement et clairement. Si vous combinez ce réglage avec portamento, votre jeu s'en trouvera plus lié

LEGATO (orange) : une seule note à la fois sera produite comme dans mono. Ce réglage permet d'enchaîner les notes sans rupture uniquement quand vous jouez legato, c'est-à-dire en enfonçant une touche avant d'avoir relâché la précédente

About Legato

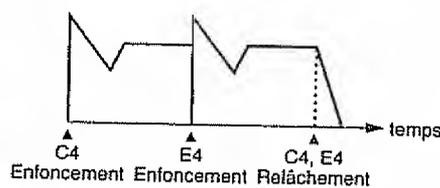
Legato se réfère généralement à une technique de jeu dans laquelle deux notes successives sont jouées bien enchaînées sans rupture. Sur le JP-8000, quand vous jouez la touche suivante avant d'avoir relâché la précédente, la nouvelle note sera jouée sans attaque, et seule la hauteur changera, entraînant un enchaînement sans rupture des deux notes.

Legato



L'attaque disparaît et les notes s'enchaînent sans rupture

Mono



Chaque note a une attaque

Quand utiliser Mono ou legato

Il est efficace d'utiliser mono/legato lorsque vous jouez d'instruments à vent ou de sons de synthétiseur analogique, etc avec des phrasés monophoniques ou lorsque vous jouez un solo de synthé. Si mono et portamento sont combinés, la hauteur du son changera toujours de façon progressive. Toutefois, si legato est sélectionné, deux notes ne sembleront s'enchaîner que lorsque vous jouerez de façon legato. Cela vous permet d'utiliser votre technique de jeu pour déterminer si les notes doivent ou non s'enchaîner.

Changement progressif de hauteur entre notes (Portamento)

Le portamento est une fonction qui change progressivement la hauteur de la première note jouée pour atteindre celle de la note suivante. Il est efficace d'utiliser le portamento quand vous jouez en mode mono. Les réglages de portamento peuvent être faits indépendamment pour chaque patch.

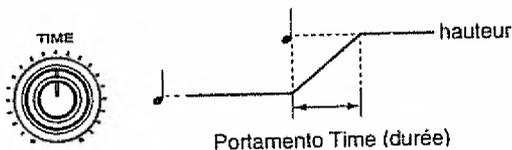
Portamento On/Off

Chaque fois que vous pressez [PORTAMENTO], l'effet portamento est commuté on/off. Quand il est sur on, son indicateur est allumé et la hauteur du son change progressivement, comme les notes d'un instrument à cordes tels qu'un violon quand on fait glisser son doigt sur les cordes pour passer d'une note à la suivante sans redéclencher l'attaque de cette seconde note. Cet effet est particulièrement efficace lorsque vous jouez de sons tels que sifflet ou trombone.



Réglage de la durée du changement de hauteur (Portamento Time)

Tournez [TIME] pour régler le temps nécessaire au changement de hauteur (Portamento Time). Quand le bouton est tourné vers la droite, cette durée s'allonge et le changement de hauteur est plus lent.



Jeu dans une tessiture extérieure au clavier (Oscillator Shift / Keyboard Shift)

Si vous désirez jouer des notes situées au-delà de la tessiture du clavier du JP-8000, vous pouvez changer la hauteur produite par le clavier, par octave. Par exemple, si vous désirez jouer d'un son de basse dans une tessiture plus basse que ne le permet le clavier du JP-8000, vous pouvez simplement presser un bouton pour baisser d'une octave les hauteurs produites par le clavier. La hauteur peut être changée par octave selon les deux méthodes suivantes.

Oscillator Shift

Cette méthode change la hauteur d'un patch. Il est pratique d'utiliser cette méthode lorsque vous désirez ne changer que le patch d'une partie spécifique en mode Dual ou Split.

Presser [-OCT] baissera la hauteur d'une octave, et presser [+OCT] la montera d'une octave.

Oscillator Shift peut être réglé indépendamment pour chaque patch.



- 2OCT ([-OCT] en rouge) : baisse la hauteur de 2 octaves
- 1OCT ([-OCT] en orange) : baisse la hauteur d'1 octave
- 0OCT (éteint) : hauteur normale
- +1OCT ([+OCT] en orange) : monte la hauteur d'1 octave
- +2OCT ([+OCT] en rouge) : monte la hauteur de 2 octaves

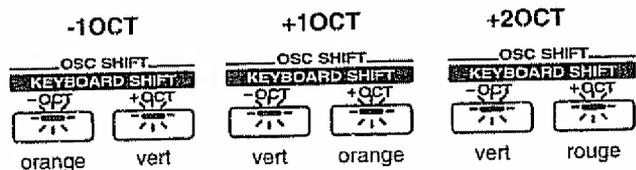
Keyboard Shift

Cette méthode change simultanément la hauteur des patches des parties upper et lower. Comme la hauteur des deux patches est changée simultanément, cette méthode est pratique lorsque vous désirez préserver la hauteur relative des deux patches, comme en mode Dual.

Tenez enfoncé [SHIFT] ([EXIT]) et pressez [-OCT]/[+OCT], et les boutons Oscillator Shift se transformeront en boutons Keyboard Shift. Les réglages Keyboard Shift sont affichés de la même façon que les réglages Oscillator Shift, et l'indicateur de votre bouton s'allumera en vert (voir schéma ci-dessous).

Pour ramener les boutons à leur fonction Oscillator Shift, tenez enfoncé une fois encore [SHIFT] et pressez [-OCT]/[+OCT].

Le réglage Keyboard Shift est commun à la totalité du JP-8000.



* A la mise sous tension, la fonction des boutons est automatiquement réglée sur Oscillator Shift.

• Différences entre Oscillator Shift et Keyboard Shift

Oscillator Shift est une fonction qui change la hauteur du patch lui-même. Cela signifie que, par exemple, si vous réglez Oscillator Shift sur +1 octave, les messages de note reçus en MIDI IN seront joués une octave plus haut. A l'inverse, les messages de note transmis par la MIDI OUT ne seront pas affectés.

A l'opposé, Keyboard Shift change la hauteur du clavier. Par exemple, si vous réglez Keyboard Shift sur plusieurs octaves, le résultat est comparable au déplacement du clavier d'une octave vers la droite et les notes seront produites une octave au-dessus des touches réellement jouées. Dans ce cas, les messages de note transmis par la MIDI OUT sont à l'octave supérieure. A l'opposé, les messages de note reçus en MIDI IN ne seront pas joués à l'octave supérieure.

Transposition de votre jeu (Part Transpose)

Part Transpose vous permet de modifier la hauteur produite quand vous jouez au clavier, sur une plage de ± 2 octaves. Lorsque vous devez ajuster la tonalité avec un autre instrument ou un chanteur, vous pouvez utiliser la fonction Part Transpose pour changer la hauteur tout en utilisant le même doigté qu'à l'habitude. Cette fonction permet également de jouer dans une tonalité simple avec un doigté aisé des morceaux porteurs de nombreux accidents (plusieurs bémols ou dièses). Comme Part Transpose peut être réglé indépendamment pour chaque partie d'une performance, vous pouvez l'utiliser pour créer des différences de hauteur entre les parties afin de produire des harmonies parallèles à la quarte ou à la quinte.

* Les messages de note transmis par la MIDI OUT ne sont pas transposés.

Réglages de transposition de partie

1. Tenez enfoncé [SHIFT] ([EXIT]) et pressez [PFM PART] ([2]).

L'indicateur [PFM PART] s'allumera.

2. Pressez [PFM PART] pour accéder à la page de réglage Part Transpose.

```
Part Transpose
UPPER:          +5
```

3. Utilisez [LOWER]/[UPPER] pour sélectionner la partie dont vous désirez changer le réglage.
4. Utilisez [DOWN]/[UP] pour modifier la valeur.
5. Pour terminer les réglages, pressez [EXIT].

L'affichage précédent ré-apparaîtra.

Cela termine les réglages Part Transpose.

Changement de la hauteur (levier pitch bend)

Lorsque le levier pitch bend est déplacé vers la gauche ou la droite, la hauteur des sons joués change.

La plage de changement de hauteur (Bend Range) peut être réglée indépendamment pour chaque patch.

Parties auxquelles s'appliquera l'effet du levier pitch bend

Les parties auxquelles l'effet du levier pitch bend s'appliquera dépendront du mode de clavier.

Single, Split: l'effet s'appliquera aux patches de la partie sélectionnée par Panel Select.

Dual: quel que soit Panel Select, l'effet s'appliquera aux patches des deux parties. Si vous désirez appliquer l'effet uniquement aux patches d'une certaine partie, réglez Bend Range sur 0 pour ce patch.

Réglages de plage d'action du Pitch Bend (Bend Range)

The Bend Range se règle à l'aide du clavier. Avec un centrage sur C4 (do median), vous pouvez spécifier une plage de ± 2 octaves par demi-ton.

1. Pressez [BEND RANGE].

L'indicateur clignotera et la page de réglage Bend Range apparaîtra.

Si un réglage a été fait

```
Bend Range Assign
All Clear [WRITE]
```

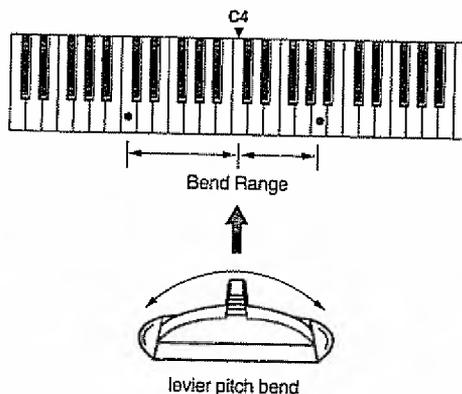


Si aucun réglage n'a été fait

```
Bend Range Assign
(Not Assigned)
```

2. Pressez une touche sur la gauche de C4.

La plage de C4 à cette touche deviendra la plage de variation du pitch bend (Bend Range) quand le levier pitch bend sera incliné sur la gauche.



Pour annuler le réglage, pressez [BEND RANGE] ou [EXIT].

3. Pressez une touche sur la droite de C4.

La plage de C4 à cette touche deviendra la plage de variation du pitch bend (Bend Range) quand le levier pitch bend sera incliné sur la droite.

4. Pressez [BEND RANGE] ou [EXIT].

L'indicateur deviendra constamment allumé et l'affichage précédent ré-apparaîtra.

Cela termine le réglage de Bend Range.

Si Bend Range a été réglé, l'indicateur [BEND RANGE] est constamment allumé. À l'opposé, quand l'indicateur [BEND RANGE] est éteint, aucun réglage n'a été fait et déplacer le levier pitch bend ne changera pas la hauteur.

● **Simulation de levier de vibrato de guitare**

Si Bend Range du côté gauche a été réglé au maximum (deux octaves), vous pourrez reproduire une chute soudaine de hauteur similaire à celle produite par le bras de vibrato d'une guitare électrique

■ Annulation du réglage Bend Range

1. Pressez [BEND RANGE].

L'indicateur clignote et la page de réglage Bend Range apparaît

2. Pressez [WRITE] ou la touche C4.

Les réglages Bend Range ont maintenant été annulés

3. Pressez [BEND RANGE].

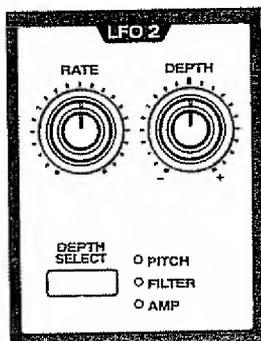
L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent ré-apparaîtra

■ Pour ne modifier la hauteur que d'un côté

Si vous désirez modifier la plage d'action du pitch bend sur un seul côté d'inclinaison du levier de pitch bend, annulez les réglages bend range et refaites-les juste pour le côté à modifier.

Ajout de changements cycliques (levier de modulation (LFO 2))

Le chapitre 3 explique comment utiliser le LFO 1 pour moduler cycliquement le son, mais vous pouvez également utiliser le levier de modulation pour appliquer une modulation depuis le LFO 2 et une fréquence différente de celle du LFO 1. La forme d'onde du LFO 2 est une onde triangulaire.



Comme le son ne sera affecté que si vous poussez le levier de modulation loin de vous, c'est une méthode utile pour ajouter des variations à votre interprétation.

Les réglages du LFO2 sont faits indépendamment pour chaque patch.

■ Parties auxquelles l'effet du levier modulation s'appliquera

Les parties auxquelles l'effet du levier modulation s'appliquera dépendront du mode de clavier.

Single, Split: l'effet s'appliquera au patch de la partie sélectionnée par Panel select

Dual: Quel que soit le réglage de Panel Select, l'effet s'appliquera au patch des deux parties. Si vous désirez appliquer l'effet uniquement au patch d'une certaine partie, réglez l'amplitude (Depth) de ce patch à 0

■ Sélection de la cible de l'amplitude de modulation (Depth Select)

Pressez [DEPTH SELECT] pour sélectionner un des trois objets suivants pour lequel vous désirez fixer l'amplitude de modulation. Quand le levier modulation est déplacé, la hauteur, la brillance et le volume seront modifiés simultanément, chacun en fonction des réglages de vitesse (Rate) et Amplitude (Depth) que vous aurez faits.

PITCH: Fixe l'amplitude de l'effet LFO 2 sur la hauteur. Cela produit du vibrato

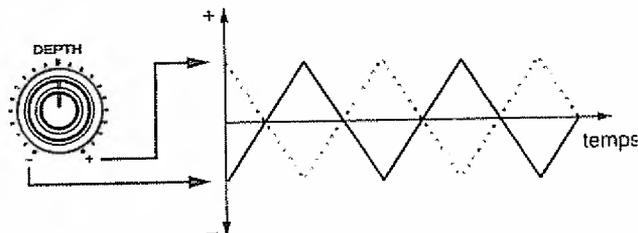
FILTER: Fixe l'amplitude de l'effet LFO 2 sur le filtre (brillance). cela produit un effet wah-wah.

AMP (amplificateur) : fixe l'amplitude de l'effet LFO2 sur l'amplificateur (volume). Cela produit un tremolo.

■ Réglage de l'amplitude de modulation (Depth)

Tournez [DEPTH] pour régler l'amplitude de l'effet. Fixe l'amplitude de l'effet LFO 2 sur la cible actuellement sélectionnée par Depth Select (PITCH, FILTER, ou AMP).

Tourner le bouton sur la droite du centre produira un effet plus grand. Tourner le bouton sur la gauche inversera la forme d'onde du LFO 2 et produira un effet plus grand. Avec un réglage au centre, le LFO 2 n'affectera pas le son.



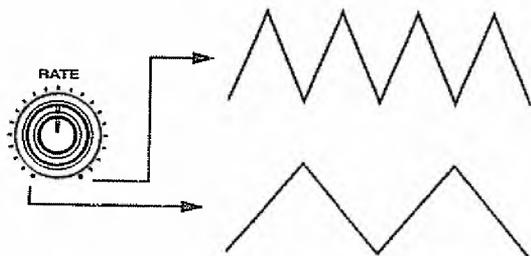
● Astuces d'utilisation

En montant OSC COMMON [LFO 1 DEPTH], en sélectionnant FILTER pour LFO 2 [DEPTH SELECT] et en poussant le levier de modulation loin de vous, vous pouvez modifier la hauteur et la brillance à différentes vitesses.

Réglage de la vitesse de modulation (Rate)

Tournez [RATE] pour régler la vitesse de modulation du LFO 2. Tourner le bouton vers la droite produit une modulation plus rapide.

Le réglage Rate Rate est commun à PITCH, FILTER, et AMP. Il ne peut y avoir de réglage indépendant.



Emploi d'une pédale pour modifier votre jeu (Control Pedal)

La pédale de contrôle (Control Pedal) vous permet d'ajuster le volume ou de piloter des paramètres habituellement gérés par les curseurs/boutons de la façade. Vous devez connecter une pédale d'expression à la prise Control Pedal.

La fonction de la pédale de contrôle peut être réglée indépendamment pour chaque performance.

OFF: aucun changement ne se produira.

MODULATION: CC01: le même changement se produira que lorsque vous déplacez le levier de modulation.

PANPOT: CC10: le panoramique sera modifié.

EXPRESSION: CC11: le volume sera ajusté.

LFO1 RATE, LFO1 FADE - AMP LFO2 DEPTH, RIBBON UP, RIBBON DOWN: vous pouvez sélectionner un curseur/bouton depuis la façade (à l'exception de [VOLUME] et [TEMPO]) et utilisez les mouvements du pied pour modifier le paramètre correspondant. RIBBON UP et RIBBON DOWN produisent les mêmes changements que la commande tactile (UP correspond à un déplacement du centre vers la droite et DOWN vers la gauche).

* CC = numéro de changement de commande (p 107).

Parties sur lesquelles la pédale de contrôle agira

Les parties sur lesquelles la pédale de contrôle agira dépendront du mode de clavier de la fonction sélectionnée.

Single, Split: l'effet s'appliquera au patch de la partie sélectionnée par Panel Select.

Dual (quand MODULATION, PANPOT, EXPRESSION, RIBBON UP, ou RIBBON DOWN est sélectionné): quel que soit Panel Select, l'effet s'applique aux patches des deux parties.

Dual (pour les autres sélections): l'effet s'appliquera au patch de la partie sélectionnée par Panel Select.

Réglages de pédale

1. Tenez enfoncé [SHIFT] ([EXIT]) et pressez [PFM COMMON] ([1]).

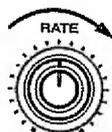
L'indicateur [PFM COMMON] s'allumera.

2. Pressez [PFM COMMON] pour accéder à la page Control Pedal Assign.

```
Pedal Assign  
EXPRESSION:CC11
```

3. Utilisez [DOWN]/[UP] pour sélectionner la fonction désirée.

Pour sélectionner un curseur/bouton de la façade (LFO 1 RATE-AMP LFO2 DEPTH), vous pouvez simplement déplacer le curseur/bouton désiré et sa fonction sera sélectionnée. Pour sélectionner la commande tactile (RIBBON UP, RIBBON DOWN), pressez le côté droit ou le côté gauche de la commande tactile.



```
Pedal Assign  
LFO1 RATE
```

4. Pour terminer le réglage, pressez [EXIT].

L'affichage précédent ré-apparaîtra.

Cela termine l'assignation de la fonction de la pédale de contrôle.

* Avec cette page de réglage affichée, les paramètres ne sont pas édités si vous déplacez les curseurs/boutons.

Maintien du son (Hold Pedal)

Quand une pédale commutateur est connectée en prise Hold Pedal, les notes jouées seront maintenues tant que vous presserez cette pédale. Le son des touches nouvellement enfoncées s'ajoutera aux notes déjà en cours. C'est la même fonction que la pédale forte d'un piano.

Parties auxquelles s'appliquera l'effet de sustain

Les parties sur lesquelles l'effet de sustain s'appliquera dépendront du mode de clavier de la fonction sélectionnée.

Single, Split: l'effet s'appliquera au patch de la partie sélectionnée par Panel Select.

Dual: Quel que soit Panel Select, l'effet s'appliquera aux patches des deux parties.

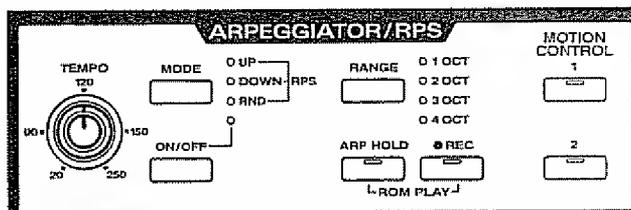
Chapitre 5. Jeu d'arpèges et motifs originaux (Arpeggiateur / RPS)

L'arpégiateur et la fonction RPS peuvent servir à produire une reproduction automatisée depuis le clavier.

Jeu d'arpèges (Arpeggiator)

L'arpégiateur (UP, DOWN, UP&DOWN, RANDOM) vous permet de jouer des arpèges (accords brisés) en tenant simplement un accord

* Les données d'arpège seront transmises par la MIDI OUT.



■ Parties qui seront arpégées

Les parties qui seront arpégées dépendront du mode de clavier.

Single: la partie sélectionnée par Panel Select peut être arpégée

Dual: le son de seulement Upper/Lower, de seulement Upper, ou à la fois de Lower et Upper peut être arpégé. Pour des détails, référez-vous à "Sélection de la partie pour des arpèges en mode Dual (destination d'arpèges)" (p 76)

Split: Seule la partie Lower sera arpégée. En réglant Oscillator Shift sur une valeur positive (+), vous pouvez faire jouer l'arpège avec des notes plus aiguës que la zone de clavier Lower.

Réglages d'arpégiateur

Les réglages d'arpégiateur peuvent être faits indépendamment pour chaque performance

[ON/OFF]

Commute On/Off l'arpégiateur/RPS. Quand il est sur On, l'indicateur s'allume et le clavier fait jouer des arpèges ou des motifs (patterns) originaux. Quand il est sur off, l'indicateur est éteint et le clavier joue normalement.

[MODE]

Sélectionnez un des cinq modes suivants pour l'arpégiateur/RPS

UP: les touches jouées sont produites par ordre de hauteur en commençant par la plus basse

DOWN: les touches jouées sont produites par ordre de hauteur en commençant par la plus haute

UP&DOWN: les touches pressées sont produites par ordre de hauteur en commençant de la plus basse vers la plus haute et en revenant vers la plus basse. Pour ce réglage, les indicateurs UP et DOWN sont tous les deux allumés

RND: les touches pressées jouent en ordre aléatoire.

RPS: vous pouvez faire jouer des motifs (patterns) originaux en pressant simplement une seule touche. Pour ce réglage, les indicateurs UP, DOWN, et RND sont allumés

* Le réglage Mode peut être changé même quand Arpeggiator/RPS est sur off.

[RANGE]

Sélectionnez une des quatre tessitures suivantes pour produire l'arpège

1 OCT : l'arpège jouera sur une octave (uniquement les touches telles que vous les avez pressées)

2 OCT : l'arpège se déroulera sur deux octaves.

3 OCT : l'arpège se déroulera sur trois octaves

4 OCT : l'arpège se déroulera sur quatre octaves.

* Quand Mode est réglé sur RPS, le réglage Range n'a pas d'effet.

* Le réglage Range peut être changé même quand Arpeggiator/RPS est sur off.

[ARP HOLD]

Cela commute on/off la fonction de maintien (Hold) pour l'arpégiateur/RPS. Quand Hold est sur on, l'indicateur est allumé et l'arpège ou le motif (pattern) RPS continue à jouer même si vous relâchez les touches du clavier. Si vous jouez un autre accord ou touche alors que l'arpège ou le pattern RPS est ainsi tenu, l'arpège ou le pattern change.

Pour stopper l'arpège ou le pattern, pressez [ARP HOLD] pour désactiver Hold. Quand Hold est off, l'arpège ou le pattern ne joue que lorsque vous gardez les touches enfoncées. Vous pouvez également utiliser la pédale Hold (p. 74) pour maintenir l'arpège

* Si vous avez sélectionné RPS comme mode, vous pouvez presser la touche C2 (RPS STOP) pour stopper les patterns sans désactiver Hold.

[TEMPO]

Cela fixe le tempo de l'arpège/RPS et de Motion Control (p 81). Tourner le bouton vers la droite accélère le tempo.

* Il est aussi possible de synchroniser le tempo sur des messages MIDI d'horloge transmis par un séquenceur, etc. Pour des détails, référez-vous à "MIDI Sync" (p 90) et "Synchronisation d'arpèges, de patterns et Motion" (p 95)

Changement de la cadence de l'arpège (Arp Beat Pattern)

Ce réglage détermine la cadence de l'arpège. L'emplacement des accents et les longueurs de note de l'arpège changeront, modifiant la cadence (rythme)

Cette cadence peut être réglée indépendamment pour chaque performance

Types de cadences (Beat Pattern)

1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTA-A1-11, PORTA-B1-15, SEQUENCE-A1-7, SEQUENCE-B1-5, SEQUENCE-C1-2, SEQUENCE-D1-8, ECHO1-3, MUTE1-16, STRUMMING1-8, REFRAIN1-2, PERCUSSION1-4, WALKING BASS, HARP, RANDOM

* Si vous avez sélectionné RPS comme Mode, le réglage Beat Pattern n'a pas d'effet

1. Tenez enfoncé [SHIFT] ([EXIT]) et pressez [PFM COMMON] ([1]).

L'indicateur [PFM COMMON] s'allumera

2. Pressez [PFM COMMON] plusieurs fois pour accéder à la page de réglage Beat Pattern.

```
Arp Beat Pattern
                1/4
```

3. Utilisez [DOWN]/[UP] pour fixer la valeur.
4. Quand vous avez fini les réglages, pressez [EXIT].

L'affichage précédent ré-apparaîtra

Le réglage Beat Pattern a maintenant été fait.

Sélection de la partie à arpégier en mode Dual (Arpeggio Dest)

Quand le mode de clavier est Dual, vous pouvez sélectionner une des deux méthodes par lesquelles les parties upper ou lower seront arpégées.

La destination de l'arpège peut être réglée indépendamment pour chaque performance.

LOWER & UPPER: les arpèges seront joués avec les sons superposés des parties upper et lower.

LOWER: les arpèges ne seront joués qu'avec la partie lower. Par exemple, cela vous permet de jouer des accords en partie upper et des arpèges en partie lower.

UPPER: les arpèges ne seront joués qu'en partie upper.

* Le réglage Arpeggio Depth est valide quand Up, Down Up&Down ou Random est sélectionné comme mode. Quand RPS est sélectionné, les parties upper et lower jouent toutes les deux le motif

1. Tenez enfoncé [SHIFT] ([EXIT]) et pressez [PFM COMMON] ([1]).

L'indicateur [PFM COMMON] s'allumera.

2. Pressez [PFM COMMON] plusieurs fois pour accéder à la page de réglage Arpeggio Depth.

```
Arpeggio Dest
LOWER & UPPER
```

3. Utilisez [DOWN]/[UP] pour régler la valeur.
4. Lorsque vous avez fini les réglages, pressez [EXIT].

L'affichage précédent ré-apparaîtra

Le réglage de destination d'arpège a maintenant été fait

Technique pour simultanément jouer des accords et des arpèges en mode Dual

Si vous réglez Arpeggio Depth sur LOWER ou si vous jouez simultanément des accords et des arpèges, il ne sera normalement possible que de produire des accords d'un maximum de quatre notes. Toutefois, si vous réglez l'assignation de voix (Voice Assign, p 85) sur 2-6, deux voix seront assignées à l'arpège (lower) et 6 à l'accord (upper) vous permettant de jouer des accords atteignant 6 notes

Jeu de motifs (patterns) avec un doigt (RPS)

La RPS (Realtime Phrase Sequence ou séquence de phrases en temps réel) est une fonction qui vous permet d'assigner différents motifs (patterns) musicaux à chacune des touches du clavier, et de le déclencher avec un juste un doigt. Chacune des 48 touches du clavier à l'exception de la touche C2 (arrêt de RPS) peut être associée à un pattern original que vous enregistrez et à tout moment vous pourrez faire jouer ce pattern avec un seul doigt

* Les données de patterns RPS seront transmises par la prise MIDI OUT.

Parties qui joueront les patterns

Les parties qui joueront les patterns dépendront du mode de clavier.

Single: la partie sélectionnée par Panel Select jouera le pattern.

Dual: les sons des parties upper et lower se superposeront et joueront le pattern.

Split: seule la partie lower jouera le pattern.

■ Précautions pour le jeu de pattern en mode Split

En mode Split, seule l'aire de clavier lower peut reproduire les patterns. Cela signifie que lorsque vous jouez des patterns en mode Split, les patterns que vous désirez utiliser doivent être assignés aux touches de l'aire lower ("Copie d'un pattern" (p.80))

Aussi, quand vous jouez de pattern en mode Split, vous devez faire les réglages d'assignation de voix (Voice Assign, p.85) pour que le nombre de voix assignées à la partie lower soit plus grand que le nombre de notes qui sont produites simultanément dans le pattern. Si le nombre de voix assignées à lower est inférieur au nombre de notes à jouer simultanément dans le pattern, le pattern ne pourra pas être reproduit correctement.

■ Réglage de l'instant de changement de pattern (Pattern Trigger Quantize)

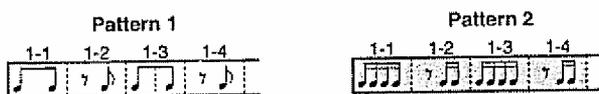
Si durant la reproduction d'un pattern, vous pressez une autre touche, le pattern associé à la touche dernièrement pressée sera sélectionné. Le réglage Pattern Trigger Quantize (Pattern Trig Qtz) détermine l'instant auquel le nouveau pattern sera sélectionné

Pattern Trigger Quantize est commun à la totalité du JP-8000

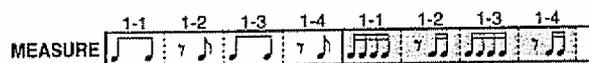
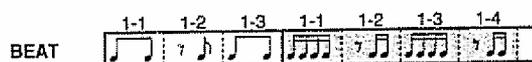
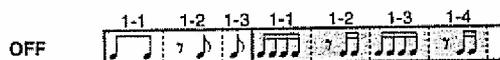
OFF: les patterns changeront au moment où une touche sera pressée.

BEAT: les patterns changeront au début du temps qui suit immédiatement l'instant où la touche est pressée

MEASURE: les patterns changeront au début de la mesure suivant immédiatement l'enfoncement de la touche.



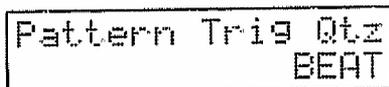
Durant la reproduction du pattern 1, pressez la touche correspondante au pattern 2 à cet instant



1. Tenez enfoncé [SHIFT] ([EXIT]) et pressez [SETUP] ([6]).

L'indicateur [SETUP] s'allumera.

2. Pressez [SETUP] plusieurs fois pour accéder à la page de réglage de pattern Trigger Quantize.



3. Utilisez [DOWN]/[UP] pour régler la valeur.

4. Quand vous avez fini les réglages, pressez [EXIT].

L'affichage précédent ré-apparaîtra

Cela termine le réglage de Pattern Trigger Quantize.

■ Réglages pour l'enregistrement

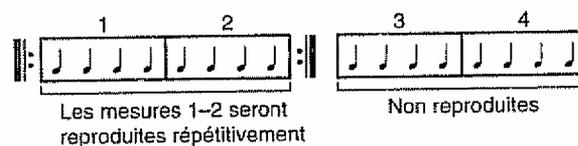
Quand vous enregistrez un pattern, vous devez régler des paramètres relatifs à l'enregistrement durant l'attente d'enregistrement ([REC] clignotant) ou durant l'enregistrement ([REC] allumé). Pressez [LOOP LENGTH]-[METRONOME] ([1]-[4]) pour sélectionner le paramètre et utilisez [DOWN]/[UP] pour régler la valeur.

■ [LOOP LENGTH] 1-4 (mesures)

Détermine le nombre de mesures présentes dans le pattern pour l'enregistrement/reproduction.

Le pattern sera reproduit/enregistré répétitivement depuis la première mesure et durant le nombre de mesures spécifié.

◆ Loop Length: réglages de 2 mesures



◆ Loop Length: réglages de 4 mesures



* Même si vous raccourcissez la longueur de boucle (Loop Length), les données des mesures non reproduites ne disparaissent pas. Si vous rallongez ensuite la boucle (valeur de Loop Length), les données d'origine seront toujours présentes.

■ [QUANTIZE] (Quantification d'entrée)

La quantification d'entrée est une fonction qui recadre l'instant de jeu des notes déclenchées par le clavier, les déplaçant sur des intervalles précis avant qu'elles soient enregistrées. Si vous utilisez cette quantification, votre enregistrement sera rythmiquement carré, même si votre mise en place est légèrement incertaine.

OFF : pas de quantification. Les notes seront enregistrées telles que vous les jouez.

♪ : les notes seront alignées sur la double croche de triolet la plus proche.

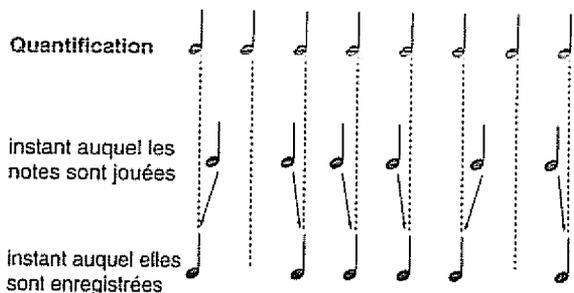
♪ : les notes seront alignées sur la double croche la plus proche.

♪ : les notes seront alignées sur la croche de triolet la plus proche.

♪ : les notes seront alignées sur la croche la plus proche.

♩ : les notes seront alignées sur la noire de triolet la plus proche

♩ : les notes seront alignées sur la noire la plus proche



■ [GATE TIME] (Rapport de durée des notes)

Cela fixe la longueur des notes enregistrées, par rapport au réglage Input Quantize. Cela force les notes à avoir une longueur uniforme quelle que soit la façon dont elles sont jouées, et est utile lorsque vous désirez enregistrer des phrases qui doivent sembler mécaniques

* Si Input Quantize est sur off, le réglage Gate Time est ignoré et les notes seront enregistrées avec la longueur durant laquelle vous les jouez.

REAL : les notes seront produites avec la longueur voulue par votre jeu.

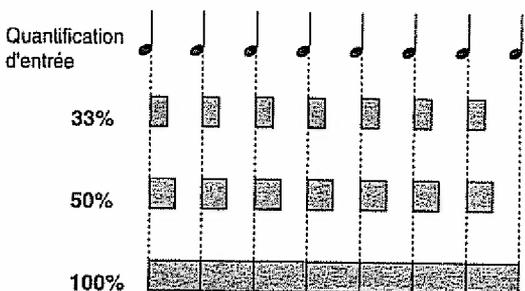
STACCATO : les notes seront enregistrées avec une durée courte (staccato ou piqué)

33% : les notes seront enregistrées avec une longueur égale à 33% du réglage Input Quantize

50% : les notes seront enregistrées avec une longueur égale à 50% du réglage Input Quantize

66% : les notes seront enregistrées avec une longueur égale à 66% du réglage Input Quantize

100% : les notes seront enregistrées avec une longueur égale à 100% du réglage Input Quantize



■ [METRONOME]

Sélectionne le type du son de métronome et son volume

Type1: VOLUME 4-1: un son de métronome électronique sera entendu.

OFF: le métronome sera muet.

Type2: VOLUME 1-4: un son de pulsation sera entendu

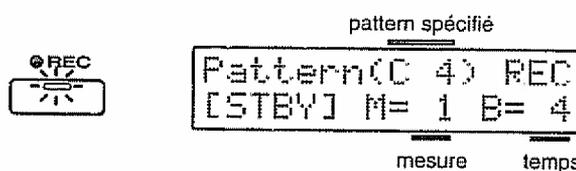
■ Enregistrement d'un pattern

L'enregistrement d'un pattern se fera à l'aide d'une méthode appelée enregistrement en boucle successif, par lequel un pattern d'une longueur fixe sera reproduit répétitivement tandis que vous ajouterez à chaque passage de nouvelles notes à celles préalablement enregistrées.

* N'éteignez pas l'appareil durant l'enregistrement de pattern. Les données de pattern ou de déplacement de commande (Motion), y compris les données préalablement enregistrées seraient perdues.

1. Pressez [ON/OFF] pour activer l'arpégiateur/RPS.
2. Pressez [MODE] pour sélectionner RPS.
3. Tenez enfoncé [REC], et pressez la touche pour laquelle vous désirez enregistrer un pattern.

L'indicateur clignotera et vous passerez en mode d'attente d'enregistrement. Le clavier sera en mode de jeu normal.



4. Pressez [LOOP LENGTH]-[METRONOME] ([1]-[4]) to pour régler les paramètres d'enregistrement ("Réglages pour l'enregistrement", p.77).

Après avoir fait les réglages, retournez au mode d'attente d'enregistrement en pressant un bouton [1]-[4] dont l'indicateur est allumé et en pressant [EXIT].

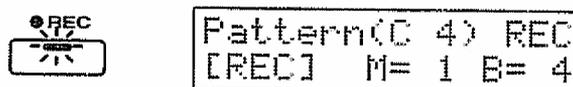
5. Utilisez [TEMPO] pour spécifier un tempo confortable pour l'enregistrement.

En mode d'attente d'enregistrement (quand [REC] clignote), votre jeu au clavier n'est pas enregistré. Vous pouvez donc pratiquer pour vous essayer face au tempo.

* Si vous enregistrez un pattern alors que le mode de clavier est Split, toutes les touches utiliseront le son du patch lower.

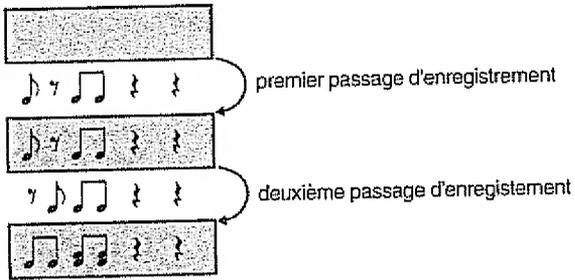
6. Pressez [REC].

L'indicateur [REC] passera au statut allumé et l'enregistrement commencera.



7. Ecoutez le métronome et enregistrez en mesure avec le décompte.

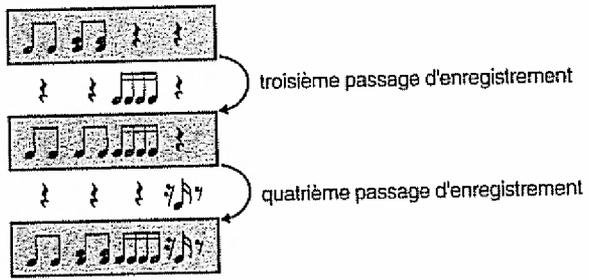
Les notes jouées seront successivement superposées



* Jusqu'à 8 notes peuvent être enregistrées en même temps

8. Durant l'enregistrement (quand [REC] est allumé), vous pouvez également modifier les paramètres d'enregistrement.

En modifiant la quantification d'entrée (Input Quantize) et/ou Gate Time, vous pouvez enregistrer des notes d'une longueur différente



Après avoir fait les réglages, vous pouvez retourner à l'affichage d'enregistrement en pressant un bouton [1]-[4] dont l'indicateur est allumé ou en pressant [EXIT].

9. Pour stopper l'enregistrement, pressez [REC] ou [EXIT].

L'indicateur [REC] s'éteindra.
Le pattern a maintenant été enregistré.

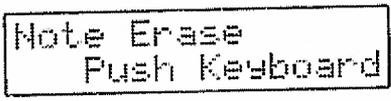
Effacement des notes indésirables

Durant l'enregistrement, vous pouvez effacer des notes indésirables pour corriger votre pattern. Utilisez le clavier pour spécifier la note et la durée que vous désirez effacer.

- * N'éteignez pas l'appareil durant la procédure d'effacement de pattern. Les données de pattern ou de déplacement de commande (y compris les données préalablement enregistrées) pourraient être perdues.
- * Il n'est pas possible d'effacer des notes indésirables durant l'attente d'enregistrement.

1. Passez en mode d'enregistrement avec le pattern que vous désirez corriger (p.78).
2. Pressez [ERASE] ([5]).

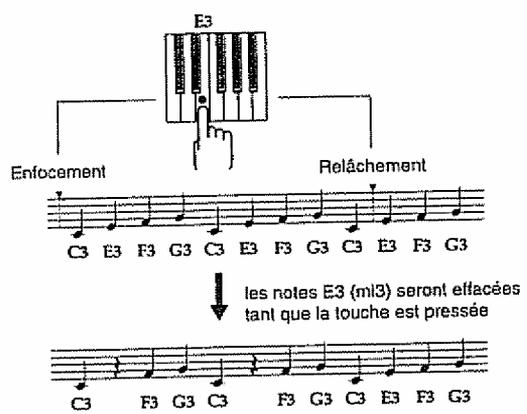
L'affichage suivant apparaîtra.



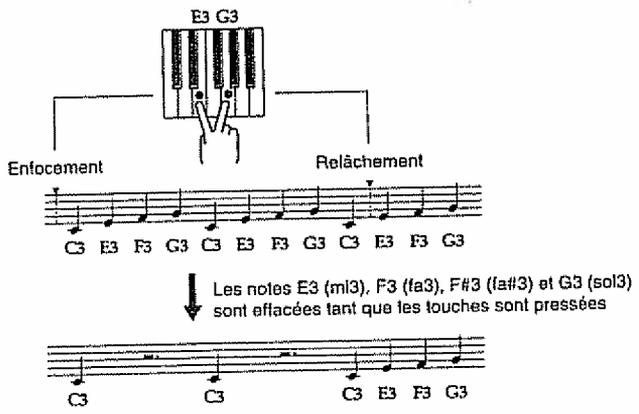
3. Effacez les notes indésirables.

Si vous désirez n'effacer qu'une note spécifique, pressez la touche qui lui correspond. Les notes produites par cette touche seront effacées tant que vous continuerez à tenir enfoncée la touche. Si vous désirez effacer une tessiture spécifique de note, pressez les touches cernant de part et d'autre cette tessiture. Les notes comprises entre ces deux touches seront effacées tant que vous garderez enfoncées ces touches.

◆ **Effacement des notes correspondantes à une seule touche**



◆ **Effacement des notes d'une tessiture spécifique**



4. Pour reprendre l'enregistrement, pressez [ERASE] ou [EXIT].

Vous retournerez en mode d'enregistrement.

5. Pour terminer l'enregistrement, pressez [REC] ou [EXIT].

L'indicateur [REC] s'éteindra et l'enregistrement se terminera.

Copie d'un pattern

Vous pouvez copier un pattern associé à une touche en direction d'une autre touche.

* N'éteignez pas l'appareil durant la procédure de copie de pattern. Les données de pattern ou de déplacement (Motion), y compris les données préalablement enregistrées pourraient être perdues

1. Pressez [ON/OFF] pour activer l'arpégiateur/RPS.
2. Pressez [MODE] plusieurs fois pour sélectionner RPS.
3. Tenez enfoncé [SHIFT] ([EXIT]) et pressez [INIT/UTIL] ([7]).

L'indicateur [INIT/UTIL] s'allumera

4. Pressez [INIT/UTIL] pour accéder à la page de réglage de la copie de pattern (Pattern Copy).

```
Pattern Copy
FROM C 4[WRITE]
```

5. Pressez la touche correspondante au pattern que vous allez copier et pressez [WRITE].
6. Pressez la touche de destination de la copie.

```
Pattern Copy
TO F#4[WRITE]
```

* Le pattern copié remplacera le pattern actuellement associé à la touche de destination de la copie.

Pour annuler la procédure de copie, pressez [EXIT].

7. Pressez [WRITE].

L'afficheur indiquera "Completed".

Cela termine la procédure de copie de pattern.

8. Pour terminer la procédure, pressez [EXIT].

Effacement d'un pattern

* Si vous accomplissez la procédure suivante, un pattern que vous avez créé sera effacé. Si vous désirez conserver les données de ce pattern, copiez-les dans une autre touche ou utilisez la procédure de transfert des données (Bulk Dump, p.97) pour sauvegarder les données dans un séquenceur avant de les effacer.

* N'éteignez pas l'appareil durant la procédure d'effacement de pattern. Les données de pattern ou de déplacement (Motion), y compris les données préalablement enregistrées pourraient être perdues

1. Passez en attente d'enregistrement en en mode d'enregistrement pour le pattern que vous désirez effacer (p.78).

2. Pressez [CLEAR] ([6]).

L'affichage suivant apparaîtra.

```
Pattern Clear
[WRITE]
```

Pour annuler la procédure d'effacement sans effacer le pattern, pressez [CLEAR] ou [EXIT].

3. Pressez [WRITE].

L'afficheur indiquera "Completed," et l'affichage précédent ré-apparaîtra.

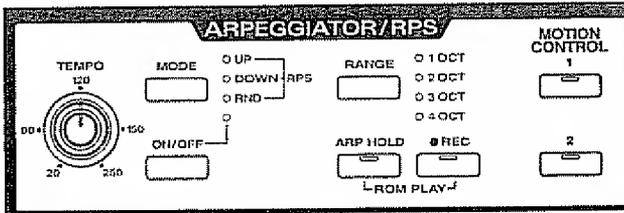
Cela termine la procédure d'effacement de pattern.

4. Pour terminer l'enregistrement, pressez [EXIT].

L'indicateur [REC] s'éteindra et l'enregistrement se terminera.

Chapitre 6. Enregistrement des mouvements de curseurs/boutons (Motion Control)

Le JP-8000 peut enregistrer des mouvements de curseurs/boutons jusqu'à 8 mesures durant, et les faire reproduire. En faisant reproduire les mouvements enregistrés de curseurs/boutons (motions) en mesure avec votre musique, vous pouvez obtenir toute une variété de changements de tonalité pour votre jeu. Cette fonction est appelée **Motion Control (commande de mouvements)**.



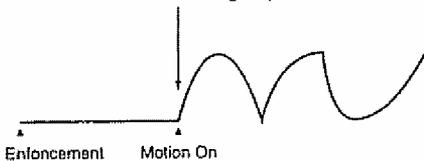
Reproduction d'un mouvement

Les mouvements (Motions) vous permettent d'appliquer des changements de sonorité complexes lors de la reproduction d'arpèges ou de motifs (patterns), ou durant votre jeu normal au clavier. Ils s'appliquent à la partie sélectionnée par Panel Select. Les mouvements peuvent être reproduits des deux façons suivantes :

■ Reproduction d'un mouvement pour modifier le son pendant que vous continuez à jouer

Si vous désirez faire reproduire un mouvement pour modifier le son pendant que vous continuez à jouer, pressez [1]/[2] à l'instant désiré tout en continuant à jouer, et le mouvement sera reproduit. Le son commencera à changer à l'instant où le mouvement sera reproduit.

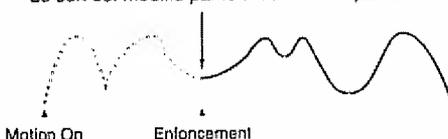
Le son commence à changer quand vous pressez Motion [1]/[2]



■ Reproduction d'un mouvement pour modifier le son au début de votre jeu.

Si vous désirez faire reproduire un mouvement de commande pour modifier le son dès le début de votre jeu, pressez d'abord Motion Control [1]/[2] pour lancer la reproduction du mouvement puis pressez une touche pour jouer sur le clavier ou faire reproduire un pattern. Vous pouvez également faire des réglages pour que le mouvement commence sa reproduction à l'instant où vous pressez une touche ("Reproduction d'un mouvement de commande depuis son début chaque fois qu'une touche est pressée (Motion Restart)" p 82).

Le son est modifié par le mouvement quand vous jouez une touche



Avec les deux méthodes, vous pouvez stopper le mouvement de commande en pressant le bouton Motion sélectionné afin d'éteindre son indicateur.

Quand un mouvement est stoppé en cours, le son ne revient pas aux réglages d'origine du patch mais continue à être reproduit tel qu'à la fin du mouvement de commande. Si vous désirez retrouver le son d'origine du patch, resélectionnez le patch.

- * Les données du mouvement seront transmises par la prise MIDI OUT
- * Si Motion Control est utilisé avec la commande tactile ou la dynamique, les changements de valeur de tout paramètre sollicité conjointement s'additionneront

Déplacement des curseurs/boutons durant la reproduction de Motions

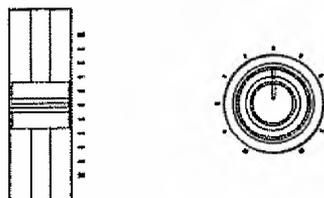
Vous pouvez également déplacer le curseur ou bouton pour encore plus de changement de tonalité, tandis qu'est reproduit un mouvement de commande.

Si vous déplacez un curseur/bouton dont le mouvement est lui-même enregistré dans la mémoire Motion reproduite, le mouvement du curseur/bouton aura priorité et le changement de son commandé par Motion sera remplacé par le changement effectué directement sur le curseur/bouton. Si vous arrêtez alors de déplacer le curseur/bouton, le son reviendra au changement demandé par Motion lorsque cette mémoire de changement de commande reviendra à son début.

Si vous déplacez un curseur/bouton dont aucun mouvement n'est enregistré en Motion, le son changera de façon normale

● Alternance entre Motion et mouvement de curseur/bouton

Les curseurs/boutons du JP-8000 ont 11 points de réglage. Quand un curseur/bouton est déplacé au delà d'un de ces points, la commande de ce paramètre par la mémoire Motion laisse la place au mouvement du curseur/bouton.



Reproduction d'un mouvement depuis le début chaque fois qu'une touche est pressée (Motion Restart)

Ce réglage vous permet de spécifier si un mouvement sera reproduit depuis son début chaque fois qu'une touche est enfoncée.

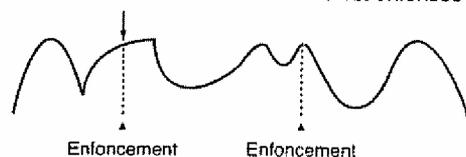
Cette fonction Motion Restart peut être réglée indépendamment pour chaque performance.

OFF: le mouvement continuera sa reproduction même si vous pressez à nouveau une touche.

ON: si une touche est pressée après que toutes les touches aient été relâchées, le mouvement reprendra depuis son début.

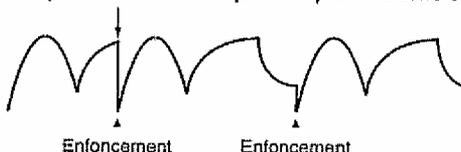
◆ Motion Restart OFF

Le mouvement continue de jouer même si une nouvelle touche est enfoncée.



◆ Motion Restart ON

Le mouvement reprend sa reproduction depuis son début chaque fois qu'une touche est pressée.



Cela signifie que lorsque vous enregistrez un mouvement (Motion) pendant qu'un pattern est reproduit, le pattern et le mouvement commenceront simultanément leur reproduction quand vous presserez la touche correspondante au pattern si Motion Restart est activé. C'est une façon pratique de vous assurer la bonne synchronisation de départ du pattern et du mouvement.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] ([EXIT]) et pressez [SETUP] ([6]).

L'indicateur [SETUP] s'allumera.

2. Pressez [SETUP] pour accéder à la page de réglage Motion Restart.

```
Motion Restart
OFF
```

3. Utilisez [DOWN]/[UP] pour fixer la valeur.
4. Pour terminer la procédure, pressez [EXIT].

L'affichage précédent ré-apparaîtra.

Le réglage Motion Restart a maintenant été fait.

Changement de mémoire de mouvements

Le JP-8000 a deux mémoires de mouvement (SET A/SET B), avec deux mouvements dans chacune des mémoires. Ici, vous pouvez sélectionner la mémoire de mouvement (A ou B) qui sera assignée aux boutons de façade.

Les mémoires de mouvement sont communes à la totalité du JP-8000.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] ([EXIT]) et pressez [SETUP] ([6]).

L'indicateur [SETUP] s'allumera.

2. Pressez [SETUP] pour accéder à la page de réglage Motion Set.

```
Motion Set
SET A
```

3. Utilisez [DOWN]/[UP] pour sélectionner la mémoire.
4. Pour terminer la procédure, pressez [EXIT].

L'affichage précédent ré-apparaîtra.

Le réglage Motion Set a maintenant été sélectionné.

Enregistrement d'un mouvement

Réglages pour l'enregistrement

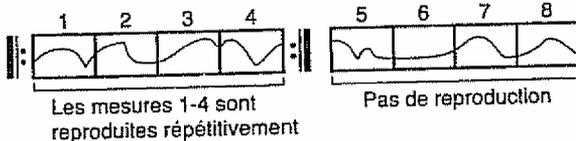
Avant d'enregistrer un mouvement, vous devez régler les paramètres relatifs à l'enregistrement durant la phase d'attente d'enregistrement ([REC] clignotant). Pressez [LOOP LENGTH] ou [METRONOME] ([1]-[4]) pour sélectionner le paramètre et utilisez [DOWN]/[UP] pour fixer la valeur.

■ [LOOP LENGTH] 1-8 (mesures)

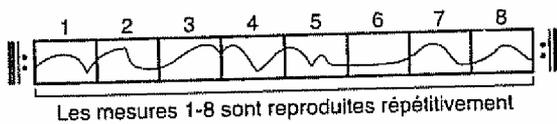
Détermine le nombre de mesures durant lesquelles sera enregistré/reproduit le mouvement de commande.

Le mouvement sera reproduit/enregistré répétitivement depuis la première mesure pour le nombre de mesures spécifié.

◆ Loop Length : réglage de 4 mesures



◆ Loop Length : réglage de 8 mesures



* Même si vous raccourcissez la valeur de la boucle (Loop Length), les données des mesures non reproduites ne disparaîtront pas. Si vous rallongez cette boucle (Loop Length), les données d'origine seront toujours reproduites.

■ [METRONOME]

Cela détermine le type du son de métronome et son volume.

Type1: VOLUME 4-1: un son de métronome électronique sera entendu.

OFF: le métronome sera muet.

Type2: VOLUME 1-4: un son de pulsation sera entendu.

Enregistrement d'un mouvement

L'enregistrement d'un mouvement vous permet de "superposer" le mouvement de deux curseurs/boutons ou plus. Comme l'enregistrement se fait répétitivement sur les mesures qui ont été spécifiées par Loop Length, vous pouvez

aisément superposer les mouvements de deux curseurs ou boutons ou plus en les manœuvrant tour à tour. Toutefois, déplacer un bouton/ curseur dont le mouvement a déjà été préalablement enregistré entraînera le remplacement du mouvement précédemment enregistré pour ce bouton.

L'enregistrement commencera quand vous déplacerez un curseur/bouton et s'arrêtera automatiquement à la fin de la dernière mesure.

* N'éteignez pas l'appareil durant l'enregistrement d'un mouvement. Les données de pattern ou de déplacement (motion), y compris les données préalablement enregistrées pourraient être perdues.

■ Paramètres dont les mouvements peuvent être enregistrés

Les mouvements des curseurs/boutons autres que [VOLUME] et [TEMPO] peuvent être ainsi enregistrés.

1. Reproduisez un arpège ou un pattern.

Si vous activez [ARP HOLD], l'arpège ou le pattern continuera à jouer même si vous relâchez les touches du clavier.

Si vous enregistrez le mouvement durant votre jeu conventionnel au clavier, jouez comme vous le voulez.

2. Utilisez [TEMPO] pour fixer un tempo confortable à l'enregistrement.

3. Tenez enfoncé [REC] et pressez le bouton ([1]/[2]) dans lequel le mouvement sera enregistré.

Les indicateurs des boutons [REC] et Motion clignoteront et vous passerez en mode d'attente d'enregistrement.

* Si vous activez Motion Restart (p.82) avant d'enregistrer, quand vous enregistrez un mouvement tout en faisant reproduire un pattern, le pattern et le mouvement commenceront simultanément leur reproduction quand vous presserez la touche correspondante au pattern. C'est une façon pratique de vous assurer une bonne synchronisation du pattern et du mouvement.

```
Motion(A-1) REC
[STBY] M= 1 B= 4
```

4. Pressez [LOOP LENGTH] et [METRONOME] ([1], [4]) pour régler les paramètres d'enregistrement ("Réglages pour l'enregistrement").

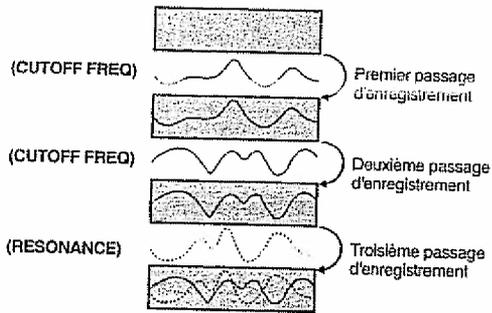
Après avoir fait les réglages, retournez à l'attente d'enregistrement en pressant le bouton [1] ou [4] dont l'indicateur est allumé ou en pressant [EXIT].

5. L'enregistrement commencera quand vous déplacerez un curseur/bouton

Si vous déplacez un curseur/bouton qui a déjà été enregistré, les données préalablement enregistrées sur ce bouton seront effacées au fur et à mesure que le nouvel enregistrement prendra place.

Les mouvements d'autres curseurs/boutons s'ajouteront par contre aux données existantes.

Motion(A-1) REC
[REC] M= 1 B= 4



Si à la fin du mouvement vous ramenez les curseurs/boutons à la même position que celle qu'ils avaient au début, le début et la fin du mouvement enregistré seront connectés sans à-coups lors de la reproduction de ce mouvement

* Lorsque vous enregistrez un mouvement, ne déplacez pas le curseur/bouton avant que la mémoire n'atteigne la première mesure du second cycle. Après que l'enregistrement ait commencé, si vous continuez à déplacer des curseurs jusqu'au début du second cycle, vous passerez en mode d'enregistrement et les données du premier cycle seront effacées pour laisser la place à celle du second.

6. Pour stopper l'enregistrement avant la fin du mouvement, pressez [REC] ou [EXIT].

L'indicateur [REC] s'éteint et l'enregistrement se termine.

7. Si vous continuez à enregistrer jusqu'à la fin de la dernière mesure, vous quitterez automatiquement l'enregistrement et retournerez à l'attente d'enregistrement.

L'indicateur [REC] passera à un mode clignotant.

8. Répétez les étapes 5-7 pour enregistrer d'autres mouvements des curseurs/boutons.

9. Pressez [EXIT].

L'indicateur s'éteindra et l'enregistrement s'arrêtera.

Cela termine l'enregistrement de mouvement.

Effacement du mouvement d'un curseur ou d'un bouton

Un paramètre spécifique peut être effacé d'un mouvement enregistré. Utilisez le bouton/curseur correspondant pour spécifier le paramètre à effacer.

* N'éteignez pas l'appareil durant l'effacement d'un mouvement d'un curseur/bouton. Les données de pattern ou de déplacement (Motion), y compris les données préalablement enregistrées pourraient être perdues.

1. Passez en attente d'enregistrement pour le pattern que vous désirez modifier (p.83).

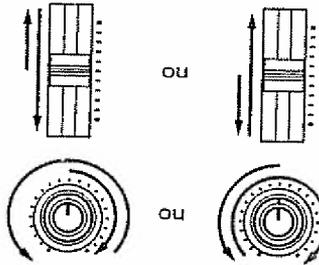
2. Pressez [ERASE] ([5]).

L'affichage suivant apparaîtra.

Motion Erase
Select Knob

3. Pour le paramètre que vous désirez effacer, déplacez le curseur ou bouton correspondant sur la totalité de sa plage de déplacement.

Quand le curseur/bouton est déplacé d'une extrémité à l'autre, ses données sont effacées.



4. Pour reprendre l'enregistrement, pressez [ERASE] ou [EXIT].

Vous retournerez au mode d'attente d'enregistrement.

5. Pour terminer l'enregistrement, pressez [EXIT].

L'indicateur [REC] s'éteint et l'enregistrement se termine.

Effacement d'un mouvement

* Si vous accomplissez la procédure suivante, tous les mouvements que vous aurez créés dans une mémoire Motion seront effacés. Si vous désirez conserver les données d'une mémoire Motion, utilisez la fonction Bulk Dump (p 97) pour sauvegarder les données dans un séquenceur avant de les effacer.

** N'éteignez pas l'appareil durant la procédure d'effacement. Les données de pattern ou de déplacement (Motion), y compris les données préalablement enregistrées pourraient être perdues.

1. Passez en mode d'attente d'enregistrement pour la mémoire Motion que vous désirez effacer (p.83).

2. Pressez [CLEAR] ([6]).

L'affichage suivant apparaîtra

Motion Clear
[WRITE]

Pour annuler la procédure d'effacement sans effacer la mémoire Motion, pressez [EXIT].

3. Pressez [WRITE].

L'affichage indiquera "Completed," et l'affichage précédent ré-apparaîtra.

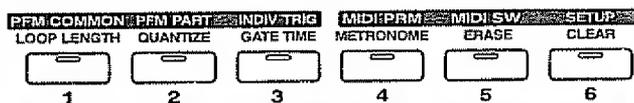
Cela termine la procédure d'effacement de mémoire Motion.

4. Pour terminer l'enregistrement, pressez [EXIT].

L'indicateur [REC] s'éteint et l'enregistrement s'arrête.

Chapitre 7. Réglages de performance/système

En plus des paramètres édités directement par curseurs ou boutons, le JP-8000 vous permet de régler toute une autre variété d'autres paramètres. Ces paramètres sont assignés à [PFM COMMON]-[SETUP] ([1]-[6]) sous l'afficheur et peuvent grossièrement être divisés en paramètres de performance réglables indépendamment pour chaque performance et paramètres de système communs à la totalité du JP-8000



Faire les réglages de paramètres de performance/système

1. Tenez enfoncé [SHIFT] ([EXIT]) et pressez [PFM COMMON]-[SETUP] ([1]-[6]).

L'indicateur du bouton pressé s'allumera.

2. Pressez répétitivement le bouton pour lequel l'indicateur est allumé pour sélectionner le paramètre (référez-vous à l'étape suivante) dont vous désirez modifier les réglages.

3. Si vous avez sélectionné [PFM PART] ou [EFFECTS] ([2] ou [8]), pressez [LOWER]/ [UPPER] pour sélectionner la partie dont vous désirez modifier les réglages.

4. Utilisez [DOWN]/[UP] pour modifier le réglage.

5. Quand vous avez fini les réglages, pressez [EXIT].

L'affichage précédent ré-apparaîtra.

Fonctions des paramètres de performance

En plus du mode de clavier (Key Mode), de la sélection de façade (Panel Select) et des réglages d'arpégiateur/RPS qui se font directement depuis la façade, les paramètres suivants peuvent également être réglés pour chaque performance.

Réglages pour la totalité de la performance (Performance Common)

[PFM COMMON]

■ Part Detune -50- +50

Quand Key Mode est sur Dual, Part Detune ajuste la différence de hauteur entre partie upper et partie lower, jusqu'à un maximum de +/-50 centièmes (1/4 ton). Des valeurs positives (+) augmentent la hauteur upper et baissent la hauteur lower. Des réglages négatifs (-) ont l'effet opposé.

● Création d'un son plus spacieux (2)

Si vous sélectionnez le même patch pour upper et lower et réglez Detune sur approximativement 20, le son semblera plus spacieux.

■ Output Assign (assignation de sortie)

Détermine comment les sons upper et lower seront produits par les prises de sortie et la prise pour écouteurs.

MIX OUT : les sons upper et lower seront produits à la fois par les sorties L et R.

PARALLEL OUT : Le son lower sera produit par la sortie L et le son upper et par la sortie R.

* Quand PARA-OUT est sélectionné, les effets Auto Pan/Manual Pan (p.62) et Panning Delay (p.65) ne sont pas obtenus.

■ Pedal Assign OFF, MODULATION: CC01, PANPOT: CC10, EXPRESSION: CC11, LFO 1 RATE-RIBBON DOWN

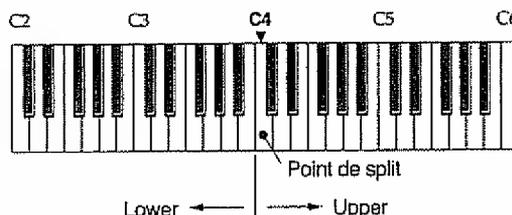
Cela spécifie la fonction qui est assignée à la pédale de commande. Pour des détails, référez-vous à "Emploi d'une pédale pour modifier votre jeu" (p.74).

■ Voice Assign 6-2, 5-3, 4-4, 3-5, 2-6

Quand Key Mode est sur Dual ou Split, le réglage Voice Assign (assignation de voix) détermine le nombre de voix qui seront assignées respectivement aux parties lower et upper.

■ Split Point C-1-G9

Quand Key Mode est sur Split, ce réglage spécifie le point de split. Le clavier sera divisé en aires upper et lower (haute et basse) autour du point de split (division) spécifié.



■ Arpeggio Dest (Destination d'arpège) LOWER&UPPER, LOWER, UPPER

Quand Key Mode est sur Dual, ce réglage détermine si les arpèges seront joués à la fois par les parties upper et lower ou seulement par la partie upper ou lower. Pour des détails, référez-vous à "Sélection de la partie arpégée en mode Dual (destination d'arpège)" (p.76).

■ Arp Beat Pattern (Arpeggio Beat Pattern)

1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTA-A1-11, PORTA-B1-15, SEQUENCE-A1-7, SEQUENCE-B1-5, SEQUENCE-C1-2, SEQUENCE-D1-8, ECHO1-3, MUTE1-16, STRUMMING1-8, REFRAIN1-2, PERCUSSION1-4, WALKING BASS, HARP, RANDOM

Détermine le motif rythmique de l'arpège. Les emplacements accentués et les durées des notes de l'arpège changeront, modifiant la cadence (rythme). Pour des détails, référez-vous à "Changement de la cadence de l'arpège (Arp Beat Pattern)" (p.76).

■ Réglages pour chaque partie (Performance Part)

Ici, vous pouvez faire des réglages pour la partie sélectionnée par Panel Select

[PFM PART]

■ Part Transpose -24+ +24

Transpose la hauteur produite par le clavier, par demi-ton. Pour des détails, référez-vous à "Transposition de performance (Part Transpose)" (p.72).

■ Part MIDI CH (Part MIDI Channel) 1-16, OFF

Fixe le canal MIDI de la partie. Les données musicales de chaque partie seront transmises et reçues sur ce canal MIDI. Si vous ne désirez pas utiliser les messages MIDI pour sélectionner le patch d'une partie, ou pour transmettre/recevoir des données musicales, choisissez un réglage off.

* Si vous réglez le canal MIDI de la partie sur le même canal que le canal de contrôle de la performance (p.89), les sélections de performance auront priorité, donc, même si vous essayez d'utiliser des messages de changement de programme MIDI pour changer le patch de la partie, c'est la performance qui changera. Pour sélectionner des patches, choisissez un canal MIDI différent.

■ Chorus Sync

Ce réglage vous permet de synchroniser la vitesse du chorus (p.64) au tempo du séquenceur interne ou du LFO 1.

OFF: la vitesse du chorus ne sera synchronisée sur le tempo du séquenceur interne. Le chorus s'appliquera en fonction du réglage Chorus Type (p.64).

♪ (double croche)	♪ (croche de triolet)
♪ (double croche pointée)	♪ (croche)
♪ (noire de triolet)	♪ (croche pointée)
♪ (noire)	♪ (blanche de triolet)

♪ (noire pointée)	♪ (blanche)
♫ (ronde de triolet)	♪ (blanche pointée)
○ (ronde)	♫ (double ronde de triolet)
◦ (ronde pointée)	♫ (double ronde)

3-8 MEASURES:

La vitesse du chorus sera synchronisée sur le tempo du séquenceur interne et le chorus s'appliquera à des intervalles correspondant à la valeur de note ou au nombre de mesures spécifiés.

Si MIDI Sync (p.90) est activée, la vitesse du chorus peut être synchronisée sur le tempo venant d'un appareil MIDI externe.

LFO 1 : la vitesse du chorus sera synchronisée sur la vitesse du LFO1.

● Un exemple d'emploi de Chorus Sync

Essayons les effets de synchronisation de chorus.

1. Sélectionnez la performance P:84.

2. Pressez [LOWER].

Le patch lower sera sélectionné.

3. Jouez sur le clavier pour faire reproduire un arpège.

4. Déplacez [TEMPO].

La vitesse du chorus changera en synchronisation avec le tempo.

Si vous désirez créer un son avec Chorus Sync, une façon simple est de sélectionner la performance ci-dessus et d'utiliser les curseurs et boutons pour modifier le son à votre goût.

■ Delay Sync

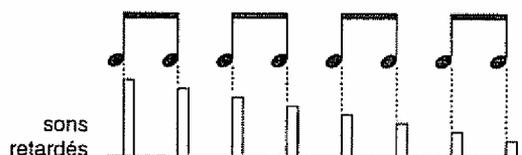
Détermine si le temps de retard sera ou non synchronisé sur le tempo du séquenceur interne.

OFF : le temps de retard ne sera pas synchronisé sur le tempo du séquenceur interne. Le retard sera celui déterminé par le réglage [TIME] de la section Delay.

♪ (double croche)	♪ (croche de triolet)
♪ (double croche pointée)	♪ (croche)
♪ (noire de triolet)	♪ (croche pointée)
♪ (noire)	♪ (blanche de triolet)
♪ (noire pointée)	♪ (blanche)

Le temps de retard (Delay Time) sera synchronisé sur le tempo du séquenceur interne, produisant des sons retardés aux intervalles correspondant à la valeur de note spécifiée.

Si MIDI Sync (p.90) est activé, le temps de retard peut être synchronisé sur une horloge MIDI externe.



* Sur le JP-8000, il n'est pas possible d'avoir un temps de retard supérieur à 1250 ms (1,25 seconde) pour un retard (delay) mono, ou supérieur à 625 ms pour un retard panoramique. Si vous essayez de fixer un temps de retard supérieur à ces valeurs, le temps de retard sera divisé en deux, et les sons se produiront toutes les moitiés de l'intervalle spécifié.

Pour des valeurs de tempo inférieures aux suivantes, le temps de retard sera divisé en deux

♪ = 24 ♩ = 32

♪ = 36 ♩ = 48

♪ = 64 ♩ = 72

♪ = 96

● Un exemple d'emploi de Delay Sync

Essayons l'effet Delay Sync

1. Sélectionnez la performance P:84.

Le patch upper sera sélectionné.

2. Jouez au clavier pour produire un arpège.

3. Déplacez [TEMPO].

Le temps de retard changera en synchronisation avec le tempo

Si vous désirez utiliser Delay Sync comme partie d'un son que vous créez, vous pouvez faire cela aisément en sélectionnant la performance ci-dessus et en déplaçant les curseurs et boutons afin de créer la performance désirée.

■ LFO Sync

Ce réglage détermine si la vitesse du LFO 1 sera ou non synchronisée au tempo du séquenceur interne.

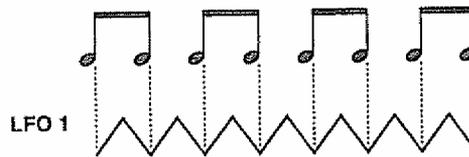
OFF : la vitesse du LFO 1 ne sera pas synchronisée sur le tempo du séquenceur interne. Le son sera modulé en fonction du réglage [RATE] de la section LFO 1.

♪ (double croche)	♩ (croche de triolet)
♪ (double croche pointée)	♪ (croche)
♩ (noire de triolet)	♪ (croche pointée)
♪ (noire)	♩ (blanche de triolet)
♪ (noire pointée)	♪ (blanche)
♩ (ronde de triolet)	♪ (blanche pointée)
♩ (ronde)	♩ (double ronde de triolet)
♩ (ronde pointée)	♩ (double ronde)

3-8 MEASURES:

La vitesse du LFO 1 sera synchronisée sur le tempo du séquenceur interne et le LFO 1 s'appliquera à des intervalles correspondant à la valeur de note ou au nombre de mesures spécifiées.

Si MIDI Sync (p 90) est activée, la vitesse du LFO 1 peut être synchronisée sur le tempo venant d'un appareil MIDI externe.



● Un exemple d'emploi de LFO Sync

Essayons l'effet LFO Sync.

1. Sélectionnez la performance P:85.

Le patch upper est sélectionné.

2. Jouez au clavier pour produire un arpège.

Le LFO 1 déplacera le panoramique entre gauche et droite (Auto Pan)

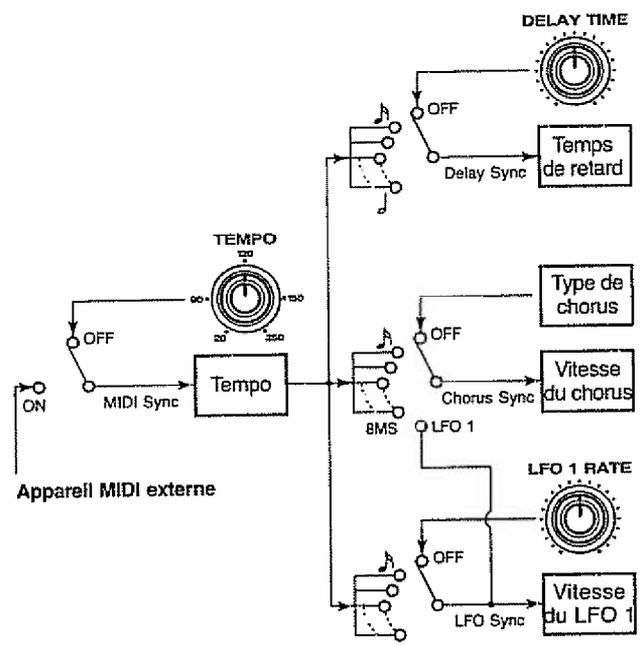
3. Déplacez [TEMPO].

La vitesse du LFO 1 changera en synchronisation avec le tempo.

Si vous désirez utiliser LFO Sync comme partie d'un son que vous créez, vous pouvez faire cela aisément en sélectionnant la performance ci-dessus et en déplaçant les curseurs et boutons afin de créer la performance désirée.

● A propos de Chorus/Delay/LFO Sync et MIDI Sync

Quand Chorus/Delay/LFO Sync est réglé sur une valeur de note ou un intervalle de mesure, le réglage MIDI Sync (p 90) déterminera si la vitesse du chorus, le temps de retard et la vitesse du LFO seront synchronisés sur le tempo spécifié par le paramètre [TEMPO] du JP-8000 ou sur le tempo d'un appareil MIDI externe.



■ Déclenchement d'une enveloppe individuelle avec une touche enfoncée (Individual Trigger)

En jeu normal, les enveloppes de hauteur, filtre et amplitude commencent au moment où vous enfoncez une touche, entraînant le commencement du changement du son. Toutefois, sur le JP-8000, vous pouvez faire démarrer l'enveloppe de filtre ou d'amplitude à des instants différents des autres enveloppes. Cela s'appelle la fonction de déclenchement individuelle (Individual Trigger).

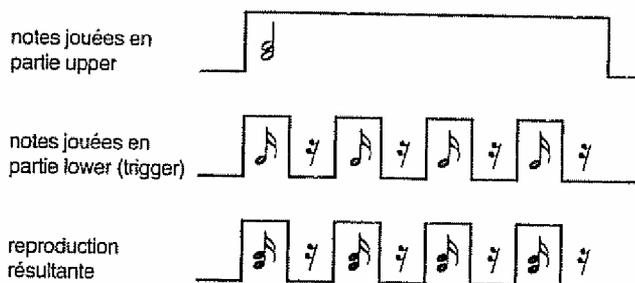
Lorsque vous jouez du JP-8000 seul et que vous désirez utiliser la fonction Individual Trigger, réglez Key Mode sur Split. L'instant de jeu des notes en partie lower lancera l'enveloppe de la partie upper.

Pour Single et Dual, l'enveloppe du JP-800 sera lancée par les messages de note reçus d'un appareil externe.

Plus encore, le son peut être modifié en fonction des réglages d'assignation de dynamique (Velocity Assign, p 68) en changeant la dynamique des données de note envoyées par la partie lower ou par un appareil externe.

- * Si le commutateur Individual Trigger est sur ON, il peut y avoir des cas dans lesquels l'enveloppe de filtre et/ou enveloppe d'amplitude ne prendront pas effet lorsque vous ne jouerez qu'avec le clavier du JP-8000 (la partie upper quand Key Mode est sur Split), signifiant que les notes peuvent ne pas sonner comme prévu. Si vous désirez que les enveloppes et leur effet, réglez sur OFF le commutateur Individual Trigger.

Exemple: Emploi de la fonction Individual Trigger en jouant du JP-8000 seul (Key Mode : Split)



[INDIV TRIG]

■ Indv Trig Switch (Commutateur Individual Trigger)

Commute Individual Trigger on/off

OFF: les messages de note de la partie lower et d'un appareil externe seront joués normalement

ON: les messages de note de la partie lower et d'un appareil externe serviront de déclencheur d'enveloppe.

■ Trig Destination (Destination du déclenchement)

Sélectionne l'enveloppe qui sera lancée par les messages de note de la partie lower et d'un appareil externe.

Cet effet sera plus apparent si vous augmentez [ENV DEPTH] de la section FILTER (si FILTER est sélectionné) ou

[LEVEL] (si AMP est sélectionné), pour que le son soit clairement articulé (en plus réglez [CUTOFF FREQ] sur un réglage bas si vous avez sélectionné FILTER)

FILTER: les messages de note de la partie lower ou d'un appareil externe lanceront l'enveloppe de filtre

AMP: les messages de note de la partie lower ou d'un appareil externe lanceront l'enveloppe d'amplificateur

FILTER& : les messages de note de la partie lower ou d'un appareil externe lanceront l'enveloppe de filtre et l'enveloppe d'amplificateur. Aussi, les différents paramètres de la section spécifiée comme destination du déclencheur (Trig Destination) sont pilotés par la dynamique des messages de note de la partie lower ou de l'appareil externe.

■ Trig Source CH (Trigger Source Channel) 1-16

Détermine le canal MIDI sur lequel les messages de note utilisés comme déclencheur seront transmis et reçus. Choisissez un autre canal MIDI que celui de la partie (p 86).

- * Si vous utilisez des messages de note de la partie lower du JP-8000 comme déclencheur, les messages de note de la partie lower seront transmis sur le canal source de déclenchement (Trigger Source Channel) ici fixé

■ Trig Source Note (Trigger Source Note)

Lorsque des messages de note d'un appareil externe sont utilisés comme déclencheur, vous pouvez spécifier les notes qui seront traitées comme le déclencheur.

- * Si vous utilisez des messages de note de la partie lower du JP-8000 comme déclencheur, les touches de la partie lower fonctionneront comme déclencheur, quel que soit ce réglage.

C-1-G9 : les messages de note correspondant à la touche spécifiée fonctionneront comme déclencheur. Les messages de notes correspondant aux autres touches peuvent servir au jeu normal.

ALL: les messages de note de toutes les touches fonctionneront comme déclencheur.

.....

● Un exemple d'emploi d'Individual Trigger

Essayons la fonction Individual Trigger en utilisant les parties upper et lower du JP-8000

1. Sélectionnez la performance P:83.
2. Pressez et tenez toute note désirée en partie upper.
3. Jouez des touches en partie lower.

Les notes de la partie upper joueront en synchronisation avec la cadence de l'arpège.

Si vous désirez créer un son utilisant la fonction Individual Trigger, le plus simple est de sélectionner la performance ci-dessus et d'ajuster alors les curseurs et boutons à votre goût pour créer la performance désirée.

.....

Fonctions des paramètres de système

Ces réglages sont communs à la totalité du JP-8000

* Pour des détails sur le MIDI, référez-vous à (p 107).

Réglages MIDI (1) (Paramètres MIDI)

[MIDI PRM]

■ Perform Ctrl CH (Performance Control Channel) 1-16, OFF

Sélectionne le canal MIDI sur lequel les messages de changement de programme MIDI seront transmis et reçus pour sélectionner les performances. Si vous ne désirez pas sélectionner les performances par MIDI, réglez ce paramètre sur OFF

■ Remote Ctrl CH (Remote Control Channel) 1-16, ALL, OFF

En réglant le canal de commande à distance (Remote Control Channel) sur le canal de transmission d'un appareil MIDI externe, vous pouvez utiliser le clavier et les commandes de l'appareil MIDI externe de la même façon que le clavier et les commandes du JP-8000. Vous pourrez utiliser cet appareil pour reproduire les arpèges et les patterns, ou encore enregistrer des patterns ou des mouvements (Motions)

* Quand Local Switch est réglé sur OFF, le réglage Remote Control Channel n'a pas d'effet

■ Device ID (Numéro d'unité) 17-32

Cela fixe le numéro d'identification de l'unité.

Chaque type d'appareil MIDI a son propre numéro d'identification de modèle qui lui permet de se distinguer des autres appareils. Toutefois, lorsque des données MIDI sont transmises/reçues entre deux appareils identiques ou plus, ce numéro est insuffisant pour les distinguer, puisqu'ils ont le même. C'est pourquoi un numéro d'identification d'unité est fourni pour que deux JP-8000 ou plus puissent être distingués. Avec les réglages d'usine, ce numéro est réglé sur 17. Si vous n'utilisez qu'un seul JP-8000, il n'y a pas besoin d'en changer.

■ Tx/Rx Edit Mode (Mode de réception/transmission d'édition)

Ce réglage détermine le type de message MIDI qui servira à transmettre et recevoir les données d'édition quand les curseurs/boutons du JP-8000 exceptés [VOLUME] et [TEMPO] seront déplacés

Pour les messages MIDI assignés à chaque curseurs/boutons en MODE1 et pour le réglage d'usine de MODE2, référez-vous à "Liste des réglages transmis/reçus" (p.116)

* Si MODE2 est utilisé pour transmettre et recevoir les mouvements des curseurs/boutons, la méthode de communication sort des caractéristiques MIDI. Sachez que ce mode utilise une façon non standard

* Si vous désirez que le JP-8000 puisse recevoir le message MIDI qu'il a transmis, le mode de transmission/ réception d'édition doit être le même durant à la fois la transmission et la réception. Si des réglages différents sont utilisés, les messages MIDI ne peuvent pas être reçus

MODE1 : les données d'édition des curseurs/boutons seront transmis et reçus à l'aide des messages MIDI prescrits

MODE2 : les données d'édition des curseurs/boutons pourront être transmises et reçues via les messages MIDI que vous pourrez spécifier. Le message MIDI qui sera assigné à chaque commande est réglé par le paramètre Tx/Rx.

■ Tx/Rx Setting (Réglage de transmission/réception)

C'est ici que vous pourrez spécifier le message MIDI destiné à chaque curseur/bouton lorsque le mode de transmission/ réception d'édition est le MODE2, ainsi que les messages MIDI assignés à la commande tactile. La commande tactile peut être assignée à des messages MIDI indépendants pour les zones droite (Up) et gauche (Down)

Quand cette page de réglage est affichée, déplacer un curseur ou un bouton (ou dans le cas de la commande tactile, presser le côté gauche ou droit) fera s'afficher les messages MIDI assignés à cette commande. Vous pouvez alors utiliser [DOWN]/[UP] pour spécifier les messages MIDI désirés.

* Quand l'écran de réglage est affiché, déplacer les curseurs/boutons n'édite pas les différents paramètres. Ici, les messages MIDI assignés à différentes commandes ne seront pas transmis

* Le réglage de transmission/réception de la commande tactile est toujours valide, quel que soit le mode de transmission/réception d'édition, MODE1 ou MODE2

* Si vous désirez que le JP-8000 reçoivent les messages MIDI de curseurs/boutons qu'il a pu transmettre, le réglage de transmission/réception doit être le même durant la réception et la transmission. Si différents réglages sont utilisés, les messages MIDI ne peuvent pas être reçus.

Les messages MIDI suivants peuvent être assignés à chaque commande

OFF: aucun message MIDI n'est assigné. Déplacer la commande n'entraînera pas de transmission de message MIDI

MODULATION: CC01-CC31, CC33-PHASER:CC95, AFTERTOUCH, EXCLUSIVE: les messages MIDI correspondant seront assignés

* EXCLUSIVE ne peut pas être assigné à la commande tactile

* CC indique le numéro de commande (p 107).

Réglages MIDI (2) (Commutateur MIDI)

[MIDI SW]

■ Local Switch

Détermine si la section de commande sera connectée ou non à la section source sonore interne (p.48)

* Pour éviter des problèmes tels que la disparition du son, Local Switch est automatiquement activé (ON) à la mise sous tension du JP-8000

OFF : la section de commande sera déconnectée de la section source sonore. Les messages venant d'un appareil MIDI externe piloteront la section source sonore. Toutefois, si le commutateur de transmission/réception d'édition (p.90) est sur OFF, la section de commande pourra piloter la section source sonore.

ON: la section de commande sera connectée à la section source sonore. Les commandes du JP-8000 piloteront la source sonore

■ MIDI Sync

Détermine si le tempo sera ou non synchronisé sur les messages MIDI d'horloge reçus d'un appareil externe.

OFF: le séquenceur interne fonctionnera en utilisant les réglages [TEMPO]. Tous les messages MIDI d'horloge reçus d'un appareil externe seront ignorés.

ON: le séquenceur interne se synchronisera sur les messages MIDI d'horloge (F8) reçus d'un appareil externe. Si vous déplacez [TEMPO] alors qu'aucun message MIDI d'horloge n'est reçu, le séquenceur interne utilisera le réglage [TEMPO].

* Certains appareils MIDI externes ne transmettent pas des messages MIDI d'horloge tant qu'ils ne sont pas en enregistrement ou en reproduction. Si vous connectez un tel appareil, sachez que le tempo ne peut pas être synchronisé sur l'horloge MIDI tant que l'appareil n'est pas en enregistrement ou en production. Aussi, si le JP-8000 est synchronisé sur un appareil externe qui transmet les messages Stop (FC) à la fin d'une boucle ou durant une reproduction ou un enregistrement en boucle, la synchronisation se retrouvera altérée. En particulier lorsque vous vous synchronisez sur un appareil où vous avez enregistré des patterns ou des mouvements de commande (Motions), ne laissez pas transmettre de Stop pendant l'enregistrement. Si Stop est transmis, l'interprétation ne peut pas être correctement enregistrée.

■ Tx/Rx Switch (Commutateur de transmission/réception d'édition) OFF, ON

Ce réglage détermine si les messages MIDI seront transmis/reçus quand vous utilisez les boutons, curseurs et potentiomètres de la façade pour éditer un patch ou une performance, ou des réglages de système. Toutefois, la réception de messages exclusifs sera déterminée par le réglage du commutateur de réception de messages exclusifs.

■ Rx Exclusive SW (Commutateur de réception de messages exclusifs) OFF, ON

Détermine si des messages exclusifs seront ou non reçus.

■ Tx/Rx ProgChg SW (Commutateur de transmission/réception des changements de programme)

Cela détermine comment les messages de changement de programme et de sélection de banque seront transmis et

reçus lorsque vous sélectionnez des sons sur un appareil MIDI externe depuis le JP-8000 ou lorsque vous sélectionnez les patches ou une performance du JP-8000 depuis un appareil MIDI externe.

OFF: Les messages de changement de programme et de sélection de banque ne seront ni transmis ni reçus.

PC: seuls les messages de changements de programme seront transmis et reçus.

BANK SEL + PC: les messages de sélection de banque et ceux de changements de programme seront transmis et reçus.

■ Accord / Autres réglages (Setup)

[SETUP]

■ Master Tune 427.5-452.9 (Hz)

Des paliers d'1 centième pour un ajustement de la hauteur sur ± 50 centièmes. Cela s'affiche sous forme de fréquence (Hz)

● A propos de l'accord

Le réglage 427.5 Hz-452.9 Hz indique la hauteur du la médian (A4). C'est la "hauteur standard" et la note normalement utilisée pour indiquer la hauteur de l'instrument. Deux instruments ou plus peuvent s'accorder en faisant correspondre la hauteur de leur note la4

■ Power Up Mode

Spécifie le statut des réglages de façade à la mise sous tension.

PERFORM P:11 : la performance P:11 est sélectionnée.

LAST-SET : la façade retrouvera le statut qu'elle avait à la dernière extinction.

■ LCD Contrast 1-8

Ajuste la brillance de l'afficheur. Réglez-la pour une meilleure visibilité.

■ Pattern Trig Qtz (Pattern Trigger Quantize) OFF, BEAT, MEASURE

Cela détermine la façon dont les patterns s'enchaîneront. Pour des détails, référez-vous à "Réglage de l'instant de changement de pattern" (Pattern Trigger Quantize)" (p.77).

* Quand MIDI Sync est sur ON, Trigger Quantize peut s'appliquer au démarrage d'un pattern ou d'un arpège.

■ Motion Restart OFF, ON

Détermine comment un mouvement enregistré de commande (Motion) sera reproduit depuis son début chaque fois qu'une touche est pressée (Motion Restart)" (p.82).

■ Motion Set SET A, SET B

Sélectionne la mémoire de Motion. Pour des détails, référez-vous à "Changement de mémoire de mouvements" (p.82).

Chapitre 8. Retour aux réglages d'usine (Initialisation)

Les réglages de patch, performance, pattern, Motion et système du JP-8000 peuvent revenir à leur valeur standard ou à leur valeur d'usine

- * Lorsque la procédure d'initialisation est exécutée pour des données autres que PATCH:TEMP ou PERFORM:TEMP, les données du type de réglage spécifié reviennent à leur valeur d'usine. Si vous avez des données importantes que vous désirez conserver, utilisez la fonction Bulk Dump (p 97) pour sauvegarder les données dans un appareil MIDI externe avant d'appliquer la procédure d'initialisation.

Procédure

1. Tenez enfoncé [SHIFT] ([EXIT]) et pressez [INIT/UTIL] ([?]).

L'indicateur [INIT/UTIL] s'allumera

2. Pressez [INIT/UTIL] plusieurs fois pour accéder à la page de réglage Initialize.

```
Initialize[WRITE]
PATCH:          TEMP
```

3. Utilisez [DOWN]/[UP] pour sélectionner le type de données qui seront initialisées (référez-vous aux explications qui suivent).

Pour annuler sans initialiser, pressez [EXIT].

4. Pressez [WRITE].

L'afficheur indiquera "Completed," et l'affichage précédent ré-apparaîtra.

Cela termine la procédure d'initialisation

Types d'initialisations

PATCH: TEMP : le patch temporaire reviendra aux réglages standard (p.92)

PATCH: USER ALL : tous les patches user reviendront aux réglages d'usine.

PERFORM: TEMP : la performance temporaire reviendra aux réglages standard (p.92)

PERFORM: USER ALL : toutes les performances user reviendront aux réglages d'usine.

PATTERN: ALL : tous les patterns reviendront à leur réglage d'usine.

PATTERN: C#2-C4 : les patterns C#2-C4 reviendront à leur réglage d'usine.

PATTERN: C#4-C6 : les patterns C#4-C6 reviendront à leur réglage d'usine.

PATTERN: CURRENT: le pattern actuellement sélectionné (le pattern de la dernière touche pressée reviendra aux réglages d'usine)

MOTION: ALL: tous les enregistrements Motion reviendront à leur réglage d'usine.

MOTION: SET A-1: l'enregistrement Motion A-1 reviendra à son réglage d'usine

MOTION: SET A-2: l'enregistrement Motion A-2 reviendra à son réglage d'usine

MOTION: SET B-1: l'enregistrement Motion B-1 reviendra à son réglage d'usine.

MOTION: SET B-2: l'enregistrement Motion B-2 reviendra à son réglage d'usine.

FACTORY PRESET: tous les réglages de patches user, performances user, patterns, Motions et système reviendront à leur valeur d'usine

■ Retour d'un patch user ou d'une performance user spécifique aux réglages d'usine

Avec les réglages d'usine, les patches user et les performances user contiennent les mêmes données que les patches et les performances preset de numéro correspondant. Si vous désirez ne ramener qu'un patch ou une performance user spécifique aux réglages d'usine, utilisez la procédure suivante

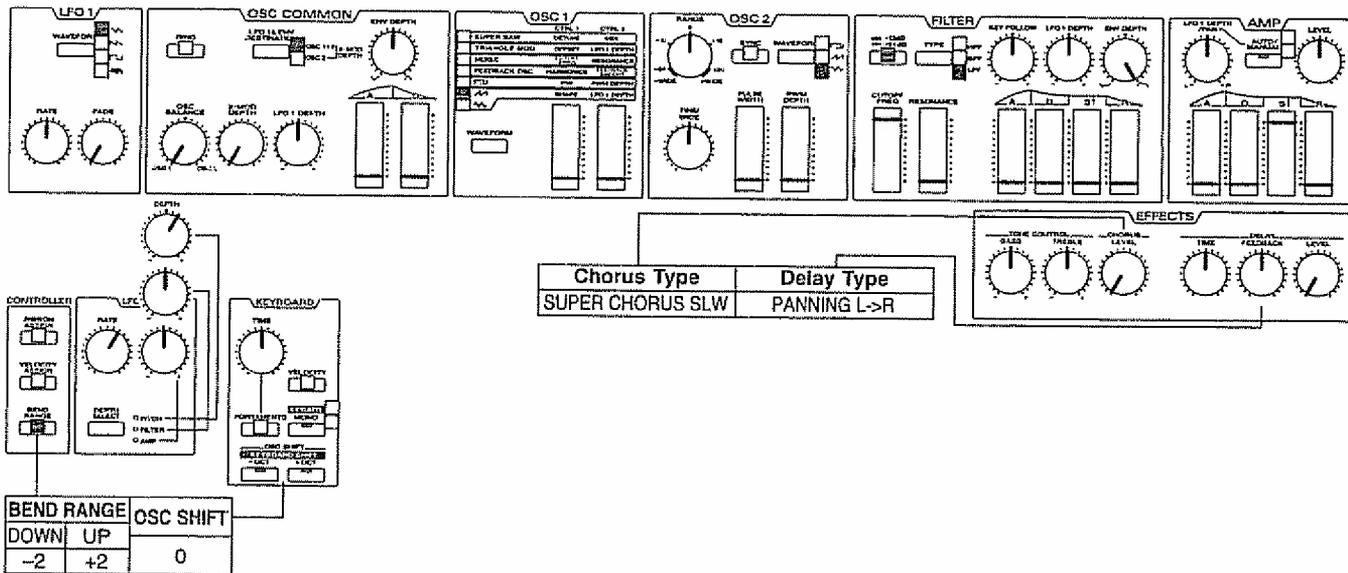
1. Sélectionnez le patch ou la performance preset de numéro correspondant au patch ou performance user que vous désirez ramener aux réglages d'usine.
2. Sauvegardez les réglages dans le patch ou la performance user de numéro correspondant.

◆ Réglages standard

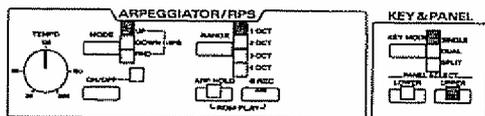
Quand PATCH : TEMP est exécuté, les paramètres de patch seront réglés comme suit.

Quand PERFORM : TEMP est exécuté, les paramètres de patches upper/lower et les paramètres de performance seront réglés comme suit

◆ Paramètres de patch



◆ Paramètres de performance



PFM COMMON ((1))		PFM PART ((2))		INDIV TRIG ((3))		
		L	U			
Part Detune	0	Part Transpose	0	0	Indiv Trig Switch	OFF
Output Assign	MIX OUT	Part MIDI CH	2	1	Trig Destination	FILTER
Pedal Assign	EXPRESSION	Chorus Sync	OFF	OFF	Trig Source CH	15
Voice Assign	4-4	Delay Sync	OFF	OFF	Trig Source Note	ALL
Split Point	C 4	LFO Sync	OFF	OFF		
Arpeggio Dest	LOWER & UPPER					
Arp Beat Pattern	1/16					

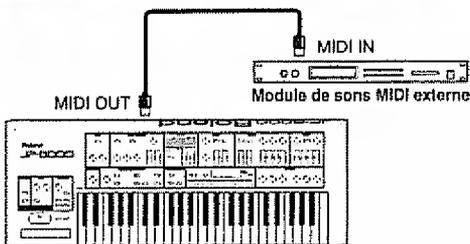
Chapitre 9. Emploi du MIDI

Les chapitres 1 à 8 ont expliqué principalement comment utiliser le JP-8000 tout seul. Maintenant que vous avez compris il fonctionne, voyons comment le JP-8000 peut être connecté à d'autres appareils MIDI pour un encore plus grand potentiel musical. Quand le JP-8000 est utilisé seul, un maximum de 8 notes simultanées peut être produit, et seulement deux parties peuvent être jouées. Toutefois, en utilisant le MIDI, vous pouvez faire jouer un module de sons différent en accompagnement pendant que vous jouez un solo sur le JP-8000, ou encore superposer le son d'un autre synthétiseur, pilotant ainsi deux appareils MIDI ou plus comme s'ils étaient un seul instrument.

Le chapitre 9 présentera plusieurs façons de connecter le JP-8000 à d'autres instruments MIDI.

- * Pour des détails sur le réglage des paramètres de système, référez-vous à "Chapitre 7 : Réglages de Performance/Système" (p 85)
- * Les câbles MIDI ne sont pas fournis avec le JP-8000. Vous devez les acquérir séparément.

Commande d'appareils MIDI externes



Déclenchement de sources sonores MIDI externes

Voici comment vous pouvez jouer d'une source sonore MIDI externe depuis le clavier du JP-8000.

1. Utilisez un câble MIDI pour connecter la MIDI OUT du JP-8000 à la MIDI IN de la source sonore MIDI externe.
2. Réglez le canal MIDI de chaque partie du JP-8000 sur le canal de restitution associé au son de la source sonore MIDI externe que vous désirez faire jouer.

[PFM PART]: Part MIDI CH

3. Quand vous jouez sur le clavier du JP-8000, les notes seront produites par la source sonore MIDI externe.

Sélection de sons sur une source MIDI externe

Quand vous sélectionnez un patch sur le JP-8000, des messages de changement de programme (p 107) et de sélection de banque (p.107) sont transmis sur des canaux MIDI upper/lower. Quand vous sélectionnez une performance, ces messages correspondant à la performance sélectionnée sont transmis sur le canal de commande de performance (Performance Control Channel).

La source sonore MIDI externe recevra ces messages de changement de programme et de sélection de banque et changera de son sur le canal MIDI correspondant.

- * Comme les messages de sélection de banque que le JP-8000 peut transmettre sont limités (référez-vous aux tableaux p 93 et 94), pour certaines sources sonores MIDI externes, il y aura une limitation des sons qui pourront être sélectionnés. Pour des détails, référez-vous au mode d'emploi de votre source sonore MIDI.

1. Utilisez un câble MIDI pour connecter la MIDI OUT du JP-8000 à la MIDI IN de la source sonore MIDI externe.
2. Si vous désirez que des sons soient sélectionnés sur la source externe quand vous changez de patch, réglez le canal MIDI de la partie du JP-8000 sur la même valeur que le canal de réception de la source MIDI externe.

[PFM PART]: Part MIDI CH

Si vous désirez que des sons soient sélectionnés sur la source sonore MIDI externe lorsque vous changez de performance sur le JP-8000, réglez le canal de commande de performance (Performance Control Channel) du JP-8000 comme le canal de réception de la source sonore MIDI externe.

[MIDI PRM]: Perform Ctrl CH

3. Réglez le commutateur de réception/transmission de changement de programme sur BANK SEL. + PC.

[MIDI SW]: Tx/Rx ProgChg SW

4. Sélectionnez les patches ou performances sur le JP-8000.

Des messages de changement de programme (ou de changement de programme et de sélection de banque) seront transmis et le son de la source sonore MIDI externe changera.

- * Si le son désiré n'est pas sélectionné, réglez le commutateur de réception/transmission de changement de programme sur PC, et sélectionnez manuellement et préalablement la banque appropriée sur la source sonore MIDI externe.

- * Si les numéros de programme sont exprimés de 0 à 127 sur la source sonore MIDI externe, soustrayez 1 du numéro de programme dans le tableau suivant.

Patches	Sélection de banque (MSB/LSB)	PG
Patches user		
A11-A88	50H/00H	1-64
B11-B88	50H/00H	65-128
Patches preset		
A11-A88	51H/00H	1-64
B11-B88	51H/00H	65-128

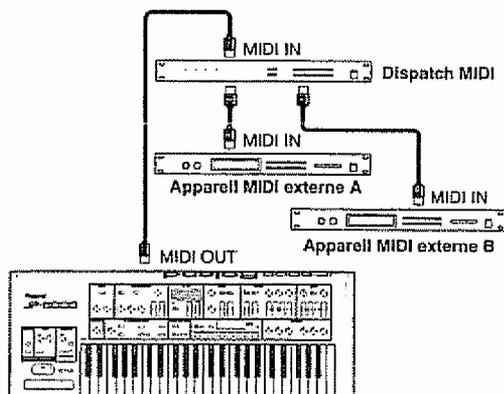
Performances	MSB/LSB	PG
Performances user		
1-64	51H/00H	1-64
Performances preset		
1-64	51H/00H	1-64

* MSB est la valeur de la commande n°0 (octet de poids fort), et LSB celle de la commande 32 (octet de poids faible)

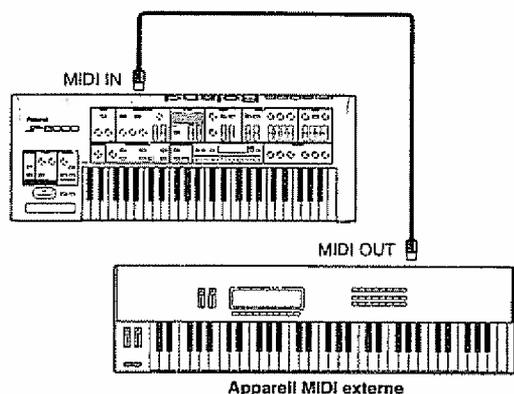
* PG est le numéro de programme

● A propos des dispatches MIDI

Lorsque plusieurs appareils MIDI externes sont connectés, le signal se dégrade progressivement avec la distance qui les sépare de l'appareil émetteur, pouvant même produire des erreurs de réception. Si vous désirez connecter trois appareils externes ou plus, nous vous recommandons d'utiliser un dispatch MIDI (optionnel : A-880) et de faire les connexions comme indiqué dans le schéma suivant.



Commande du JP-8000 depuis un appareil MIDI externe



Déclenchement des sons du JP-8000

Vous pouvez jouer sur le clavier d'un appareil MIDI externe ou utiliser d'autres données musicales pour faire jouer la source sonore du JP-8000.

Quand le mode de clavier du JP-8000 est sur Single, les 8 voix peuvent servir pour faire jouer une partie. Quand Key Mode est sur Dual ou Split, les 8 voix peuvent faire jouer deux parties. Le nombre de voix utilisées par chaque partie sera déterminé par le réglage d'assignation de voix (Voice Assign, p 85).

1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à la prise MIDI IN du JP-8000.
2. Réglez le canal MIDI de chaque partie du JP-8000 pour qu'il corresponde aux canaux de transmission de l'appareil MIDI externe.
[PFM PART]: Part MIDI CH
3. Si Key Mode est sur Single, utilisez Panel Select pour spécifier la partie que vous désirez faire jouer.
4. Quand vous jouez sur le clavier de l'appareil MIDI externe, le JP-8000 joue.

Sélection de patches sur le JP-8000

Quand des sons sont sélectionnés sur un appareil MIDI externe, les messages de changement de programme correspondant (ou de changement de programme et de sélection de banque) seront transmis par sa prise MIDI OUT. Si ces messages sont reçus sur les canaux MIDI upper/lower, les patches du JP-8000 changeront en conséquence.

La correspondance entre les messages de changement de programme et de sélection de banque que le JP-8000 reçoit et les patches qui seront sélectionnés est la même que celle décrite dans "Sélection des sons sur une source sonore MIDI externe".

1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à la prise MIDI IN du JP-8000.
 2. Réglez le canal MIDI de chaque partie du JP-8000 pour l'adapter au canal de transmission de l'appareil externe.
[PFM PART]: Part MIDI CH
 3. Réglez le commutateur de transmission/réception de changement de programme sur PC ou BANK SEL + PC.
[MIDI SW]: Tx/Rx ProgChg SW
- * Si un message de sélection de banque autre que ceux donnés dans le tableau des pages 93-94 est reçu, ce message sera ignoré et des patches seront sélectionnés dans le même groupe.
4. Sélectionnez un son sur l'appareil MIDI externe.

Le JP-8000 recevra les messages de changement de programme (ou les messages de changement de programme et de sélection de banque) et changera de patch en conséquence.

Sélection de performances sur le JP-8000

Lorsque des sons sont sélectionnés sur un appareil MIDI externe, les messages correspondant de changement de programme (ou de changement de programme et de sélection de banque) seront transmis par la prise MIDI OUT. Si ces messages sont reçus sur le canal MIDI de commande de performance, les performances du JP-8000 changeront en conséquence.

La correspondance entre les messages de changement de programme et de sélection de banque que le JP-8000 reçoit et les performances qui seront sélectionnées est la même que celle décrite dans "Sélection des sons sur une source sonore MIDI externe".

1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à la prise MIDI IN du JP-8000.
2. Réglez le canal MIDI de commande de performance du JP-8000 pour l'adapter au canal de transmission de l'appareil externe.

[MIDI PRM]: Perform Ctrl CH

3. Réglez le commutateur de transmission/réception de changement de programme sur PC ou BANK SEL + PC.

[MIDI SW]: Tx/Rx ProgChg SW

- * Si un message de sélection de banque autre que ceux donnés dans le tableau des pages 93-94 est reçu, ce message sera ignoré et des patches seront sélectionnés dans le même groupe.

4. Sélectionnez un son sur l'appareil MIDI externe.

Le JP-8000 recevra les messages de changement de programme (ou les messages de changement de programme et de sélection de banque) et changera de performance en conséquence.

Emploi de messages de note d'un appareil externe pour le déclenchement individuel

- * Pour des détails sur le déclenchement individuel (Individual Trigger), référez-vous à "Déclenchement d'une enveloppe individuelle avec une touche enfoncée (Individual Trigger)" (p.88)

1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à la MINI IN du JP-8000.

2. Faites les réglages d'Individual Trigger.

[INDIV TRIG]: Indv Trig Switch / Trig Destination / Trig Source CH / Trig Source Note

A cet instant, l'effet sera plus apparent si vous ajustez l'enveloppe du son du JP-8000 pour augmenter [ENV DEPTH] (si FILTER est la destination du déclenchement) ou [LEVEL] (si AMP est la destination du déclenchement), pour que le son soit clairement articulé (en plus, réglez [CUTOFF FREQ] sur une valeur basse si vous avez sélectionné FILTER.)

3. Réglez le canal de transmission de l'appareil MIDI externe

Réglez-le comme le canal source de déclenchement du JP-8000

4. Pressez et tenez les notes sur le clavier du JP-8000.

5. Lancez le séquenceur de l'appareil MIDI externe.

Le JP-8000 jouera quand seront reçus les messages de note.

Jeu d'un arpège ou pattern/ enregistrement d'un pattern

1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT du clavier MIDI externe à la MINI IN du JP-8000.

2. Réglez le canal de télécommande (Remote Control Channel) du JP-8000 comme le canal de transmission de l'appareil MIDI externe.

[MIDI PRM]: Remote Ctrl CH

3. En jouant sur le clavier MIDI externe, vous pourrez faire jouer des arpèges ou pattern.

4. Si vous passez en mode d'enregistrement de pattern et jouez sur le clavier MIDI externe, le pattern joué sera enregistré.

Synchronisation avec des appareils MIDI externes

Synchronisation d'arpège, pattern et Motion

1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à la MINI IN du JP-8000.

2. Activez MIDI Sync.

[MIDI SW]: MIDI Sync

3. Faites les réglages sur l'appareil MIDI externe pour qu'il transmette des messages d'horloge MIDI.

4. Lancez la reproduction sur l'appareil MIDI externe.

5. En écoutant la reproduction de l'appareil MIDI externe, lancez un pattern ou Motion.

- * Certains appareils MIDI externes ne transmettent pas des messages MIDI d'horloge tant qu'ils ne sont pas en enregistrement ou en reproduction. Si vous connectez un tel appareil, sachez que le tempo ne peut pas être synchronisé sur l'horloge MIDI tant que l'appareil n'est pas en enregistrement ou en production.

Aussi, si le JP-8000 est synchronisé sur un appareil externe qui transmet les messages Stop (FC) à la fin d'une boucle ou durant une reproduction ou un enregistrement en boucle, la synchronisation se retrouvera altérée. En particulier lorsque vous vous synchronisez sur un appareil où vous avez enregistré des patterns ou des mouvements de commande (Motions), ne laissez pas transmettre de Stop pendant l'enregistrement. Si Stop est transmis, l'interprétation ne peut pas être correctement enregistrée.

Synchronisation de chorus, delay et LFO1

1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à la MINI IN du JP-8000.

2. Faites les réglages désirés pour Chorus Sync, Delay Sync, ou LFO Sync.

[PFM PART]: Chorus Sync/Delay Sync/LFO Sync

3. Activez MIDI Sync.

4. Faites les réglages de l'appareil MIDI externe pour qu'il transmette les messages d'horloge MIDI.
5. Lancez la reproduction sur l'appareil MIDI externe.
6. En écoutant la reproduction de l'appareil MIDI externe, jouez sur le JP-8000.

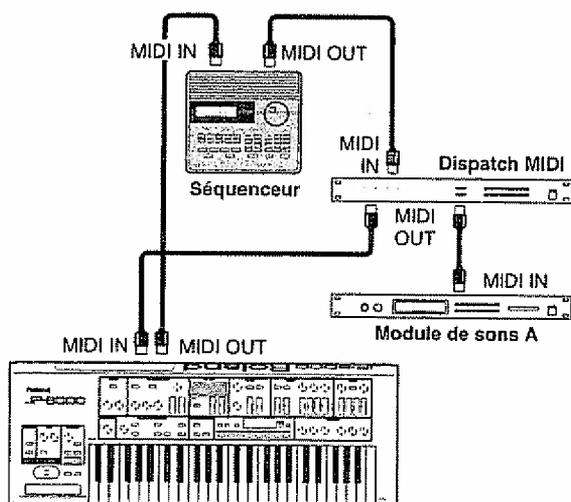
Le delay se fera entendre ou le chorus et le LFO1 changeront au même tempo que la reproduction de l'appareil MIDI externe. Si vous changez le tempo sur celui-ci, le temps de retard, la vitesse du chorus ou du LFO1 changeront parallèlement.

* Certains appareils MIDI externes ne transmettent pas des messages MIDI d'horloge tant qu'ils ne sont pas en enregistrement ou en reproduction. Si vous connectez un tel appareil, sachez que Delay Sync, Chorus Sync et LFO Sync ne seront pas possibles tant que l'appareil n'est pas en enregistrement ou en production.

Enregistrement de ce que vous jouez dans un séquenceur externe

Cette section explique la procédure pour utiliser le JP-8000, une source sonore MIDI externe et un séquenceur externe afin de créer un enregistrement multi-piste.

La source sonore du JP-8000 peut servir à faire jouer une ou deux pistes (partie). Les autres pistes seront jouées sur la source sonore MIDI externe.



Réglages pour l'enregistrement

Avant de commencer à enregistrer, suivez l'étape 2 dans "Procédure d'enregistrement" (p.97) pour contrôler les réglages de chaque appareil. Pour que votre jeu soit correctement enregistré, les paramètres suivants doivent être correctement réglés.

Réglages du JP-8000

■ Key Mode/Panel Select

Si vous désirez que les 8 voix de la source sonore du JP-8000 servent à une piste (partie), réglez Key Mode sur Single et utilisez Panel Select pour fixer la partie que vous désirez piloter. Si vous désirez que 2 pistes jouent, réglez Key Mode sur Split. Le nombre de voix utilisées par chaque partie dépendra du réglage d'assignation de voix (Voice Assign, p.85).

■ Performance Control Channel ([MIDI PRM] : Perform Ctrl CH)

Détermine le canal MIDI utilisé pour changer de performance.

■ Part MIDI Channel ([PFM PART] : Part MIDI CH)

Détermine les canaux MIDI des pistes jouées par les parties du JP-8000.

* Le canal de réception de chaque partie sur les sources sonores MIDI externes doit être réglé sur d'autres valeurs que les canaux MIDI sélectionnés pour le JP-8000.

■ Remote Control Channel ([MIDI PRM] : Remote Ctrl CH)

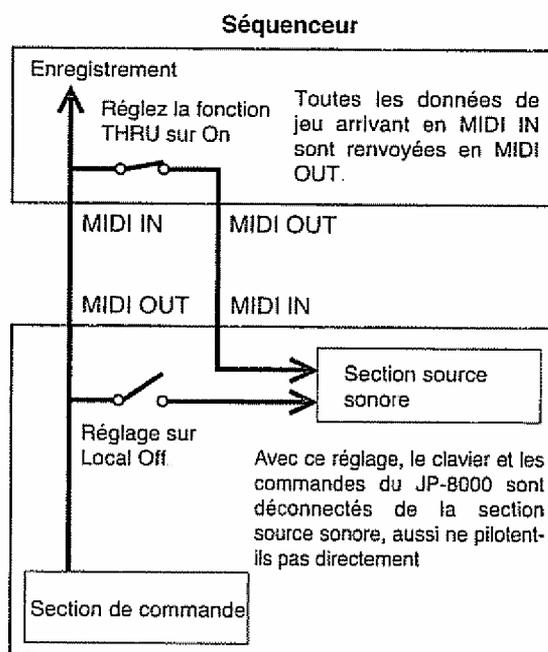
Réglez ce paramètre sur OFF.

Si vous jouez du JP-8000 avec des connexions telles que celles du schéma sur la gauche, désactivez Remote Control Channel, pour éviter que les messages MIDI ne créent une boucle lorsque ce canal correspond au canal MIDI d'une partie.

■ Local Switch ([MIDI SW] : Local Switch)

Réglez ce paramètre sur OFF.

Quand le JP-8000 est joué avec les connexions du schéma ci-dessous et Local Switch est sur ON, les données musicales venant de MIDI OUT du séquenceur externe et des données venant des propres commandes du JP-8000 seront reçues en double, entraînant le double déclenchement de chaque note (avec un très léger décalage). Pour prévenir cela, réglez Local Switch sur OFF afin de déconnecter la section de commande du JP-8000 de sa source sonore.



JP-8000

■ Edit Transmit/Receive Switch ([MIDI SW]: Tx/Rx Edit Switch)

Réglez-le sur OFF

Lorsque vous déplacez une commande ou faites reproduire une mémoire Motion, des messages de changement de commande ou de messages exclusifs sont transmis et enregistrés sur le séquenceur externe.

- * Le mode de transmission/réception d'édition et le réglage de réception/transmission doivent être réglés pour la reproduction pour les mêmes valeurs que celles utilisées pour l'enregistrement. Si différents réglages sont utilisés à l'enregistrement et à la reproduction, les données ne seront pas correctement reproduites.

■ Exclusive Receive Switch ([MIDI SW]: Rx Exclusive SW)

Réglez-le sur ON.

Les messages exclusifs enregistrés dans le séquenceur externe seront reçus, entraînant la modification de divers paramètres

■ Program Change Transmit/Receive Switch ([MIDI SW]: Tx/Rx ProgChg SW)

Réglez ce paramètre sur BANK SEL + PC.

Quand un patch ou une performance du JP-8000 est sélectionné durant l'enregistrement, les messages de changement de programme ou de sélection de banque correspondant seront transmis et donc enregistrés sur le séquenceur externe. Les changements de programme enregistrés dans le séquenceur externe seront ensuite reçus par le JP-8000 pour sélectionner les patches ou performances

- * Le commutateur de réception de changement de programme doit également être réglé sur ON pour chaque partie dans les sources sonores MIDI externes.

Réglages du séquenceur externe

- * Pour les procédures de réglage de chaque fonction, référez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur.

■ Canal de transmission

Réglez le canal de transmission des pistes à jouer sur le JP-8000 pour qu'ils correspondent aux canaux MIDI des parties du JP-8000. Réglez les canaux de transmission des pistes devant être jouées par les sources sonores MIDI externes pour qu'ils correspondent au canal de réception de chaque partie à des sources sonores MIDI externes

■ Fonction

Réglez-la sur ON pour que les données musicales reçues en MIDI IN du séquenceur externe soient immédiatement transmises par sa MIDI OUT.

- * Si votre séquenceur MIDI externe n'a pas de fonction THRU, réglez sur ON Local Switch dans votre JP-8000.

■ Tempo

Faites jouer le métronome et jouez un tempo confortable pour l'enregistrement

Procédure d'enregistrement

1. Utilisez des câbles MIDI pour relier le JP-8000 et le séquenceur externe comme indiqué en page 96.
2. Faites les réglages sur le JP-8000 et le séquenceur externe comme expliqué dans la section précédente "Réglages pour l'enregistrement".
3. Placez le séquenceur externe en mode d'enregistrement et enregistrez votre jeu.

Tout en écoutant le métronome du séquenceur externe, enregistrez d'abord les parties rythmiques.

4. De la même façon, enregistrez les parties additionnelles.

Pour les pistes à jouer par le JP-8000, vous pouvez également enregistrer les mouvements des commandes (Motions) du JP-8000.

- * Certains séquenceurs ne peuvent pas enregistrer de messages exclusifs. Si c'est le cas, assignez d'autres messages MIDI tels que des changements de commande aux commandes dont le mouvement doit être enregistré ("Réglage de transmission/réception", p.89).
- * Arpège, pattern, Motion, chorus, delay et LFO1 peuvent être enregistrés en synchronisation avec l'horloge MIDI du séquenceur externe. Pour des détails, référez-vous aux explications données dans "Synchronisation sur les appareils MIDI externes" (p.95).

Sauvegarde des réglages dans un séquenceur externe (Bulk Dump)

Le JP-8000 peut transmettre une variété de réglages à un appareil externe sous forme de messages exclusifs. Cette fonction s'appelle le transfert de données ou Bulk Dump. En transmettant ces données à un séquenceur externe connecté au JP-8000, vous pouvez sauvegarder différents réglages du JP-8000. Vous pouvez également connecter un autre JP-8000 à la place d'un séquenceur pour régler de façon identique le second JP-8000.

Procédure

1. Utilisez un câble MIDI pour relier la MIDI OUT du JP-8000 à la MIDI IN du séquenceur externe.
2. Tenez enfoncé [SHIFT] ([EXIT]) et pressez [INIT/UTIL] ([7]).

L'indicateur [INIT/UTIL] s'allumera

3. Pressez [INIT/UTIL] pour accéder à la page de réglage Bulk Dump.

```
BULK DUMP [WRITE]
ALL
```

4. Utilisez [DOWN]/[UP] pour sélectionner le type de transfert Bulk Dump (référez-vous aux explications qui suivent).

5. Placez le séquenceur externe en mode d'enregistrement.

6. Pressez [WRITE] pour transmettre les données.

L'affichage suivant apparaîtra

* Ne jouez pas sur le clavier durant la procédure Bulk Dump. Si vous jouez sur le clavier, des messages de note seront transmis par la prise MIDI OUT.

Transmitting...

Pour interrompre la procédure Bulk Dump, pressez [EXIT].

7. Quand la procédure est terminée, l'affichage indique "Completed" et l'affichage précédent réapparaît.

8. Stoppez le séquenceur externe.

Types de transfert Bulk Dump

* Quand ALL, PATCH:USER ALL, PATCH:USER A, PATCH:USER B ou PERFORM:USER ALL sont exécutés, les réglages temporaires ne sont pas transmis

ALL: tous les paramètres de patch, performance, pattern, Motion et système seront transmis

PATCH: USER ALL: tous les patches user sont transmis.

PATCH: USER A: les patches user du groupe A sont transmis

PATCH: USER B: les patches user du groupe B sont transmis.

PATCH: TEMP UPPER: le patch actuellement sélectionné pour upper sera transmis.

PATCH: TEMP LOWER: le patch actuellement sélectionné pour lower sera transmis

PATCH: TEMP UP&LO: les patches actuellement sélectionnés pour upper et lower seront transmis.

PERFORM: USER ALL: toutes les performances user seront transmises

PERFORM: TEMP: la performance actuellement sélectionnée sera transmise

PATTERN: ALL: tous les patterns sont transmis

PATTERN: C#2-C4: les patterns C#2-C4 sont transmis.

PATTERN: C#4-C6: les patterns C#4-C6 sont transmis.

PATTERN: CURRENT: le pattern actuellement sélectionné (celui de la dernière touche pressée) est transmis

MOTION: ALL: toutes les mémoires motions seront transmises

MOTION: SET A-1: la mémoire Motion 1 du groupe A sera transmise.

MOTION: SET A-2: la mémoire Motion 2 du groupe A sera transmise

MOTION: SET B-1: la mémoire Motion 1 du groupe B sera transmise

MOTION: SET B-2: la mémoire Motion 2 du groupe B sera transmise.

Précautions lorsque vous employez le transfert Bulk Dump pour les patterns et Motions

Dans le JP-8000, tous les patterns et Motions partagent le même espace mémoire. Cela signifie qu'en fonction de l'utilisation actuelle de la mémoire, un pattern ou une mémoire Motion qui a été préalablement sauvegardé peut faire s'afficher un message "Memory Full!" (mémoire pleine) lors de son renvoi dans le JP-8000, il peut alors ne pas être possible de renvoyer ces données dans le JP-8000. Si cela se produit, supprimez des patterns ou Motions non utilisés dans la mémoire, et refaites la transmission vers le JP-8000

Retour des réglages sauvegardés dans le JP-8000

Voici comment les réglages qui ont été sauvegardés dans la procédure Bulk Dump peuvent être renvoyés au JP-8000.

1. Utilisez un câble MIDI pour relier la MIDI OUT du séquenceur externe à la MIDI IN du JP-8000.

2. Réglez le numéro d'identification d'unité (Device ID) comme lors de la procédure de sauvegarde par Bulk Dump.

3. Réglez sur ON le commutateur de réception de messages exclusifs.

[MIDI SW]: Rx Exclusive SW

4. Transmettez (faites reproduire) les données sur le séquenceur externe.

* Faites reproduire le séquenceur externe au même tempo que celui utilisé lors de l'enregistrement du Bulk Dump. Si le tempo de reproduction est plus rapide, il peut être impossible de recouvrer correctement les réglages.

Astuces

Lorsque vous enregistrez votre jeu dans un séquenceur externe, il est pratique d'utiliser la procédure Bulk Dump pour enregistrer les réglages PERFORM: TEMP du JP-8000 au début de l'enregistrement.

Si cela est fait, le JP-8000 retrouve alors automatiquement les réglages de performance lorsque le morceau sera reproduit, aussi n'aurez-vous pas à sélectionner la performance avant la reproduction. Plus encore, même si les réglages de performance sont modifiés après que le morceau ait été enregistré, la reproduction continuera à utiliser exactement les mêmes réglages.

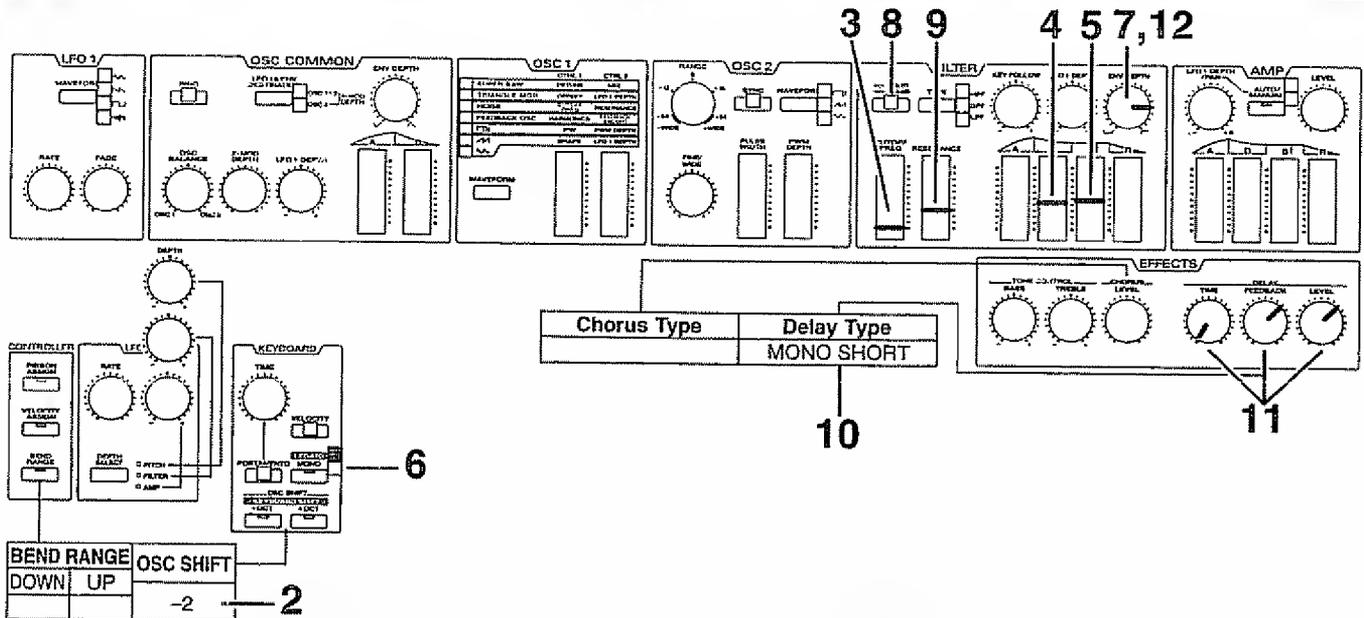
JP-8000

Appendices

Astuces de création sonore

Cette section vous apportera un savoir et des astuces pour l'édition d'un patch afin de créer différents types de son. Référez-vous aux explications et aux schémas de façade et changez réellement les réglages de votre JP-8000 pour entendre les résultats

Basse



1. Utilisez la procédure d'initialisation pour régler la performance sur les valeurs de base.

[INIT/UTIL]: Initialize: PERFORM: TEMP

2. Comme la basse est un instrument grave, réglez OSC SHIFT sur -2 OCT.

3. Réglez la section FILTER [CUTOFF FREQ] sur la valeur minimale.

Il n'y aura pas de son

4. Déplacez [D] dans la section FILTER jusqu'à la position donnée dans le schéma pour créer la portion d'attaque du son.

5. Déplacez [S] dans la section FILTER comme dans le schéma pour spécifier le timbre de la portion tenue du son.

6. Réglez [MONO] sur LEGATO.

Avec un réglage legato, vous pouvez produire une sensation legato similaire à celle obtenue quand un doigt glisse sur une autre frette sans quitter la corde

7. Déplacez [ENV DEPTH] en section FILTER comme sur le schéma pour déterminer le timbre général.

La sensation d'attaque se fera entendre et le timbre deviendra un peu plus étouffé

8. Eteignez l'indicateur [-12dB/-24dB] pour sélectionner -12 dB.

Le cœur du son restera inchangé et le timbre sera moins brillant.

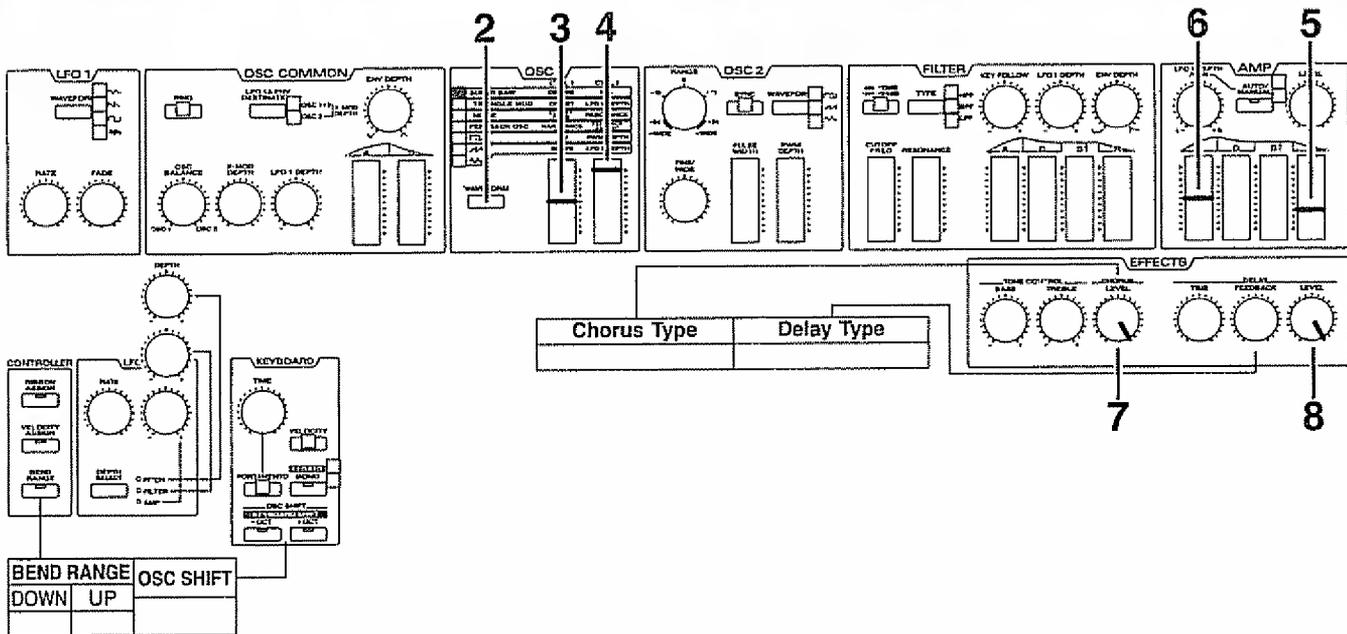
9. Si désirez, vous pouvez ajuster [RESONANCE] de la section FILTER pour ajouter une touche caractéristique au timbre.

10. Réglez DELAY TYPE sur MONO SHORT.

[EFFECTS]: Delay Type: MONO SHORT

11. Réglez [TIME] en section DELAY sur la valeur minimale et déplacez [FEEDBACK] et [LEVEL] comme dans le schéma.

12. Réglez [ENV DEPTH] une fois encore en section FILTER pour façonner le timbre général à votre goût.



Quand vous créez un son de corde, il est préférable d'écouter le son en jouant des accords de 4 notes ou équivalent. Cela vous donnera une meilleure idée du caractère du son qu'avec une seule note.

1. Utilisez la procédure d'initialisation pour régler la performance sur les valeurs de base.

[INIT/UTIL]: Initialize: PERFORM: TEMP

2. Pour [WAVEFORM] de la section OSC1, sélectionnez SUPER SAW.
3. Déplacez [CTRL 1] (DETUNE) de la section OSC1 comme dans le schéma.
4. Déplacez [CTRL 2] (MIX) de la section OSC1 en position maximale.

Cela produira l'impression d'un grand groupe de cordes

5. Déplacez [R] de la section AMP comme dans le schéma pour que le son dure un certain temps après le relâchement de la touche.
6. Déplacez [A] de la section AMP comme dans le schéma pour que l'attaque soit un peu plus lente.

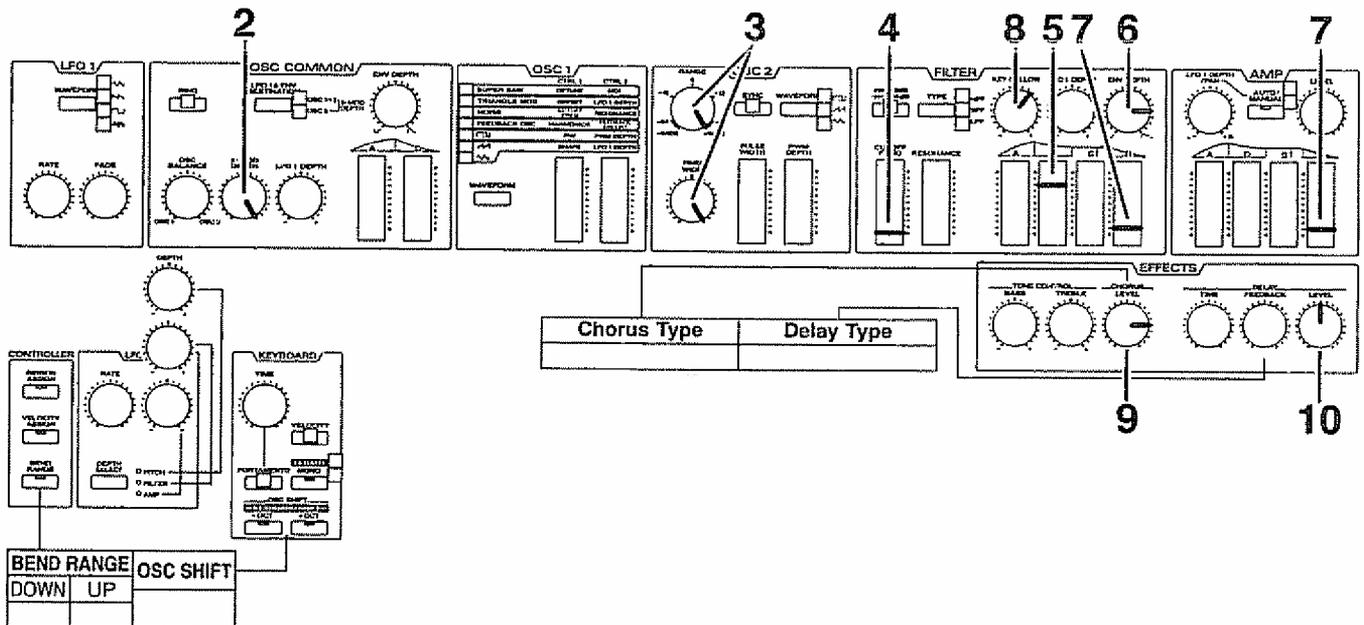
7. Réglez [LEVEL] de la section CHORUS sur la valeur maximale.

Cela vous donnera un son avec plus d'ampléur et de profondeur.

8. Réglez [LEVEL] de la section DELAY sur la valeur maximale.

Cela ajoutera de la réverbération.

Piano électrique



Il y a des limitations inévitables à l'emploi d'une synthèse soustractive conventionnelle pour tenter de simuler le son d'un piano électrique, mais en utilisant la modulation en croix (X-MOD), vous pouvez produire la forme d'onde complexe nécessaire

1. Utilisez la procédure d'initialisation pour régler la performance sur les valeurs de base.

[INIT/UTIL]: Initialize: PERFORM: TEMP

2. Réglez [X-MOD DEPTH] au maximum.
3. En section OSC2, réglez [RANGE] et [FINE/WIDE] au maximum.
4. Réglez [CUTOFF FREQ] de la section FILTER au minimum.
Le son ne sera plus entendu.
5. Déplacez [D] de la section FILTER comme dans le schéma pour spécifier comment chutera la brillance.
6. Ajustez [ENV DEPTH] de la section FILTER pour modifier le timbre à votre goût.
7. Déplacez [R] des sections FILTER et AMP comme dans le schéma.

Cela éliminera le clic entendu quand une touche est relâchée.

8. Réglez [KEY FOLLOW] dans la section FILTER sur la position désirée.

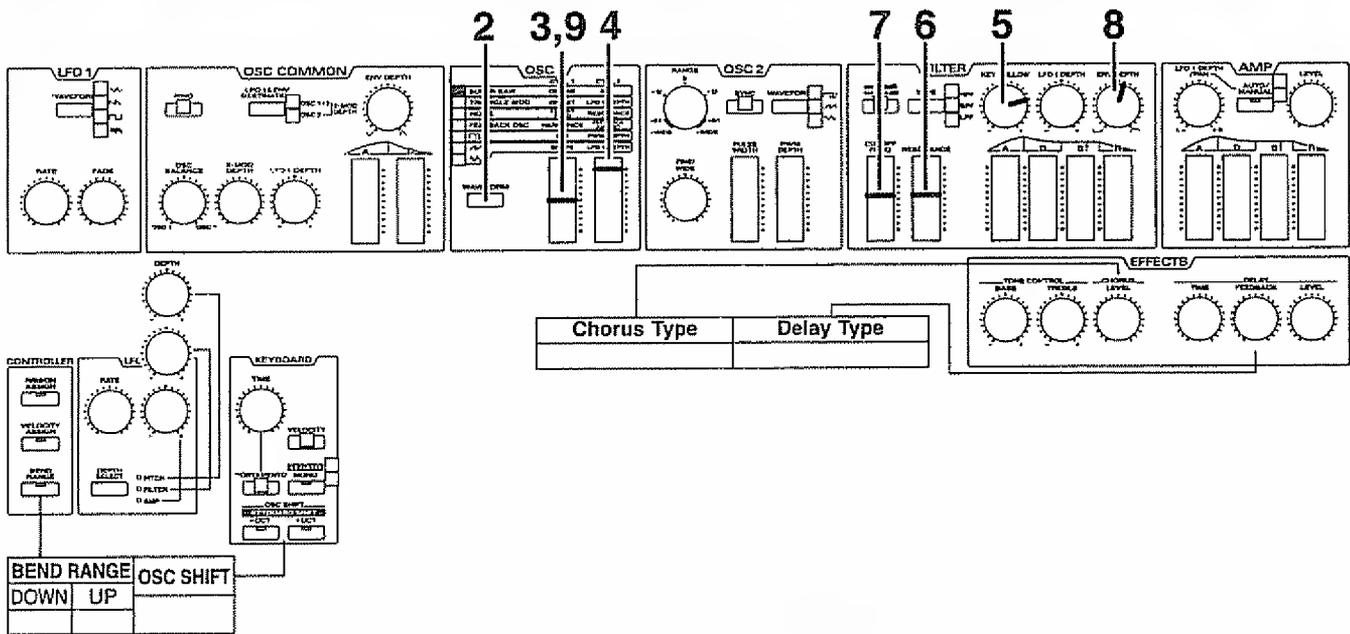
Jouez et comparez les notes dans les tessitures haute et basse du clavier pendant que vous ajustez ce réglage.

9. Déplacez [LEVEL] de la section CHORUS comme dans le schéma.

Cela donnera plus d'espace et de profondeur au son, le rendant plus feutré.

10. Déplacez [LEVEL] de la section DELAY comme dans le schéma pour ajouter de la réverbération au son.

11. Si vous désirez que la dynamique de jeu au clavier affecte la brillance ([ENV DEPTH] de la section FILTER) et le volume ([LEVEL] de la section AMP), ajustez les réglages de dynamique (p.68). Avant de faire ces réglages, activez [VELOCITY] en section KEYBOARD.



1. Utilisez la procédure d'initialisation pour régler la performance sur les valeurs de base.

[INIT/UTIL]: Initialize: PERFORM: TEMP

2. Pour [WAVEFORM] de la section OSC1, sélectionnez SUPER SAW.

3. Déplacez [CTRL 1] (DETUNE) de la section OSC1 comme dans le schéma.

4. Réglez [CTRL 2] (MIX) de la section OSC1 au maximum.

5. Tenez enfoncé [SHIFT] ([EXIT]) et utilisez [KEY FOLLOW] de la section FILTER et les boutons [DOWN/UP] pour régler la valeur de Key Follows sur +32.

6. Tenez enfoncé [SHIFT], et utilisez [RESONANCE] de la section FILTER et [DOWN]/[UP] pour régler une valeur de résonance dans une plage de 65 – 75.

7. Tenez enfoncé [SHIFT], et utilisez [CUTOFF FREQ] de la section FILTER et [DOWN]/[UP] pour régler la fréquence de coupure sur 71.

Cela utilisera l'oscillation du filtre pour ajouter une harmonie parallèle à la quinte

Changer la valeur de fréquence de coupure par palier de 1 changera la hauteur de l'oscillation par demi-ton. Si vous le désirez, vous pouvez sélectionner une hauteur différente

- Exemples) 64 → 1 octave
- 68 → tierce
- 75 → septième

8. Déplacez [ENV DEPTH] de la section FILTER comme dans le schéma.

Cela ajustera le son de clic produit au relâchement de la touche

9. Si désiré, vous pouvez déplacer [CTRL 1] (DETUNE) de la section OSC1 pour ajuster la vitesse de rotation de la cabine rotative.

Comprendre le son

Comme déplacer les commandes de la façade du JP-8000 modifiera le son, il est simple de faire des nouveaux sons. Toutefois, si vous avez un certain son à l'esprit, déplacer aléatoirement les commandes ne vous rapprochera pas obligatoirement du son désiré. Pour créer le son voulu, il vous faut une compréhension de base du son. Cette section vous apportera les notions de base nécessaires pour cela. Lire et comprendre cette section vous aidera à créer les sons recherchés.

Les bases du son

Dans notre vie, nous sommes entourés par tous les types de sons. Ces sons existent sous forme d'onde ou vibrations dans l'air. Quand ces vibrations atteignent notre oreille et sont transmises au cerveau, elles sont interprétées comme un "son". La forme de ces "ondes" déterminent le type du son sous la forme duquel elles seront perçues.

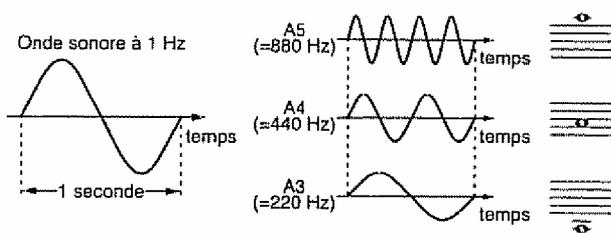
Les trois éléments d'un son

Les trois éléments d'une sonorité sont la hauteur (pitch), la brillance et le volume.

La hauteur

La hauteur est déterminée par la vitesse à laquelle les ondes se répètent. Une onde qui se répète une fois par seconde est une onde de fréquence 1 Hz (Hertz).

Quand la fréquence augmente, la hauteur monte. Quand elle diminue, la hauteur baisse. Par exemple, le la médian (A4) à une fréquence de 440.0 Hz, mais si on monte d'une octave, la fréquence double (A5 = 880 Hz), tandis que si l'on descend d'une octave, la fréquence est divisée par 2 (A3 = 220 Hz).

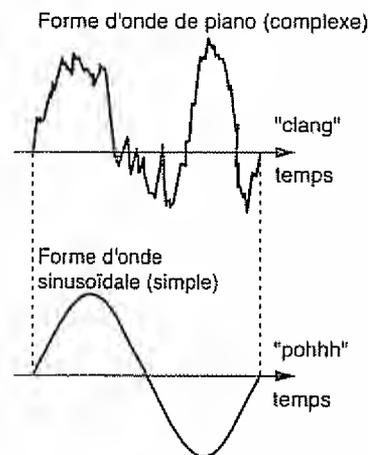


→ KEY BOARD OSC SHIFT [-OCT]/[+OCT] (p.71)

Brillance

La brillance est déterminée par la forme de l'onde. Par exemple, si vous comparez une forme d'onde d'un piano avec celle d'une onde sinusoïdale, vous verrez que la forme d'onde de piano est bien plus complexe que l'onde sinusoïdale. La différence de complexité sera interprétée par nos oreilles comme la brillance du son.

La brillance est également étroitement liée aux partiels (harmoniques) qui seront évoqués ultérieurement.

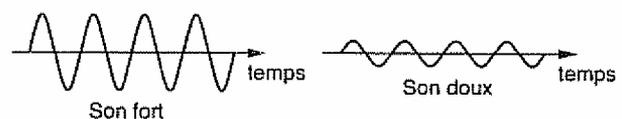


→ OSC 1 [WAVEFORM] (p.55)

→ OSC 2 [WAVEFORM] (p.57)

Volume

Le volume est déterminé par l'amplitude (la taille) de la forme d'onde. Une plus grande amplitude signifie un volume plus fort et moins grande amplitude un volume plus faible.



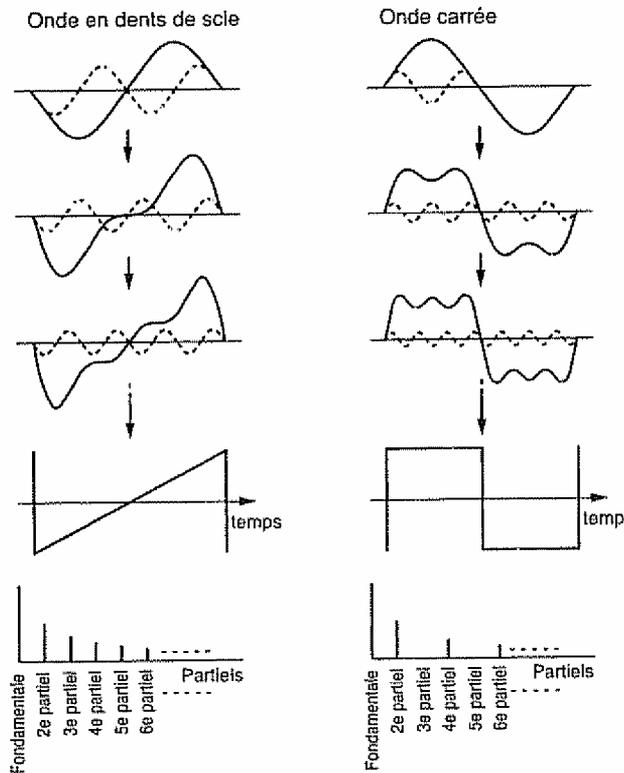
→ AMP [LEVEL] (p.62)

Partiels

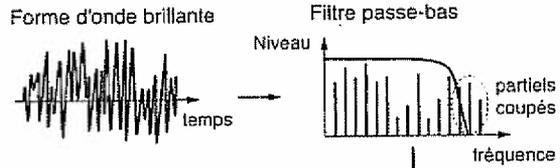
Nous avons mentionné que la brillance est déterminée par la forme de l'onde, mais comment cette forme est-elle déterminée?

Il est généralement connu que les formes d'onde sont constituées de multiples ondes sinusoïdales. Par exemple, les ondes en dents de scie ou ondes carrées sont constituées d'une fondamentale (fréquence de base) plus des multiples entiers de cette fréquence fondamentale tels que $2x$, $3x$, ... Ces multiples de fréquence fondamentale sont appelés "harmoniques" ou "partiels".

Les partiels qui sont des multiples entiers de la fondamentale sont appelés "partiels harmoniques" et les partiels qui ne sont pas des multiples entiers de la fondamentale sont appelés "partiels inharmoniques". En combinant ces partiels, une gamme infinie de sons peut être créée.



Plus il y a de partiels de haute fréquence dans un son, plus brillant apparaît le son. Plus il y a de partiels de basse fréquence dans un son, plus feutré (sombre) apparaît le son. La technique de suppression de ces partiels pour modifier la brillance (et donc la forme d'onde) du son est appelée "synthèse soustractive" et est une des méthodes les plus communes de synthèse. Cela signifie que les synthétiseurs qui utilisent cette méthode de synthèse doivent contenir des formes d'onde à l'origine très riches en partiels. En utilisant un filtre pour sélectivement supprimer certains partiels, la brillance du son peut être modifiée.



Les partiels les plus élevés sont coupés rendant la forme d'onde plus arrondie (plus douce)



→ FILTER [TYPE] / [CUTOFF FREQ]/[RESONANCE]/ [-12dB/-24dB]/[KEY FOLLOW] (p.59)

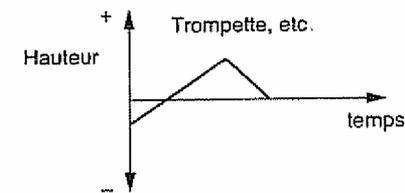
En plus du filtre, la forme d'onde peut être modifiée par la synchronisation, le modulateur en anneau ou la modulation en croix afin de changer la forme d'onde de différentes façons.

Changement de son au cours du temps (Enveloppe) • •

Dans tout instrument acoustique, la forme d'onde passe par différentes étapes de changement entre le début et la fin de la note. Cela est dû au fait que chacun des trois éléments du son (hauteur, brillance et volume) changent avec le temps.

Ces changements au cours du temps sont nommés "enveloppes" et chaque instrument naturel a ses propres caractéristiques d'enveloppe.

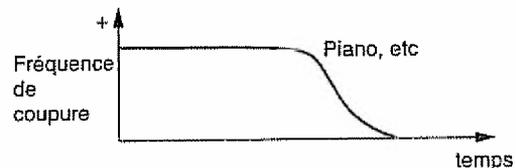
■ Enveloppe de hauteur



Les cuivres tels que la trompette ont souvent une légère variation de hauteur de la note quand le musicien commence à souffler dans son instrument. Sur un synthétiseur, ce changement de hauteur au cours de l'évolution de la note est créé par l'enveloppe de hauteur.

→ OSC COMMON [A]/[D] (p.59)

■ Enveloppe de filtre

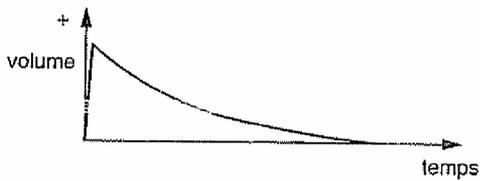


Les notes d'un piano, etc. contiennent le plus de partiels (c'est-à-dire la plus grande brillance quand la note commence, et alors que le son chute, les partiels supérieurs diminuent progressivement, rendant le son plus feutré. Sur un synthétiseur, ce changement de brillance au cours du temps est créé par l'enveloppe de filtre.

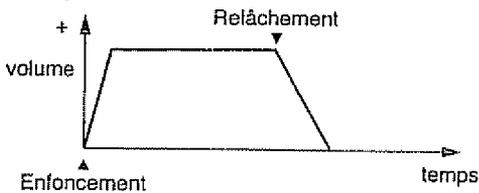
→ FILTER [A]/[D]/[S]/[R] (p.61)

■ Enveloppe d'amplificateur

Piano, etc.



Orgue, etc



Sur un piano, le son commence au moment où la touche est jouée et diminue progressivement en volume. Toutefois, avec un orgue, le même volume est maintenu tant que la touche est enfoncée. Sur un synthétiseur, ce type de changement de volume au cours du temps est créé par l'enveloppe d'amplificateur.

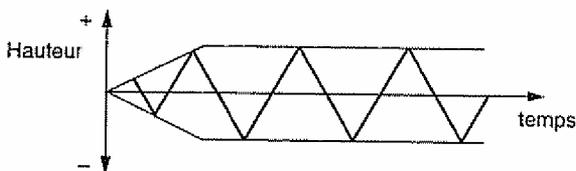
→ AMP [A]/[D]/[S]/[R] (p.62)

Ajout d'expression au son

En plus des trois éléments de son, il y a de nombreuses façons dont de l'expression peut être ajoutée. Cette section explique quelques unes de ces méthodes.

■ Emploi du LFO

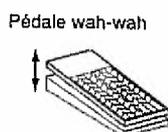
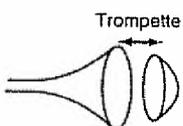
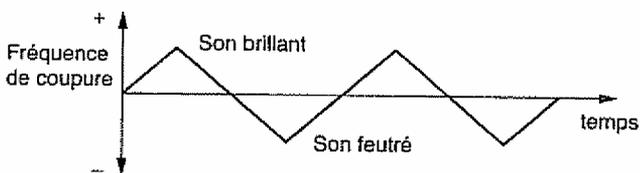
■ Vibrato



Le vibrato est une modification cyclique de la hauteur. C'est une technique de jeu souvent utilisée par les chanteurs ou les violonnistes ou encore flûtistes pour ajouter de l'expression au son.

→ LFO 1 [RATE] (p.63) + OSC COMMON [LFO 1 DEPTH] (p.58) etc.

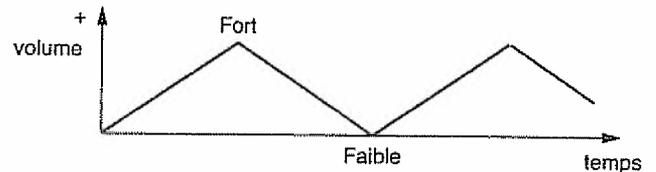
■ Wah-wah



L'effet wah-wah est une modulation cyclique de la brillance. C'est une technique de jeu qui peut être entendue quand on utilise une sourdine avec un cuivre, ou lorsqu'une pédale wah-wah est employée avec une guitare électrique.

→ LFO 1 [RATE] (p.63) + FILTER [LFO 1 DEPTH/PAN] (p.61) etc.

■ Tremolo



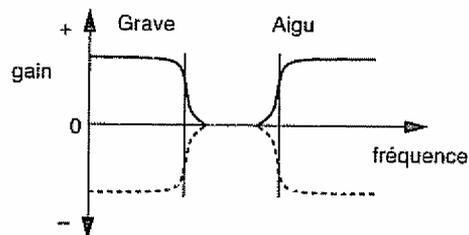
Le tremolo est une modulation cyclique du volume. C'est un effet fréquemment utilisé sur du piano électrique.

→ LFO 1 [RATE] (p.63) + AMP [LFO 1 DEPTH] (p.62) etc.

Effets

Les effets peuvent être répartis en deux types : ceux qui modifient la structure des harmoniques (partiels) pour modifier le son d'origine et ceux qui ajoutent un son au son d'origine.

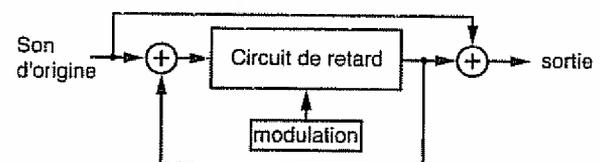
■ Commande de tonalité



Cet effet ajuste la balance entre les fréquences hautes et basses en augmentant/atténuant les plages de fréquences hautes/basses.

→ TONE CONTROL [BASS]/[TREBLE] (p.64)

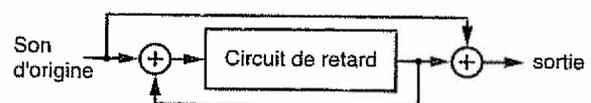
■ Chorus



Cet effet ajoute un son très légèrement retardé au son d'origine, donnant au son ampleur et profondeur.

→ CHORUS [LEVEL] (p.64)

■ Delay



Cet effet ajoute un son retardé au d'origine, créant un effet de type écho.

→ DELAY [TIME]/[FEEDBACK]/[LEVEL] (p.65)

Qu'est-ce que le MIDI?

MIDI (Musical Instrument Digital Interface ou interface numérique pour instrument de musique) est un standard mondial pour échanger des données musicales entre instruments de musique électroniques et ordinateurs, etc. Le MIDI ne véhiculent pas les données "audio" elles-mêmes, mais les données de jeu musical et commandes sous forme numérique. Les signaux numériques traités par le MIDI sont appelés messages MIDI.

Tout appareil ayant des prises MIDI peut être connecté via des câbles MIDI pour échanger des données musicales, quel que soit son fabricant ou son modèle.

- MIDI IN : ce connecteur reçoit des messages MIDI d'un appareil MIDI externe
- MIDI OUT : ce connecteur transmet des messages MIDI du JP-8000.
- MIDI THRU : les messages MIDI reçus en MIDI IN sont immédiatement retransmis par ce connecteur.

Canaux MIDI

Le MIDI peut transmettre de nombreux flux de données dans un même câble. Cela est rendu possible grâce au concept de "canaux MIDI". Il y a 16 canaux MIDI : 1-16. Des messages MIDI seront interprétés quand les canaux de l'appareil récepteur et de l'appareil émetteur correspondront.

Sur le JP-8000, le canal de transmission et celui de réception sont communs. Si vous réglez le canal MIDI des parties upper et lower pour correspondre au réglage de canal d'un appareil MIDI externe, les messages MIDI seront transmis et reçus sur ce canal.

Principaux messages MIDI utilisés par le JP-8000

Le MIDI comprend une grande variété de messages qui peuvent être utilisés pour véhiculer différents types de données. Les messages MIDI peuvent être globalement classés en deux catégories : ceux traités par canal (messages de canal) et ceux traités quel que soit le canal (message de système). Les types principaux de messages MIDI utilisés par le JP-8000 sont les suivants.

Messages de canal

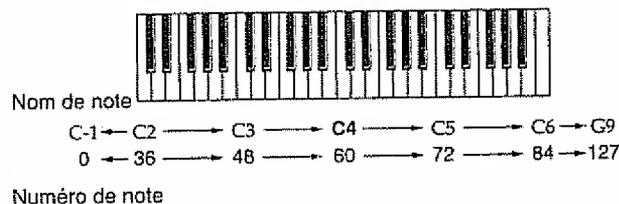
Ces messages servent à véhiculer des procédures de jeu musical et constituent la plus grande partie des messages MIDI.

Note-on

Ce message est transmis quand une touche est jouée. Chaque message Note-on inclut les trois éléments d'information suivants transmis en un seul message.

- Note-on : une touche a été jouée
- Numéro de note : numéro de la touche jouée
- Dynamique : force (vitesse) de jeu

Les numéros de note sont exprimés dans une plage de 0 à 127, le do médian (C4) ayant le 60.



Note-off

Ce message est transmis quand une touche est relâchée. Quand ce message est reçu, le son correspondant à cette touche est coupé. Chaque message Note-off comprend les trois éléments suivants transmis en un seul message.

- Note-off : une touche a été relâchée
- Numéro de note : numéro de la touche relâchée
- Dynamique : force (vitesse) de relâchement

Pitch Bend

Ce message indique la position sur laquelle a été déplacé le levier de pitch bend.

Aftertouch (pression)

Ce message indique quelle pression a été appliquée au clavier après qu'une touche ait été enfoncée. Il y a deux types de messages d'aftertouch : l'aftertouch par canal qui pilote la totalité d'un canal et l'aftertouch polyphonique qui pilote individuellement chaque note. Sur le JP-8000, vous pouvez utiliser les réglages de transmission/réception (p.89) pour assigner l'aftertouch à une commande de façade.

* Le clavier du JP-8000 n'accepte pas d'aftertouch.

Changement de programme

Ce message sert à sélectionner les sons. Sur le JP-8000, les numéros de programme 1-128 de ce message sélectionneront patches ou performances (p.94).

Mauvais fonctionnements

S'il n'y a pas de son, ou si l'instrument ne fonctionne pas de la façon souhaitée, vérifiez d'abord les points suivants. Si cela ne résout pas le problème, contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche.

* Roland n'assume aucune responsabilité concernant la récupération de tout réglage ou donnée, ni pour tout dommage qui pourrait en découler.

L'appareil ne s'allume pas

- **Le cordon d'alimentation est-il correctement connecté au JP-8000 et à une prise secteur?**

Vérifiez les connexions du cordon d'alimentation.

Pas de son/le volume est bas

- **Les appareils connectés sont-ils allumés?**

Assurez-vous que votre ampli ou système de mixage est allumé.

- **Le volume est-il abaissé?**

Vérifiez le volume du JP-8000 et de l'ampli ou de la table de mixage connectée.

- **Y-a-t-il du son dans les écouteurs?**

S'il y a du son dans les écouteurs, il est possible que les câbles de connexion soient endommagés ou que l'ampli ou la table de mixage ne fonctionnent pas bien. Vérifiez les câbles de connexion et vos autres équipements une fois encore.

- **La reproduction de la démonstration est-elle sélectionnée?**

Pressez simultanément [ARP HOLD] et [REC] en section Arpeggio/RPS pour quitter le mode de reproduction de démonstration.

- **Local Switch est-il sur OFF?**

Réglez Local Switch sur ON (p. 89).

- **Les niveaux de la section AMP sont-ils très bas?**

Vérifiez les réglages [LEVEL] de la section AMP (p. 62).

- **Le niveau de sustain de la section AMP est-il très bas?**

Vérifiez le réglage [S] de la section AMP (p. 62).

- **La fréquence de la section FILTER est-elle trop basse?**

Vérifiez le réglage [CUTOFF FREQ] de la section FILTER (p. 60).

- **La vitesse de la section LFO 1 est-elle trop basse?**

Vérifiez le réglage [RATE] de la section LFO1 (p. 63).

- **Des messages de volume ont-ils été reçus d'un appareil MIDI externe en vue de diminuer le volume?**

Vérifiez le volume.

- **Le canal de réception et de transmission ne correspondent-ils pas?**

Assurez-vous que les canaux de transmission et de réception du JP-8000 et de l'appareil MIDI externe correspondent (p. 86).

- **Individual Trigger Switch est-il activé (ON)?**

Réglez Individual Trigger Switch sur OFF (p. 88).

La Hauteur est incorrecte

- **Les réglages Range de la section OSC2 sont-ils corrects?**

Vérifiez les réglages [RANGE] de la section OSC 2 (p. 57).

- **Les réglages Fine Tune/Wide de la section OSC2 sont-ils corrects?**

Vérifiez les réglages [FINE/WIDE] de la section OSC 2 (p. 57).

- **Le réglage de transposition de partie est-il correct?**

Vérifiez le réglage Part Transpose (p. 72).

- **Le réglage d'accord général est-il correct?**

Vérifiez le réglage Master Tune (p. 90).

- **Un message de pitch bend a-t-il été reçu d'un appareil externe, laissant ainsi la hauteur "coincée" sur une certaine valeur?**

Déplacez le levier de pitch bend.

Impossible de sélectionner les sons

● Local Switch est-il sur OFF?

Réglez Local Switch sur ON (p.89)

● Le commutateur de transmission/réception de changement de programme est-il sur OFF?

Réglez-le sur ON (p.90).

Les notes disparaissent (sont interrompues)

● Mono/Legato est-il sélectionné?

Lorsque Mono ou Legato est sélectionné, une seule note à la fois peut être reproduite même si deux touches ou plus sont pressées. Si vous désirez jouer deux notes ou plus simultanément, pressez [MONO] pour éteindre son indicateur, sélectionnant ainsi Poly.

● La polyphonie maximale a-t-elle été dépassée?

Le JP-8000 peut produire jusqu'à 8 notes à la fois. Aucune note supplémentaire ne peut être produite en même temps.

Le son craque (souffre de distorsion)

● Le niveau de la section AMP est-il trop élevé?

Vérifiez le réglage [LEVEL] de la section AMP (p.62).

Un clic est entendu quand on presse/relâche une touche

Pour certains sons, un clic ou autre bruit peut être entendu quand une touche est pressée ou relâchée (cela sera notable pour certains sons mais pas pour les autres) Cela est dû à des réglages extrêmement rapides de temps d'attaque ou de temps de relâchement pour le filtre/amplificateur et cela sert à créer le son de clic caractéristique d'une attaque d'orgue

Si vous désirez éviter le son de clic, montez les réglages de temps d'attaque et de relâchement de la section FILTER et de la section AMP et diminuez l'amplitude d'enveloppe de la section FILTER.

Les messages MIDI ne sont pas transmis/reçus correctement

● Les différents réglages de canaux MIDI sont-ils corrects?

Vérifiez les réglages de canal MIDI de partie et de canal de commande de performance (p.86, p.89)

● Les divers réglages de commutateur de transmission/réception sont-ils corrects?

Vérifiez les réglages du commutateur de transmission/réception de changement de programme (p.90) et le commutateur de réception de messages exclusifs (p.90)

● Le réglage de numéro d'identification d'unité est-il correct?

Réglez Device ID Number comme il était lorsque vous avez enregistré les données exclusives dans le séquenceur (p.89).

● Le réglage de type de Bulk Dump est-il correct?

Vérifiez le réglage Bulk Dump (p.98)

● Le séquenceur effectue-t-il sa reproduction à un tempo correct?

Faites jouer le séquenceur au tempo employé lors de l'enregistrement des données exclusives (p.98)

Messages d'erreur

Si une procédure incorrecte est accomplie ou si la procédure ne peut pas être effectuée correctement, un message d'erreur s'affichera. Référez-vous aux explications ci-dessous et suivez l'action recommandée.

Battery Low!

Cause: La pile de sauvegarde interne (qui maintient les données en mémoire user est trop faible).

Action: Contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche pour remplacer la pile.

Check Sum Error!

Cause: Les données exclusives n'ont pas été reçues correctement. Il est possible que la valeur d'octet de vérification (checksum) soit incorrecte, ou qu'il y ait un problème avec le câble MIDI.

Action 1: Vérifiez la valeur du checksum. S'il est incorrect, corrigez-le et refaites la procédure. S'il est correct, adoptez la procédure suivante.

Action 2: Reprenez la procédure en utilisant un autre câble MIDI, aussi court que possible.

Action 3: Si un autre appareil MIDI (tel qu'un appareil disposant d'une fonction MIDI THRU) est connecté entre l'appareil émetteur et le JP-8000 (appareil récepteur), déconnectez cet appareil MIDI et connectez l'appareil émetteur et le JP-8000 (appareil récepteur) directement. Ré-essayez alors la procédure à nouveau.

Si un même message d'erreur apparaît malgré tout cela, contactez un service de maintenance Roland qualifié.

Memory Damaged!

Cause: Les données de la mémoire user ont été endommagées.

Action: Contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche pour réparation.

Memory Full!

Cause: La mémoire user est saturée et il n'est plus possible d'enregistrer ou d'éditer.

Action: Effacez les données inutiles.

MIDI Buff. Full!

Cause: Plus de données ont été reçues en un coup qu'il ne peut être traité par le JP-8000.

Action: Réduisez la quantité de données MIDI qui est reçue par le JP-8000.

MIDI Off Line!

Cause: C'est un problème avec la connexion par câble MIDI.

Action: Vérifiez que le câble MIDI n'a pas été connecté ou endommagé.

Rx Data Error!

Cause: Les messages MIDI ne peuvent pas être reçus correctement.

Action: Si ce message d'erreur apparaît répétitivement, c'est qu'il y a un problème avec le contenu des messages MIDI.

Liste des paramètres

Paramètres de patch

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
NAME	Nom de patch	Caractères ASCII (max.16)
Section LFO1	WAVEFORM	Forme d'onde du LFO1
	RATE	Vitesse du LFO1
	FADE	Fondu du LFO1
Section OSC COMMON	OSC BALANCE	Balance d'oscillateur
	RING	Commutateur de modulation en anneau
	X-MOD DEPTH	Amplitude de modulation en croix
	LFO1&ENV DESTINATION	Destination de LFO1 & Enveloppe
	LFO1 DEPTH	Amplitude d'action de LFO1 sur l'oscill.
	ENV DEPTH	Amplitude d'action de l'env sur l'oscill.
	A	Temps d'attaque de l'enveloppe d'oscill.
	D	Temps de chute de l'enveloppe d'oscill.
Section OSC1	WAVEFORM	Forme d'onde d'OSC1
	CTRL1	Commande 1 de OSC1
	CTRL2	Commande 2 de OSC1
Section OSC2	WAVEFORM	Forme d'onde d'OSC2
	SYNC	Commutateur de synchronisation
	RANGE	Plage d'OSC2
	FINE/WIDE	Accord fin/large d'OSC2
	PULSE WIDTH	Largeur d'impulsion d'OSC2
	PWM DEPTH	Amplitude de modulation d'OSC2
Section FILTER	TYPE	Type de filtre
	-12dB/-24dB	Pente du filtre
	CUTOFF FREQ	Fréquence de coupure
	RESONANCE	Résonance
	KEY FOLLOW	Asserv au clavier de la fréq de coup
	LFO1 DEPTH	Amplitude d'action du LFO1 sur le filtre
	ENV DEPTH	Amplitude d'action de l'env sur le filtre
	A	Temps d'attaque de l'enveloppe de filtre
	D	Temps de chute de l'enveloppe de filtre
	S	Niveau de sustain de l'enveloppe de filtre
	R	Temps de relâch. de l'enveloppe de filtre
Section AMP	LEVEL	Niveau de l'amplificateur
	AUTO/MANUAL	Commutateur de panor auto/manuel
	LFO1 DEPTH/PAN	Amplitude d'action du LFO1 sur l'amplif
	A	Temps d'attaque de l'enveloppe de l'amplif
	D	Temps de chute de l'enveloppe de l'amplif
	S	Niveau de sustain de l'enveloppe de l'amplif
	R	Temps de relâch. de l'enveloppe de l'amplif
Section TONE CONTROL	BASS	Commande de tonalité sur les graves
	TREBLE	Commande tonalité sur les aigus
Section CHORUS	LEVEL	Niveau de chorus
Section DELAY	TIME	Temps de retard
	FEEDBACK	Ré-injection
	LEVEL	Niveau du delay
Section KEYBOARD	VELOCITY	Commutateur de dynamique
	PORTAMENTO	Commutateur de portamento
	TIME	Durée de portamento

	MONO	Mono Commutateur	OFF, ON
	LEGATO	Commutateur Legato	OFF, ON
	OSC SHIFT	Décalage d'oscillateur	-20CT- +20CT
Section LFO2	RATE	Vitesse du LFO2	0-127
	DEPTH SELECT	Sélection d'amplitude	PITCH, FILTER, AMP
	DEPTH (PITCH)	Amplitude d'action du LFO2 sur la hauteur	-64- +63
	DEPTH (FILTER)	Amplitude d'action du LFO2 sur le filtre	-64- +63
	DEPTH (AMP)	Amplitude d'action du LFO2 sur l'ampli	-64- +63
Section CONTROLLER	RIBBON ASSIGN	Assignation de la commande tactile	-127- +127/-100 - +100/-50 - +50
	VELOCITY ASSIGN	Assignation de la dynamique	-127- +127/-100 - +100/-50 - +50
	BEND RANGE (UP)	Var. de haut par action du p. b vers le haut	0-24 demi-ton
	BEND RANGE (DOWN)	Var. de haut par action du p. b vers le bas	0-24 demi-ton
[EFFECT] ((8))	Chorus Type	Type de chorus	SUPER CHORUS SLW/MID / FST/CLR, FLANGER SLOW / DEEP/FAST, DEEP PHASING SLW, JET PHASING, TWISTING, FREEZE PHASE 1/2
	Delay Type	Type de delay	PANNING L->R/R->L/SHORT, MONO SHORT/LONG

Paramètres communs de performance

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
NAME	Nom de la performance	Caractères ASCII (max.16)
Section KEY & PANEL	KEY MODE	Mode de clavier
	PANEL SELECT	Sélection de façade
Section ARPEGGIATOR/RPS	ON/OFF	Commutateur d'arpège
	MODE	Mode d'arpège
	RANGE	Plage d'arpège
	ARP HOLD	Maintien d'arpège
[PFM COMMON] ([1])	TEMPO	Tempo
	Part Detune	Désaccord de la partie
	Output Assign	Assignation de sortie
	Pedal Assign	Assignation de pédale
	Voice Assign (seulement en mode Dual & Split)	Assignation des voix
	Split Point (seulement en mode Split)	Point de split
	Arpeggio Dest (seulement en mode Dual)	Destination d'arpège
	Arp Beat Pattern	Motif (cadence)
[INDIV TRIG] ([3])	Indiv Trig Switch	Commutateur de déclenchement individuel
	Trig Destination	Destination de déclenchement individuel
	Trig Source CH	Canal source de déclenchement individuel
	Trig Source Note	Note source de déclenchement individuel

Paramètres de partie de performance

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
[PFM PART] ([2])	Part Transpose	Transposition de partie
	Part MIDI CH	Canal MIDI de la partie
	Chorus Sync	Synchronisation du chorus
	Delay Sync	Synchronisation du delay
	LFO Sync	Synchronisation du LFO

Paramètres de système

Paramètre		Nom complet du paramètre	Valeur
Section KEYBOARD	KEYBOARD SHIFT	Décalage de clavier	-2OCT- +2OCT
Section RIBBON CONTROLLER	RELATIVE	Action relative de la commande tactile	OFF, ON
	HOLD	Maintien de la commande tactile	OFF, ON
[MIDI PRM] (14)	Perform Ctrl CH	Canal de commande de la performance	1-16, OFF
	Remote Ctrl CH	Canal de télécommande	1-16, ALL, OFF
	Device ID	Numéro d'identification de l'unité	17-32
	Tx/Rx Edit Mode	Mode de transmission/réception d'édition	MODE1, MODE2
	Tx/Rx Setting	Réglage de transmission/réception	OFF, MODULATION:CC01-CC31, CC33-PHASE:CC95, AFTERTOUCH, EXCLUSIVE
[MIDI SW] (15)	Local Switch	Commutateur Local	OFF, ON
	MIDI Sync	Commutateur de synchronisation MIDI	OFF, ON
	Tx/Rx Edit SW	Commutateur de transm/réce. d'édition	OFF, ON
	Rx Exclusive SW	Commutateur de récept. de mess exclusifs	OFF, ON
	Tx/Rx ProgChg SW	C de réc./transm. de chang. de prog.	ON, PC, BANK SEL + PC
[SETUP] (16)	Master Tune	Accord général	427.5-452.9 Hz
	Power Up Mode	Mode de mise sous tension	PERFORM P:11, LAST-SET
	LCD Contrast	Contraste de l'afficheur LCD	1-8
	Pattern Trig Qtz	Quantification de déclenchement de patt.	OFF, BEAT, MEASURE
	Motion Restart	Redémarrage de mémoire Motion	OFF, ON
	Motion Set	Mémoire de Motion	SET A, SET B

Paramètres d'enregistrement

Paramètre		Nom complet du paramètre	Valeur
Pattern	Loop Length	Longueur de boucle du pattern	1-4 mesures
	Input Quantize	Quantification à l'enregistrement	OFF, 1/16(3), 1/16, 1/8(3), 1/8, 1/4(3), 1/4
	Gate Time Ratio	Rapport de durée réelle de note	REAL, STACCATO, 33%, 50%, 66%, 100%
	Metronome	Métronome du pattern	Type1: VOLUME 4-1, OFF, Type2: VOLUME 1-4
Motion	Loop Length	Longueur de boucle de Motion	1-8 mesures
	Metronome	Métronome de Motion	Type1: VOLUME 4-1, OFF, Type2: VOLUME 1-4

Liste des réglages transmis/reçus

Nom du paramètre	MODE1	MODE2 (Réglage d'usine)	
Section LFO1	RATE	GENERAL1:CC16	GENERAL1:CC16
	FADE	MESSAGE EXCLUSIF	CC20
Section OSC COMMON	OSC BALANCE	BALANCE:CC08	BALANCE:CC08
	X-MOD DEPTH	COMMANDE SONORE L1:CC70	COMMANDE SONORE 1:CC70
	LFO1 DEPTH	GENERAL3:CC18	GENERAL3:CC18
	ENV DEPTH	MESSAGE EXCLUSIF	CC25
	A	MESSAGE EXCLUSIF	CC26
	D	MESSAGE EXCLUSIF	CC27
Section OSC1	CTRL1	FOOT-TYPE:CC04	FOOT-TYPE:CC04
	CTRL2	COMMANDE SONORE L7:CC76	COMMANDE SONORE 7:CC76
Section OSC2	RANGE	MESSAGE EXCLUSIF	CC21
	FINE/WIDE	COMMANDE SONORE L8:CC77	COMMANDE SONORE 8:CC77
	PULSE WIDTH	COMMANDE SONORE 9:CC78	COMMANDE SONORE 9:CC78
	PWM DEPTH	COMMANDE SONORE 10:CC79	COMMANDE SONORE 10:CC79
Section FILTER	CUTOFF FREQ	COMMANDE SONORE 5:CC74	COMMANDE SONORE 5:CC74
	RESONANCE	COMMANDE SONORE 2:CC71	COMMANDE SONORE L2:CC71
	KEY FOLLOW	MESSAGE EXCLUSIF	CC30
	LFO1 DEPTH	GENERAL4:CC19	GENERAL4:CC19
	ENV DEPTH	GENERAL6:CC81	GENERAL6:CC81
	A	GENERAL7:CC82	GENERAL7:CC82
	D	GENERAL8:CC83	GENERAL8:CC83
	S	MESSAGE EXCLUSIF	CC28
R	MESSAGE EXCLUSIF	CC29	
Section AMP	LEVEL	VOLUME:CC07	VOLUME:CC07
	LFO1 DEPTH/PAN	GENERAL5:CC80	GENERAL5:CC80
	A	COMMANDE SONORE 4:CC73	COMMANDE SONORE L4:CC73
	D	COMMANDE SONORE 6:CC75	COMMANDE SONORE 6:CC75
	S	MESSAGE EXCLUSIF	CC31
	R	COMMANDE SONORE 3:CC72	COMMANDE SONORE 3:CC72
Section TONE CONTROL	BASS	TREMOLO:CC92	TREMOLO:CC92
	TREBLE	PHASER:CC95	PHASER:CC95
Section CHORUS	LEVEL	CHORUS:CC93	CHORUS:CC93
Section DELAY	TIME	EFFECT-CTL1:CC12	EFFECT-CTL1:CC12
	FEEDBACK	EFFECT-CTL2:CC13	EFFECT-CTL2:CC13
	LEVEL	SELESTE:CC94	SELESTE:CC94
Section KEYBOARD	TIME	PORTA-TIME:CC05	PORTA-TIME:CC05
Section LFO2	RATE	GENERAL2:CC17	GENERAL2:CC17
	DEPTH (PITCH)	MESSAGE EXCLUSIF	CC22
	DEPTH (FILTER)	MESSAGE EXCLUSIF	CC23
	DEPTH (AMP)	MESSAGE EXCLUSIF	CC24
COMMANDE TACTILE VERS LE HAUT *			AFTERTOUC
COMMANDE TACTILE VERS LE BAS *			SOUFFLE:CC02

* Les réglages de transmission/réception de commande tactile sont valides quel que soit le réglage de mode de transmission/réception d'édition.

Symbole	Signification	plage
n:	Canal MIDI	0H-FH (can.1 - can.16)
vv:	Valeur, Dynamique etc.	00H-7FH (0 - 127)
kk:	Numéro de note	00H-7FH (0 - 127)
xx:	ON/OFF	00H-3FH (0 - 63 : OFF), 40H-7FH (64 - 127 : ON)

1. Réception/transmission de données (section source sonore)

■ Messages de voix par canal

● Note Off

statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

* Si le numéro du canal MIDI du message Note Off reçu coïncide avec le canal de télécommande (Remote Control), le message aura le même effet que lorsqu'une note est relâchée sur le clavier du JP-8000. Cela signifie que vous pouvez piloter l'arpégiateur et le RPS (enregistrement/reproduction) depuis un clavier MIDI externe.

* Quand Individual Trigger Switch est sur ON, et que le numéro de canal MIDI du message Note Off reçu coïncide au canal source de déclenchement, et que le numéro de note du message de Note Off reçu coïncide avec la note source de déclenchement, l'enveloppe de la destination de ce déclenchement se réfère.

● Note On

statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

* Si le numéro du canal MIDI du message Note On reçu coïncide avec le canal de télécommande (Remote Control), le message aura le même effet que lorsqu'une note est relâchée sur le clavier du JP-8000. Cela signifie que vous pouvez piloter l'arpégiateur et le RPS (enregistrement/reproduction) depuis un clavier MIDI externe.

* Quand Individual Trigger Switch est sur ON, et que le numéro de canal MIDI du message Note On reçu coïncide au canal source de déclenchement, et que le numéro de note du message de Note On reçu coïncide avec la note source de déclenchement, l'enveloppe de la destination de ce déclenchement démarrera.

● Changement de commande

* La valeur spécifiée par les messages de changement de commande ne sera pas réinitialisée même par un message de changement de programme.

* Le réglage Tx/Rx (p.89) est actif quand Tx/Rx Edit SW (p.90) est sur ON et Tx/Rx Edit Mode (p.89) est sur MODE2.

Si vous utilisez les boutons, des messages de changement de commande sont transmis et si des messages de changement de commande sont reçus, la valeur des paramètres correspondant change.

* Si la commande tactile (Ribbon Controller) est spécifiée par message de changement de commande, le message fonctionnera comme une action sur la commande tactile.

* Les réglages Tx/Rx peuvent être faits pour les commandes 1 à 31 et 33 à 95. Référez-vous à la liste des réglages transmis/reçus (p.116) pour connaître les réglages par défaut.

* Si le numéro de canal MIDI du message de changement de commande reçu correspond au canal de télécommande, et si le réglage Tx/Rx de certains boutons correspond aux messages de changement de commande, la réponse sera la même que si les boutons du JP-8000 étaient eux-mêmes déplacés.

Toutefois, si le paramètre de système Tx/Rx Edit SW est sur ON, et s'il y a des paramètres de patch pour lesquels des changements de commande sont spécifiés pour le paramètre de système Tx/Rx, ces changements de commande n'auront pas un fonctionnement normal mais agiront comme des mouvements de boutons du JP-8000 pour ces paramètres de patch.

○ Sélection de banque (Commande numéro 0,32)

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

mm,ll=numéro de banque : 00 00H - 7F 7FH (banque.1 - banque.16384)

- * Non reçu ni transmis quand Tx/Rx Program Change SW est sur OFF ou PC.
- * Le traitement des messages de banque sera suspendu jusqu'à réception d'un message de changement de programme.
- * Si un numéro de sélection de banque inacceptable (non existant) est reçu, il sera ignoré et seul le changement de programme sera interprété.
- * Le spatches correspondent à chaque sélection de banque comme suit.

Sél. banque	MSB	LSB	N.de progr.	Groupe	N° de patch
80	0	0	0 - 127	User	1 - 128
81	0	0	0 - 127	Preset	1 - 128

- * Les performances correspondent à chaque banque comme suit.

Sél. banque	MSB	LSB	N.de progr.	Groupe	N° de perform.
80	0	0	0 - 63	User	1 - 64
81	0	0	0 - 63	Preset	1 - 64

○ Modulation (Commande numéro 1)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

- * Cela peut servir à piloter l'amplitude de modulation pour hauteur/fréquence de coupure/ampli.

○ Souffle (Commande numéro 2)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	02H	vvH

○ Pédale (Commande numéro 4)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	04H	vvH

○ Durée de portamento (Commande numéro 5)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	05H	vvH

- * Cela ajuste la durée du changement de hauteur quand portamento est sur ON ou lorsque vous utilisez la commande de portamento. Une valeur de 0 donne un changement plus rapide

○ Entrée de donnée (Commande numéro 6,38)

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

mm,ll= la valeur du paramètre spécifiée par RPN mm=MSB (oct. fort), ll=LSB (oct. faible)

○ Volume (Commande numéro 7)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

- * Les messages de volume servent à ajuster la balance de volume de chaque partie.

○ Balance (Commande numéro 8)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	08H	vvH

○ Panoramique (Commande numéro 10)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

- * Les messages de panoramique servent à ajuster la panoramique de chaque partie.

○ Expression (Commande numéro 11)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

- * Les messages d'expression servent à ajuster le volume de chaque partie. Ils peuvent servir indépendamment des messages de volume. Les messages d'expression servent à l'expressivité musicale en cours d'interprétation comme on utiliserait une pédale d'expression pour faire les crescendo et decrescendo.

○ Commande d'effet1 (Commande numéro 12)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0CH	vvH

○ Commande d'effet2 (Commande numéro 13)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0DH	vvH

○ Commandes polyvalentes 1-4 (Commande numéro 16-19)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	10-13H	vvH

○ Hold1 ou sustain (Commande numéro 64)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	xxH

○ Portamento (Commande numéro 65)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	41H	xxH

○ Pédale commutateur de legato (Commande numéro 68)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	44H	xxH

○ Commandes sonores 1-10 (Commande numéro 70-79)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	46-4FH	vvH

○ Commandes polyvalentes 5-8 (Commande numéro 80-83)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	50-53H	vvH

○ Commande de portamento (Commande numéro 84)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	54H	kkH

* Un message Note reçu immédiatement après une commande de portamento se déclenchera à un changement reçu de la hauteur depuis le numéro de note source.

* Si un son est déjà produit pour le même numéro de note que le numéro de note source, vous obtiendrez un changement progressif de hauteur jusqu'à la note fixée par le nouveau message Note ON reçu, c'est-à-dire continuant à jouer (jeu legato).

Exemple 1.

On MIDI	Description	Résultat
90 3C 40	Note on do4	do4 joue
B0 54 3C	(com. de portamento depuis do4)	pas de changement (do4 continue à jouer)
90 40 40	Note on mi4	glissement de hauteur de do4 à mi4
80 3C 40	Note off do4	pas de changement
80 40 40	Note off mi4	mi4 disparaît

Exemple 2.

On MIDI	Description	Résultat
B0 54 3C	(com. de portamento depuis do4)	pas de changement
90 40 40	(Note on mi4)	mi4 est joué après glissement de do4 à mi4
80 40 40	(Note off E4)	mi4 disparaît

* La vitesse du changement de hauteur commandée par le portamento est déterminée par la valeur du paramètre PORTAMENTO TIME (durée du portamento).

○ Amplitudes d'effet 2-5 (Commandes numéro 92-95)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5C-5FH	kkH

○ LSB/MSB de RPN (Commande numéro 100,101)

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

mm=MSB (octet de poids fort) du numéro de paramètre spécifié par RPN

ll=LSB (octet de poids faible) du numéro de paramètre spécifié par RPN

<<< RPN >>

Les changements de commande comprennent les RPN (numéro de paramètre référencé) qui sont des extensions dont la fonction est définie par la norme MIDI.

Quand vous utilisez des RPN, en premier, le RPN (Commandes numéro 100 et 101, ils peuvent être envoyés dans n'importe quel ordre) est transmis pour spécifier le paramètre que vous désirez modifier. Puis, des messages d'entrée de donnée (commandes numéro 6 et 38) servent à fixer la valeur du paramètre ainsi spécifié. Une fois qu'un paramètre RPN a été spécifié, tous les messages d'entrée de donnée suivant sur ce canal s'appliqueront à ce paramètre. Pour éviter les manipulations involontaires, lorsque le réglage désiré a été fait pour le paramètre, il est recommandé d'annuler la sélection de RPN.

Cet appareil reçoit les RPN suivant :

RPN	Entrée de donnée	Notes
MSB LSB	MSB LSB	
00H 00H	mmH —	Sensibilité au pitch bend mm : 00H - 0CH (0 - 12 demi-tons) ll : ignoré (traité comme 00H) jusqu'à une octave peut être spécifiée par demi-ton * Les paramètres Bend Range up et Bend Range Down changeront également.
00H 01H	mmH llH	Accord général fin mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192 *50 / 8192 - 0 - +8192 * 50 / 8192 centième) * Lorsque ce message est reçu sur le canal de commande de performance, le réglage d'accord général (Master Tune) change. Lorsqu'il est reçu sur le canal MIDI d'une partie, il s'additionne à l'accord général et l'accord fin de la partie change. Si le canal de commande de performance correspond au canal MIDI d'une partie, le réglage d'accord général change.
7FH 7FH	— —	annulation de RPN RPN et NRPN seront considérés comme non spécifiés, une fois ce réglage fait, les messages d'entrée de donnée suivants sont ignorés (il n'est pas nécessaire de transmettre de message d'entrée de donnée pour annuler la sélection de RPN). Les valeurs de paramètres préalablement réglées ne changeront pas. mm, ll: ignoré

● Changement de programme

statut	2ème octet
CnH	ppH

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

- * Non transmis ni reçu quand le paramètre Tx/Rx Program Change est sur OFF.
- * Quand ce message est reçu sur le canal de commande de performance, c'est la performance qui change.
- * Quand ce message est reçu, toutes les notes en cours sont coupées.

● Pression par canal (aftertouch)

statut	2ème octet
DnH	vvH

* Le réglage Tx/Rx (p.89) est actif quand Tx/Rx Edit SW (p.90) est sur ON et Tx/Rx Edit Mode (p.89) est sur MODE2. Vous pouvez assigner les messages de pression par canal à la commande tactile.

Si vous utilisez les boutons assignés, des messages de pression par canal sont transmis, quand les messages sont reçus, la valeur des paramètres correspondant change.

* Si les messages de pression par canal sont assignés à la commande tactile (vers le haut ou le bas), les messages correspondront à l'utilisation vers le haut ou le bas de la commande tactile. Avec les réglages d'usine, les messages de pression par canal sont assignés au mouvement vers le haut de la commande tactile.

* Si le numéro de canal MIDI du message de pression par canal reçu correspond au canal de télécommande, et si le réglage Tx/Rx de la commande tactile correspond aux messages de pression par canal, la réponse sera la même que si les boutons du JP-8000 étaient eux-mêmes déplacés.

* Le clavier du JP-8000 ne dispose pas de la pression par canal.

● Pitch Bend Change

statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

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

* Les messages de changement de pitch bend contrôleront la hauteur en fonction du paramètre de patch Bend Range Up/Down

■ Messages de note par canal

● All Sound Off (Commande numéro 120)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	78H	00H
n=MIDI channel:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	

* Quand ce message est reçu, toutes les notes actuellement produites sur le canal correspondant seront coupées.

● Initialisation des commandes (Commande numéro 121)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	79H	00H

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

Commande	Valeur d'initialisation
Pitch Bend	±0 (centre)
Modulation	0 (minimum)
Expression	127 (maximum)
Hold 1 (sustain)	0 (off)
RPN	Non réglé. La donnée préalablement réglée ne change pas
Comm. tactile (haut)	0 (minimum) Le réglage par défaut est l'aftertouch par canal
Comm. tactile (bas)	0 (minimum) Le réglage par défaut est le type de soufflé

● All Note Off (Commande numéro 123)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7BH	00H

* Quand All Note Off est reçu, toutes les notes actuellement produites sur le canal correspondant sont interrompues. Toutefois si Hold 1 est sur on, le son est maintenu jusqu'à ce qu'il soit sur off.

● Omni Off (Commande numéro 124)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7CH	00H

* La même procédure qu'après réception de All Note Off s'accomplit.

● Omni On (Commande numéro 125)

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

* La même procédure qu'après réception de All Note Off s'accomplit.

● Mono (Commande numéro 126)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7EH	mmH

mm=numéro de canal: 00H - 10H (0 - 16)

* La même procédure qu'après réception de All Note Off s'accomplit, et le paramètre MONO Switch est réglé sur ON.

● Poly (Commande numéro 127)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7FH	00H

* La même procédure qu'après réception de All Note Off s'accomplit, et le paramètre MONO Switch est réglé sur OFF.

■ Messages de système en temps réel

● Active Sensing

statut
FEH

* Quand un message d'Active Sensing est reçu, l'unité commence à contrôler l'intervalle qui sépare deux messages MIDI consécutifs. Durant ce contrôle, si plus de 420 ms s'écoulent sans réception d'un message, cela déclenche la même procédure que si les messages All Sound Off, All Note Off, et Initialisation des commandes étaient reçus. Le contrôle d'intervalle est alors interrompu.

■ Messages exclusifs

statut	octets de donnée	statut
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H: Statut de message exclusif

ii = ID number: C'est le numéro d'identification du fabricant qui détermine quel fabricant est à l'origine du message. L'identification de Roland est 41H. Les numéros d'identification 7EH et 7FH sont définis comme une extension du standard MIDI : messages universels autres qu'en temps réels (7EH) et messages universels en temps réel (7FH).

dd, ..., ee = données: 00H - 7FH (0 - 127)

F7H: EOX (End Of Exclusive ou fin de message exclusif)

Les messages exclusifs reçus par le JP-8000 sont : messages pour réglage de mode, demande de données (RQ1) et envoi de données (DT1).

● Transmission de données

Cet instrument utilise les messages exclusifs pour échanger une grande variété de réglages internes avec d'autres appareils.

L'identification de modèle des messages exclusifs employés par cet appareil est 00H 06H.

○ Demande de donnée "Data Request 1" RQ1

Ce message demande à un autre appareil de transmettre des données. L'adresse et la taille indiquent le type et la quantité de données demandées.

Quand un message RQ1 est reçu, et si l'instrument à un statut lui permettant de transmettre des données et si l'adresse et la taille demandées sont appropriées, les données demandées sont transmises sous forme d'un message d'envoi de données ou "Data Set 1" (DT1). Si ces conditions ne sont pas satisfaites, rien n'est transmis.

statut	Octets de donnée	statut
F0H	41H, dev, 00H, 06H, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, sum	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut exclusif
41H	N° d'identification (Roland)
dev	Identification d'unité (unité: 10H - 1FH)
00H	Identification de modèle (JP-8000)
06H	Identification de modèle (JP-8000)
11H	Identification de comm. (RQ1)
aaH	adresse MSB
bbH	adresse
ccH	adresse
ddH	adresse LSB
ssH	taille MSB
ttH	taille
uuH	taille
vvH	taille LSB
sum	checksum ou octet de vérification
F7H	EOX (End Of Exclusive ou fin de message exclusif)

* The size of data that can be transmitted at one time is fixed for each type of data, and data requests must be made with a fixed starting address and size. Refer to the address and size given in "5. Parameter address map" (p.121)

* For the checksum, refer to page 127.

○ Data Set 1 DT1

Ce message assure la transmission réelle des données. et sert donc à régler les paramètres de l'appareil récepteur

statut	Octets de donnée	statut
F0H	41H, dev, 00H, 06H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut exclusif
41H	N° d'identification (Roland)
dev	Identification d'unité (unité: 10H - 1FH)
00H	Identification de modèle (JP-8000)
06H	Identification de modèle (JP-8000)
12H	Identification de comm. (DT1)
aaH	adresse MSB
bbH	adresse
ccH	adresse
ddH	adresse LSB
eeH	données: les données réelles à transmettre. Des données à multiples octets sont transmises à la suite en respectant l'ordre des adresses.
:	:
fffH	données
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive ou fin de message exclusif)

- * La quantité de données transmises en une fois est fixé pour le type de données et seules les données ayant la bonne adresse de départ et la bonne taille sont transmises. référez-vous à " 5. Tableau des adresses de paramètres " (p.121).
- * Les données dont la taille dépasse 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins puis transmises. Des messages "Data Set" doivent être distants d'au moins 20 ms les uns des autres.
- * Pour le checksum, référez-vous en page 127.
- * Ce message n'est pas reçu si le paramètre Rx Exclusive SW est sur OFF.

2. Transmission/réception de données (section arpégiateur/RPS)

Le canal MIDI des messages MIDI transmis dépend des réglages de KEY MODE, ARPEGGIATOR DESTINATION, PANEL SELECT et PART MIDI CH.

■ Transmission de message durant le jeu ARPEGGIATOR/RPS

- Note Off (voir p.117)
- Note On (voir p.117)
- Commande de portamento (Commande numéro 84) (voir p.118)

■ Messages enregistrés/reproduits par RPS

- Note Off (voir p.117)
- Note On (voir p.117)

3. Messages acceptés pour la synchronisation

■ Messages de système en temps réel (Réception seulement)

● Horloge de synchronisation

statut
F8H

- * Ce message est reçu si MIDI Sync SW est sur ON.

● Démarrage (Start)

statut
FAH

- * Ce message est reçu si MIDI Sync SW est sur ON.

● Reprise (Continue)

status
FBH

- * Ce message est reçu si MIDI Sync SW est sur ON.

● Arrêt (Stop)

statut
FCH

- * Ce message est reçu si MIDI Sync SW est sur ON.

5. Tableau d'adressage des paramètres

JP-6000 (Identification de modèle (Model ID) = 00H 06H)

- * Pour les adresses marquées d'un #, les données doivent être divisées en deux parties pour la transmission. Par exemple, les données ayant la valeur hexadécimale ABH devront être divisées en 0AH et 0BH, puis transmises dans cet ordre

Adresse de base	Description	
00 00 00 00	Aire système	1-1
01 00 00 00	Aire de Performance temporaire	1-2
02 00 00 00	Patch User (Patch U:All - U:BB8)	1-4
03 00 00 00	Performance User (Performance U:11 - U:88)	1-5
08 00 00 00	Données de Pattern (Pattern 1 - 48)	1-6
09 00 00 00	Données de mouvement de commande (Motion A, Motion B)	1-7

1-1. Aire système

Adresse offset	Description	
00 00 00 00	Paramètres de système	1-1-1
00 00 10 00	Configuration de Pattern	1-1-2
00 00 20 00	Config. de mémoire de mouvement de commande (Motion)	1-1-3
00 00 30 00	Réglages de transmission/réception (Tx/Rx)	1-1-4

1-1-1. Paramètres de système

taille = 17h (23 octets)

Adresse offset	Nom du paramètre	Valeurs	Interprétation de la valeur
00 00 00 00	Banque de la Performance	01h - 02h	USER. PRESET
00 00 00 01	Numéro de Performance	00h - 3Fh	11 - 88
00 00 00 02	Canal de commande de Performance	00h - 10h	1 - 16, OFF
00 00 00 03	Mode de mise sous tension	00h - 01h	PERFORM P:11 LAST-SET
00 00 00 04	Synchronisation MIDI	00h - 01h	OFF, ON
00 00 00 05	Local	00h - 01h	MODE1, MODE2
00 00 00 06	Mode Tx/Rx d'édition	00h - 01h	OFF, ON
00 00 00 07	Commutateur de Tx/Rx d'édition	00h - 02h	OFF, PC. BANK SEL + PC
00 00 00 08	Commutateur de Tx/Rx de chgt de programme	00h - 11h	1 - 16, ALL, OFF
00 00 00 09	Canal de télécommande	00h - 64h	427.5 - 452.9 [Hz]
00 00 00 0A	Accord général	00h - 02h	OFF, BEAT, MEASURE
00 00 00 0B	Quantification du Pattern	00h - 01h	OFF, ON
00 00 00 0C	Motion (Redémarrage)	00h - 01h	SET A, SET B
00 00 00 0D	Motion (Mémoire)	00h - 01h	REAL, STACCATO, 33%, 50%, 66%, 100%
00 00 00 0E	Rapport de durée réelle des notes	00h - 06h	OFF, 1/16(3), 1/16, 1/8(3), ..., 1/4
00 00 00 0F	Quantification en entrée	00h - 08h	TYPE1 VOL4 - 1, OFF, TYPE2 VOL1 - 4
00 00 00 10	Métronome pour Pattern	00h - 08h	TYPE1 VOL4 - 1, OFF, TYPE2 VOL1 - 4
00 00 00 11	Métronome pour Motion	00h - 08h	TYPE1 VOL4 - 1, OFF, TYPE2 VOL1 - 4
00 00 00 12	Réglages d'usine (Menu)	00h - 0Dh	PATCH:TEMP, ..., MOTION:SET B-2, P.PRESET
00 00 00 13	Bulk Dump (Menu)	00h - 11h	ALL, PATCH:USER ALL, ..., MOTION:SET B-2
00 00 00 14	Décalage du clavier par octave	00h - 04h	-2 - -2 [octave]
00 00 00 15	Action relative de la commande tactile	00h - 01h	OFF, ON
00 00 00 16	Maintien de la commande tactile	00h - 01h	OFF, ON

1-1-2. Configuration de Pattern

taille = 30h (48 octets)

Adresse offset	Nom de paramètre	Valeurs	Interprétation de la valeur
00 00 00 00	Pattern 1 (longueur de boucle)	01h - 04h	1 - 4 [mesure]
00 00 00 01	Pattern 2 (longueur de boucle)	01h - 04h	1 - 4 [mesure]
00 00 00 02	Pattern 3 (longueur de boucle)	01h - 04h	1 - 4 [mesure]
:	:	:	:
00 00 00 2F	Pattern 48 (longueur de boucle)	01h - 04h	1 - 4 [mesure]

1-1-3. Configuration de Motion

taille = 04h (4 octets)

Adresse offset	Nom de paramètre	Valeurs	Interprétation de la valeur
00 00 00 00	Motion Controller A1 (longueur de boucle)	01h - 08h	1 - 8 [mesure]
00 00 00 01	Motion Controller A2 (longueur de boucle)	01h - 08h	1 - 8 [mesure]
00 00 00 02	Motion Controller B1 (longueur de boucle)	01h - 08h	1 - 8 [mesure]
00 00 00 03	Motion Controller B2 (longueur de boucle)	01h - 08h	1 - 8 [mesure]

1-1-4. Réglages Tx/Rx taille = 2Ah (42 octets)

Adresse offset	Nom de paramètre	Valeurs	Interprétation de la valeur
00 00 00 00	Tx/Rx (vitesse du LFO1)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 01	Tx/Rx (progressivité du LFO1)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 02	Tx/Rx (vitesse du LFO2)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 03	Tx/Rx (Amplitude de modulation en croix)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 04	Tx/Rx (Balance des oscillateurs)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 05	Tx/Rx (Amplitude de LFO pour OSC)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 06	Tx/Rx (Amplitude de LFO pour la hauteur)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 07	Tx/Rx (Amplitude d'env. d'OSC)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 08	Tx/Rx (Temps d'attaque d'env. OSC)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 09	Tx/Rx (Temps de chute d'env. OSC)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 0A	Tx/Rx (OSC1 : Commande 1)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 0B	Tx/Rx (OSC1 : Commande 2)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 0C	Tx/Rx (OSC2 : Accord grossier)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 0D	Tx/Rx (OSC2 : Accord fin)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 0E	Tx/Rx (OSC2 : Commande 1)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 0F	Tx/Rx (OSC2 : Commande 2)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 10	Tx/Rx (Fréquence de coupure)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 11	Tx/Rx (Résonance)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 12	Tx/Rx (Asserv. de fréq. de coup au clavier)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 13	Tx/Rx (Filtre : Ampl. d'action de LFO1)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 14	Tx/Rx (Filtre : Ampl. d'action de LFO2)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 15	Tx/Rx (Filtre : Amplitude d'enveloppe)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 16	Tx/Rx (Filtre : Temps d'attaque d'env.)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 17	Tx/Rx (Filtre : Temps de chute d'env.)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 18	Tx/Rx (Filtre : Niveau de sustain d'env.)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 19	Tx/Rx (Filtre : Temps de relâch. d'env.)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 1A	Tx/Rx (Ampli : Niveau)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 1B	Tx/Rx (Ampli : Ampl. d'action de LFO1)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 1C	Tx/Rx (Ampli : Ampl. d'action de LFO2)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 1D	Tx/Rx (Ampli : Temps d'attaque d'env.)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 1E	Tx/Rx (Ampli : Temps de chute d'env.)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 1F	Tx/Rx (Ampli : Niveau de sustain d'env.)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 20	Tx/Rx (Ampli : Temps de relâch. d'env.)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 21	Tx/Rx (Commande de tonalité : Graves)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 22	Tx/Rx (Commande de tonalité : Aigus)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 23	Tx/Rx (Chorus : Niveau)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 24	Tx/Rx (Delay : Temps de retard)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 25	Tx/Rx (Delay : Réinjection)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 26	Tx/Rx (Delay : Niveau)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 27	Tx/Rx (Durée de Portamento)	00h - 60h	OFF CC 1-31. AFTER. CC 33-95. SYSEX
00 00 00 28	Tx/Rx (Commande tactile vers le haut)	00h - 5Fh	OFF. CC 1-31. AFTER. CC 33-95
00 00 00 29	Tx/Rx (Commande tactile vers le bas)	00h - 5Fh	OFF. CC 1-31. AFTER. CC 33-95

1-2. Performance

Adresse offset	Description
00 00 00 00	Performance (Paramètres communs)
00 00 10 00	Performance (Partie Upper) 1-2-1
00 00 11 00	Performance (Partie Lower) 1-2-2
00 00 40 00	Patch (Upper) 1-3
00 00 42 00	Patch (Lower) 1-3

1-2-1. Performance (Paramètres communs) taille = 24h (36 octets)

Adresse offset	Nom de paramètre	Valeurs	Interprétation de la valeur
00 00 00 00	Nom de la Performance - Lettre 1	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 01	Nom de la Performance - Lettre 2	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 02	Nom de la Performance - Lettre 3	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 03	Nom de la Performance - Lettre 4	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 04	Nom de la Performance - Lettre 5	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 05	Nom de la Performance - Lettre 6	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 06	Nom de la Performance - Lettre 7	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 07	Nom de la Performance - Lettre 8	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 08	Nom de la Performance - Lettre 9	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 09	Nom de la Performance - Lettre 10	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 0A	Nom de la Performance - Lettre 11	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 0B	Nom de la Performance - Lettre 12	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 0C	Nom de la Performance - Lettre 13	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 0D	Nom de la Performance - Lettre 14	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 0E	Nom de la Performance - Lettre 15	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 0F	Nom de la Performance - Lettre 16	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 10	Mode de clavier	00h - 02h	SINGLE, DUAL, SPLIT
00 00 00 11	Point de split	00h - 7Fh	C-1 - G9 (**)
00 00 00 12	Sélection de Partie	00h - 02h	UPPER, LOWER, UPPER&LOWER
00 00 00 13	Désaccord de Partie	00h - 64h	-50 - +50
00 00 00 14	Assignment de sortie	00h - 01h	MIX OUT, PARARELL OUT
00 00 00 15	Destination d'arpège	00h - 02h	LOWERUPPER, LOWER, UPPER (**)
00 00 00 16	Assignment des voix	00h - 04h	6-2 5-3 4-4 3-5 2-6 (***)
00 00 00 17	Arpégiateur (Commutateur)	00h - 01h	OFF, ON
00 00 00 18	Arpégiateur (Mode)	00h - 04h	UP, DOWN, UP&DOWN, RANDOM, RPS
00 00 00 19	Arpégiateur (Cadence du Pattern)	00h - 59h	1/4, 1/6, . . . SEQUENCE-A1, . . . RANDOM
00 00 00 1A	Arpégiateur (Tessiture)	00h - 03h	1 - 4 [octave]
00 00 00 1B	Arpégiateur (Maintenance)	00h - 01h	OFF, ON
00 00 00 1C	Assignment de pédale	00h - 20h	OFF, MODULATION, PANPOT, . . .
00 00 00 1D	Individual Trigger (Commutateur)	00h - 01h	OFF, ON
00 00 00 1E	Individual Trigger (Destination)	00h - 02h	FILTER ENV, AMPLIFIER ENV, FILTER&
00 00 00 1F	Individual Trigger (Canal Source)	00h - 09h	1 - 16
00 00 00 20	Individual Trigger (Note Source MSB)	00h - 01h	C-1 - G9, ALL
00 00 00 21	Individual Trigger (Note Source LSB)	00h - 7Fh	
00 00 00 22	Tempo (MSB)	00h - 01h	20 - 250 [beat/minuite]
00 00 00 23	Tempo (LSB)	00h - 7Fh	

(*) Le paramètre "point de split" n'est efficace que si le paramètre "Mode de clavier" est sur SPLIT

(**) Le paramètre "Destination d'arpège" n'est efficace que si le paramètre "Mode de clavier" est sur DUAL

(***) Le paramètre "Assignment des voix" n'est efficace que si le paramètre "Mode de clavier" est sur DUAL ou SPLIT

1-2-2. Performance (Partie) taille = 07h (7 octets)

Adresse offset	Nom de paramètre	Valeurs	Interprétation de la valeur
00 00 00 00	Banque du Patch	00h - 02h	IN PERFORMANCE, USER, PRESET (**)
00 00 00 01	N° du Patch	00h - 7Fh	A11 - B88 (*)
00 00 00 02	Canal MIDI de la Partie	00h - 10h	1 - 16, OFF
00 00 00 03	Transposition de la Partie	00h - 30h	-24 - +24 [semitone]
00 00 00 04	Delay Sync	00h - 0Ah	OFF, 1/16, 1/8(3), 1/16(. . .)
00 00 00 05	LFO Sync	00h - 16h	OFF, 1/16, 1/8(3), 1/16(. . .)
00 00 00 06	Chorus Sync	00h - 17h	OFF, 1/16, 1/8(3), 1/16(. . .)

(*) Le Patch change à réception d'un "N° du Patch" si le paramètre "Banque du Patch" est 1 ou 2

1-3. Patch

taille = 01 6Fh (239 octets)

Adresse	offset	Nom de paramètre	Valeurs	Interprétation de la valeur
00 00 00 00		Nom du Patch - Lettre 1	20h - 7Fh	Code ASCII
00 00 00 01		Nom du Patch - Lettre 2	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 02		Nom du Patch - Lettre 3	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 03		Nom du Patch - Lettre 4	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 04		Nom du Patch - Lettre 5	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 05		Nom du Patch - Lettre 6	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 06		Nom du Patch - Lettre 7	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 07		Nom du Patch - Lettre 8	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 08		Nom du Patch - Lettre 9	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 09		Nom du Patch - Lettre 10	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 0A		Nom du Patch - Lettre 11	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 0B		Nom du Patch - Lettre 12	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 0C		Nom du Patch - Lettre 13	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 0D		Nom du Patch - Lettre 14	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 0E		Nom du Patch - Lettre 15	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 0F		Nom du Patch - Lettre 16	20h - 7Dh	Code ASCII
00 00 00 10		LFO1 (Forme d'onde)	00h - 03h	TRI. SAW. SQR. S/H
00 00 00 11		LFO1 (Vitesse)	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 12		LFO1 (Progressivité)	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 13		LFO2 (Vitesse)	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 14		LFO2 (Sélection de cible)	00h - 02h	PITCH, FILTER, AMPLIFIER
00 00 00 15		Commutateur de modulation en anneau	00h - 01h	OFF, ON
00 00 00 16		Amplitude de modulation en croix	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 17		Balance des oscillateurs	00h - 7Fh	-64 {OSC1} - +63 {OSC2}
00 00 00 18		Destination de LFO1 & Enveloppe	00h - 02h	OSC1-2, OSC2, X-MOD DEPTH
00 00 00 19		OSC (Amplitude d'action du LFO1)	00h - 7Fh	-64 - +63
00 00 00 1A		Hauteur (Amplitude d'action du LFO2)	00h - 7Fh	-64 - +63
00 00 00 1B		OSC (Amplitude d'action de l'enveloppe)	00h - 7Fh	-64 - +63
00 00 00 1C		OSC (Temps d'attaque de l'enveloppe)	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 1D		OSC (Temps de chute de l'enveloppe)	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 1E		OSC1 (Forme d'onde)	00h - 06h	SUPER SAW, THM, PULSE, SAW, TRI
00 00 00 1F		OSC1 (Commande 1)	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 20		OSC1 (Commande 2)	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 21		OSC2 (Forme d'onde)	00h - 02h	PULSE, TRI, SAW
00 00 00 22		OSC2 (Synchronisation)	00h - 01h	OFF, ON
00 00 00 23		OSC2 (Accord grossier)	00h - 32h	-WIDE, -24 - +24, +WIDE
00 00 00 24		OSC2 (Accord fin/wide)	00h - 64h	-50 - +50 [centièmes]
00 00 00 25		OSC2 (Commande 1 - Pulse Width)	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 26		OSC2 (Commande 2 - PWM Depth)	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 27		Type de filtre	00h - 02h	HPP, BPF, LFP
00 00 00 28		Pente du filtre	00h - 01h	-12, -24 [dB/oct]
00 00 00 29		Fréquence de coupure	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 2A		Résonance	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 2B		Asserviss. de la fréq. de coup au clavier	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 2C		Filtre : Amplitude d'action du LFO1	00h - 7Fh	-64 - +63
00 00 00 2D		Filtre : Amplitude d'action du LFO2	00h - 7Fh	-64 - +63
00 00 00 2E		Filtre : Amplitude d'action de l'enveloppe	00h - 7Fh	-64 - +63
00 00 00 2F		Filtre : Temps d'attaque de l'enveloppe	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 30		Filtre : Temps de chute de l'enveloppe	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 31		Filtre : Niveau de sustain de l'enveloppe	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 32		Filtre : Temps de relâch de l'enveloppe	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 33		Ampli : Niveau	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 34		Ampli : Amplitude d'action du LFO1	00h - 7Fh	-64 - +63 (*)
00 00 00 35		Ampli : Amplitude d'action du LFO2	00h - 7Fh	-64 - +63
00 00 00 36		Ampli : Temps d'attaque de l'enveloppe	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 37		Ampli : Temps de chute de l'enveloppe	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 38		Ampli : Niveau de sustain de l'enveloppe	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 39		Ampli : Temps de relâch de l'enveloppe	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 3A		Panoramique Auto/Manual : Commutateur	00h - 02h	OFF, AUTO PAN, MANUAL PAN (*)
00 00 00 3B		Commande de tonalité : Graves	00h - 7Fh	-64 - +63
00 00 00 3C		Commande de tonalité : Aigus	00h - 08h	SUPER CHORUS SLW. FREEZE PHASE 2
00 00 00 3D		Type de Chorus	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 3E		Niveau de Chorus	00h - 04h	PANNING L->R, MONO LONG
00 00 00 3F		Type de Delay	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 40		Temps de retard du Delay	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 41		Réinjection dans le Delay	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 42		Niveau du Delay	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 43		Plage d'action du Pitch Bend vers le haut	00h - 10h	0 - 24 [demi-ton]
00 00 00 44		Plage d'action du Pitch Bend vers le bas	00h - 10h	0 - 24 [demi-ton]
00 00 00 45		Commutateur de Portamento	00h - 01h	OFF, ON
00 00 00 46		Durée de Portamento	00h - 7Fh	0 - 127
00 00 00 47		Commutateur Mono	00h - 01h	OFF, ON
00 00 00 48		Commutateur Legato	00h - 01h	OFF, ON
00 00 00 49		Décalage d'oscillateur	00h - 04h	-2 - +2 [octave]
#00 00 00 4A		Com tact: Vitesse du LFO1 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 4B		Com tact: Vitesse du LFO1 (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 4C		Com tact: Progressivité du LFO1 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 4D		Com tact: Progressivité du LFO1 (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 4E		Com tact: Vitesse du LFO2 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 4F		Com tact: Vitesse du LFO2 (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 50		Com tact: Amplitude de mod. en croix (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 51		Com tact: Amplitude de mod. en croix (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 52		Com tact: Balance des oscillateurs (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 53		Com tact: Balance des oscillateurs (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 54		Com tact: Ampl. de LFO1 pour la haut. (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 55		Com tact: Ampl. de LFO1 pour la haut. (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 56		Com tact: Ampl. de LFO2 pour la haut. (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 57		Com tact: Ampl. de LFO2 pour la haut. (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 58		Com tact: Ampl. d'enveloppe d'OSC (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 59		Com tact: Ampl. d'enveloppe d'OSC (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 5A		Com tact: Temps d'att. d'env. d'OSC (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 5B		Com tact: Temps d'att. d'env. d'OSC (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 5C		Com tact: Temps de chute d'env. d'OSC (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 5D		Com tact: Temps de chute d'env. d'OSC (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 5E		Com tact: OSC1 Commande 1 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 5F		Com tact: OSC1 Commande 1 (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 60		Com tact: OSC1 Commande 2 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 61		Com tact: OSC1 Commande 2 (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 62		Com tact: OSC2 Accord grossier (MSB)	00h - 01h	4Dh - 7Fh - B1h as -50 - 0 - +50
00 00 00 63		Com tact: OSC2 Accord grossier (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 64		Com tact: OSC2 Accord fin (MSB)	00h - 01h	1Bh - 7Fh - E3h as -100 - 0 - +100
00 00 00 65		Com tact: OSC2 Accord fin (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 66		Com tact: OSC2 Commande 1 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 67		Com tact: OSC2 Commande 1 (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 68		Com tact: OSC2 Commande 2 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 69		Com tact: OSC2 Commande 2 (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 6A		Com tact: Fréquence de coupure (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 6B		Com tact: Fréquence de coupure (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 6C		Com tact: Résonance (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 6D		Com tact: Résonance (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 6E		Com tact: Assrv. de fréq. de coup au clav (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 6F		Com tact: Assrv. de fréq. de coup au clav (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 70		Com tact: Filtre: Ampl. d'act du LFO1 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 71		Com tact: Filtre: Ampl. d'act du LFO1 (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 72		Com tact: Filtre: Ampl. d'act du LFO2 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 73		Com tact: Filtre: Ampl. d'act du LFO2 (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 74		Com tact: Filtre: Ampl. d'enveloppe (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 75		Com tact: Filtre: Ampl. d'enveloppe (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 76		Com tact: Filtre: Temps d'att. d'env. (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 77		Com tact: Filtre: Temps d'att. d'env. (LSB)	00h - 7Fh	
#00 00 00 78		Com tact: Filtre: Temps de chute d'env. (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127

00 00 00 79	Com tact: Filtre: Temps de ch. d'env. (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 00 7A	Com tact: Filtre: Niv. de sustain d'env (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 7B	Com tact: Filtre: Niv. de sustain d'env (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 00 7C	Com tact: Filtre: Temps de chute d'env (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 7D	Com tact: Filtre: Temps de chute d'env (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 00 7E	Com tact: Ampli: Niveau (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 00 7F	Com tact: Ampli: Niveau (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 00	Com tact: Ampli: amp d'act de LFO1 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 01	Com tact: Ampli: amp d'act de LFO1 (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 02	Com tact: Ampli: amp d'act de LFO2 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 03	Com tact: Ampli: amp d'act de LFO2 (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 04	Com tact: Ampli: Temps d'att d'env (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 05	Com tact: Ampli: Temps d'att d'env (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 06	Com tact: Ampli: Temps de chute d'env (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 07	Com tact: Ampli: Temps de chute d'env (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 08	Com tact: Ampli: Niveau de sustain d'env (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 09	Com tact: Ampli: Niveau de sustain d'env (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 0A	Com tact: Ampli: Temps de relâch d'env (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 0B	Com tact: Ampli: Temps de relâch d'env (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 0C	Com tact: Comm de tonalité : graves (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 0D	Com tact: Comm de tonalité : graves (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 0E	Com tact: Comm de tonalité : aigus (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 0F	Com tact: Comm de tonalité : aigus (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 10	Com tact: Niveau de chorus (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 11	Com tact: Niveau de chorus (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 12	Com tact: Temps de retard (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 13	Com tact: Temps de retard (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 14	Com tact: Delay: Réinjection (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 15	Com tact: Delay: Réinjection (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 16	Com tact: Niveau de delay (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 17	Com tact: Niveau de delay (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 18	Com tact: Bend Switch	00h - 01h	0 - 1
00 00 01 19	Com tact: Durée de portamento (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 1A	Com tact: Durée de portamento (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 1B	Dynamique: Commutateur	00h - 01h	OFF ON
00 00 01 1C	Dynamique: Vitesse du LFO1 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 1D	Dynamique: Vitesse du LFO1 (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 1E	Dynamique: Progressivité du LFO1 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 1F	Dynamique: Progressivité du LFO1 (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 20	Dynamique: Vitesse du LFO2 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 21	Dynamique: Vitesse du LFO2 (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 22	Dynamique: Ampli de modulation en croix (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 23	Dynamique: Ampli de modulation en croix (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 24	Dynamique: Balance des oscillateurs (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 25	Dynamique: Balance des oscillateurs (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 26	Dynamique: Ampli de LFO1 pour la hauteur (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 27	Dynamique: Ampli de LFO1 pour la hauteur (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 28	Dynamique: Ampli de LFO2 pour la hauteur (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 29	Dynamique: Ampli de LFO2 pour la hauteur (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 2A	Dynamique: Amplitude d'env d'OSC (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 2B	Dynamique: Amplitude d'env d'OSC (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 2C	Dynamique: Temps d'att d'env d'OSC (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 2D	Dynamique: Temps d'att d'env d'OSC (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 2E	Dynamique: Temps de chute d'env d'OSC (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 2F	Dynamique: Temps de chute d'env d'OSC (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 30	Dynamique: OSC1: commande 1 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 31	Dynamique: OSC1: commande 1 (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 32	Dynamique: OSC1: commande 2 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 33	Dynamique: OSC1: commande 2 (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 34	Dynamique: OSC2: accord grossier (MSB)	00h - 01h	4Dh - 7Fh - B1h as -50 - 0 - +50
00 00 01 35	Dynamique: OSC2: accord grossier (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 36	Dynamique: OSC2: accord fin (MSB)	00h - 01h	1Bh - 7Fh - E3h as -100 - 0 - +100
00 00 01 37	Dynamique: OSC2: accord fin (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 38	Dynamique: OSC2: commande 1 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 39	Dynamique: OSC2: commande 1 (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 3A	Dynamique: OSC2: commande 2 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 3B	Dynamique: OSC2: commande 2 (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 3C	Dynamique: Fréquence de coupure (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 3D	Dynamique: Fréquence de coupure (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 3E	Dynamique: Résonance (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 3F	Dynamique: Résonance (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 40	Dynamique: Assrv de fréq de coup au clav (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 41	Dynamique: Assrv de fréq de coup au clav (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 42	Dynamique: Filtre: ampl d'act du LFO1 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 43	Dynamique: Filtre: ampl d'act du LFO1 (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 44	Dynamique: Filtre: ampl d'act du LFO2 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 45	Dynamique: Filtre: ampl d'act du LFO2 (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 46	Dynamique: Filtre: amplitude d'env (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 47	Dynamique: Filtre: amplitude d'env (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 48	Dynamique: Filtre: Temps d'attaque d'env (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 49	Dynamique: Filtre: Temps d'attaque d'env (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 4A	Dynamique: Filtre: Temps de chute d'env (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 4B	Dynamique: Filtre: Temps de chute d'env (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 4C	Dynamique: Filtre: Temps de chute d'env (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 4D	Dynamique: Filtre: Niv. de sustain d'env (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 4E	Dynamique: Filtre: Durée de chute d'env (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 4F	Dynamique: Filtre: Durée de relâch d'env (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 50	Dynamique: Ampli: Niveau (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 51	Dynamique: Ampli: Niveau (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 52	Dynamique: Ampli: ampl d'act du LFO1 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 53	Dynamique: Ampli: ampl d'act du LFO1 (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 54	Dynamique: Ampli: ampl d'act du LFO2 (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 55	Dynamique: Ampli: ampl d'act du LFO2 (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 56	Dynamique: Ampli: Temps d'attaque d'env (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 57	Dynamique: Ampli: Temps d'attaque d'env (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 58	Dynamique: Ampli: Temps de chute d'env (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 59	Dynamique: Ampli: Temps de chute d'env (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 5A	Dynamique: Ampli: Temps de chute d'env (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 5B	Dynamique: Ampli: Temps de chute d'env (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 5C	Dynamique: Ampli: Durée de chute d'env (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 5D	Dynamique: Ampli: Durée de chute d'env (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 5E	Dynamique: Comm de tonalité : graves (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 5F	Dynamique: Comm de tonalité : graves (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 60	Dynamique: Comm de tonalité : aigus (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 61	Dynamique: Comm de tonalité : aigus (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 62	Dynamique: Niveau de chorus (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 63	Dynamique: Niveau de chorus (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 64	Dynamique: Delay: temps de retard (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 65	Dynamique: Delay: temps de retard (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 66	Dynamique: Delay: Ré-injection (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 67	Dynamique: Delay: Ré-injection (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 68	Dynamique: Delay: Niveau (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 69	Dynamique: Delay: Niveau (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 6A	Dynamique: Durée de portamento (MSB)	00h - 01h	00h - 7Fh - FEh as -127 - 0 - +127
00 00 01 6B	Dynamique: Durée de portamento (LSB)	00h - 7Fh	
00 00 01 6C	Indicateur de pitch bend	00h - 01h	NON ACTIF ACTIF
00 00 01 6D	Indicateur de dynamique	00h - 01h	NON ACTIF ACTIF
00 00 01 6E	Indicateur de commande tactile	00h - 01h	NON ACTIF ACTIF

(*) Ampli: amplitude du LFO1 * est considéré comme Amplitude du panoramique sur le LFO quand " Auto Pan/Manual Pan Switch " est sur ON

1-4. Patches user

Adresse offset	Description
00 00 00 00	Patch user 1 (A11) 1-3
00 00 02 00	Patch user 2 (A12) 1-3
00 00 04 00	Patch user 3 (A13) 1-3
00 00 06 00	Patch user 4 (A14) 1-3
:	:
00 00 7C 00	Patch user 63 (A87) 1-3
00 00 7E 00	Patch user 64 (A88) 1-3
00 01 00 00	Patch user 65 (B11) 1-3
00 01 04 00	Patch user 67 (B13) 1-3
:	:
00 01 7C 00	Patch user 127 (B87) 1-3
00 01 7E 00	Patch user 128 (B88) 1-3

1-5. Performances user

Adresse offset	Description
00 00 00 00	Performance user 1 (11) 1-2
00 01 00 00	Performance user 2 (12) 1-2
00 02 00 00	Performance user 3 (13) 1-2
00 03 00 00	Performance user 4 (14) 1-2
:	:
00 3D 00 00	Performance user 62 (86) 1-2
00 3E 00 00	Performance user 63 (87) 1-2
00 3F 00 00	Performance user 64 (88) 1-2

1-6. Données de pattern

Adresse offset	Description
00 00 00 00	Données de pattern 1
00 01 00 00	Données de pattern 2
00 02 00 00	Données de pattern 3
00 03 00 00	Données de pattern 4
:	:
00 2E 00 00	Données de pattern 47
00 2F 00 00	Données de pattern 48

1-7. Données de mouvement de commande

Offset Address	Description
00 00 00 00	Données de mouvement de commande A
00 40 00 00	Données de mouvement de commande B

Tableau d'adressage des blocs

00 00 00 00	Aire système refer to 1-1	00 00 00 00	Système se référer à 1-1-1
		00 00 10 00	Conf. pattern se référer à 1-1-2
		00 00 20 00	Conf. mouvem. se référer à 1-1-3
		00 00 30 00	Réglage Tx/Rx se référer à 1-1-4
01 00 00 00	Perf. temporaire refer to 1-2	00 00 00 00	Perf. Commun se référer à 1-2-1
		00 00 10 00	Part (upper) se référer à 1-2-2
		00 00 11 00	Part (lower) se référer à 1-2-2
		00 00 40 00	Patch (upper) se référer à 1-3
		00 00 42 00	Patch (lower) se référer à 1-3
02 00 00 00	Patch user refer to 1-4	00 00 00 00	Patch U:A11 se référer à 1-3
		00 00 02 00	Patch U:A12 se référer à 1-3
		00 00 04 00	Patch U:A13 se référer à 1-3
		00 01 7E 00	Patch U:B88 se référer à 1-3
03 00 00 00	Perf user refer to 1-5	00 00 00 00	Perf. Commun se référer à 1-2-1
		00 01 00 00	Partie (upper) se référer à 1-2-2
		00 02 00 00	Partie (lower) se référer à 1-2-2
		00 3F 00 00	Patch (upper) se référer à 1-3
		00 00 42 00	Patch (lower) se référer à 1-3
			se référer à 1-2
08 00 00 00	Don. de pattern se référer à 1-6	00 00 00 00	Pattern 1
		00 01 00 00	Pattern 2
		00 02 00 00	Pattern 3
		00 2F 00 00	Pattern 48
09 00 00 00	Don. de mouv. se référer à 1-7	00 00 00 00	Comm. Motion A
		00 40 00 00	Comm. Motion B

Section 6. Informations supplémentaires

◆ Tableau de conversion décimal/hexadécimal

Dans la documentation MIDI, les valeurs de données et d'adresse/taille pour les messages exclusifs etc sont exprimées en hexadécimal sur 7 bits. Le tableau suivant donne la correspondance avec les valeurs décimales

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

* les valeurs décimales telles que canal MIDI, sélection de banque et changement de programme sont référencées avec une valeur majorée de 1 par rapport au tableau ci-dessus (car elle n'ont pas de valeur 0 «officielle»)

* Les 7 bits utilisés dans l'octet peuvent déterminer 128 paliers. Pour des données nécessitant une plus grande précision, il faut utiliser deux octets ou plus. Par exemple, deux valeurs hexadécimales aa bbH exprimant deux octets (2x7 bits) correspondent à une valeur de $aa \times 128 + bb$.

* Dans le cas de valeurs avec un signe \pm , 00H = -64, 40H = ± 0 , et 7FH = +63, aussi l'expression décimale sera inférieure de 64 à la valeur donnée dans le tableau ci-dessus. Dans le cas des deux types, 00 00H = -8192, 40 00H = ± 0 , et 7F 7FH = +8191. Par exemple, si aa bbH est exprimé en décimal, cela donne $aa \text{ bbH} - 40 \text{ 00H} = aa \times 128 + bb - 64 \times 128$.

* Les données dites en demi-octet ("nibbles") sont exprimées en hexadécimal sur 4-bits. Une valeur exprimée en nibbles sur 2 octets 0a 0bH a la valeur $a \times 16 + b$.

<Exemple 1> Quelle est l'expression décimale de 5AH ?
D'après le tableau, 5AH = 90

<Exemple 2> Quelle est l'expression décimale de 12 34H considérant qu'il s'agit d'une valeur exprimée en hexadécimal sur 7 bits ?
D'après le tableau, comme 12H = 18 et 34H = 52
 $18 \times 128 + 52 = 2356$

<Exemple 3> Quelle est l'expression décimale de la valeur en nibbles 0A 03 09 0D ?
D'après le tableau, comme 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
 $((10 \times 16 + 3) \times 16 + 9) \times 16 + 13 = 41885$

<Exemple 4> Quelle est l'expression en nibbles de la valeur décimale 1258?

```
16) 1258
   ) 78 10
   ) 4 14
   ) 0 4
```

D'après le tableau, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH, la réponse est 00 04 0E 0AH

◆ Exemples de réels messages MIDI

<Exemple 1> 92 3E 5F

9n est le statut Note On, et n est le numéro de canal MIDI. Comme 2H = 2, 3EH = 62, et 5FH = 95, c'est un message Note-on sur le canal MIDI 3, de numéro de note 62 (le nom de note est ré4), et la dynamique de 95.

<Exemple 2> CE 49

CnH est le statut de changement de programme, et n est le numéro de canal MIDI. Comme EH = 14 et 49H = 73, c'est un message de changement de programme sur le canal MIDI 15, pour le programme 74 (F01e en GS).

<Exemple 3> EA 00 2B

EnH est le statut de changement de Pitch Bend, et n est le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet (00H=0) est le LSB et le 3ème (2BH=40) le MSB, mais la valeur de Pitch Bend est une valeur avec signe (\pm) pour laquelle 40 00H (= $64 \times 128 + 0 = 8192$) vaut 0, aussi cette valeur de Pitch Bend est-elle

$$28 \text{ 00H} - 40 \text{ 00H} = 40 \times 128 + 0 - (64 \times 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072$$

Si la sensibilité au Pitch Bend est réglée à 2 demi-tons, -8192 (00 00H) donne un changement de hauteur de -200 centièmes, aussi dans ce cas $-200 \times (-3072) + (-8192) = -75$ centièmes de Pitch Bend s'applique au 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 est le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet est le numéro de commande, et le troisième la valeur. Dans le cas où deux messages consécutifs (ou plus) ont le même statut, le MIDI a prévu une simplification nommée "running status" (statut en cours) qui évite la répétition de l'octet de statut pour les messages suivants. Par conséquent, les messages ci-dessus ont la signification suivante

B3	64 00	Canal MIDI 4, octet faible de RPN	: 00H
(B3)	65 00	Canal MIDI 4, octet fort de RPN	: 00H
(B3)	06 0C	Canal MIDI 4, octet fort de la valeur	: 0CH
(B3)	26 00	Canal MIDI 4, octet faible de la valeur	: 00H
(B3)	64 7F	Canal MIDI 4, octet faible de RPN	: 7FH
(B3)	65 7F	Canal MIDI 4, octet fort de RPN	: 7FH

En d'autres termes, les messages ci-dessus fixent une valeur de 0C 00H pour le RPN 00 00H sur le canal 4, puis ramènent le RPN à 7F 7FH.

Le RPN 00 00H est la sensibilité au Pitch Bend, et le MSB donne la valeur en demi-tons, aussi une valeur 0CH = 12 fixe-t-elle la variation de hauteur maximale à ± 12 demi-tons (1 octave). (Sur les sources sonores GS, la LSB de sensibilité au Pitch Bend est ignorée, mais doit cependant être transmis (avec une valeur de 0) pour que cette procédure soit correcte avec tout appareil.)

Une fois le numéro de RPN ou NRPN spécifié, tous les messages d'entrée de donnée sur le même canal MIDI seront pris en compte, aussi est-il préférable après transmission de la valeur voulue d'envoyer un message 7F 7FH d'annulation de choix de RPN. Cela explique la présence de (B3) 64 7F (B3) 65 7F à la fin.

Il n'est pas souhaitable que des séquences (telles que les données Standard MIDI File) contiennent de nombreuses données avec statut omis comme dans <Exemple 4>. En effet, si la reproduction est interrompue en cours et suivie d'une avance ou d'un retour rapide, le séquenceur peut ne pas être capable de transmettre le statut correct, et la source sonore interprétera mal les données. Veillez à donner un statut à chaque élément.

Il est aussi nécessaire que le réglage de RPN ou NRPN et celui de valeur soient faits dans le bon ordre. Sur certains séquenceurs, les événements placés sur le même coup d'horloge ou «clic» (voire sur deux clics consécutifs) peuvent être émis dans un ordre différent de celui de leur réception. Pour cette raison, il est préférable de légèrement espacer les événements (d'environ 1 clic pour TPQN=96, et 5 clics pour TPQN=480).

* TPQN : Ticks Per Quarter Note ou «clics par note»

● Exemple de message exclusif et de calcul de Checksum

Les messages exclusifs Roland (RQ1, DT1) sont transmis avec un octet de vérification (checksum) à la fin (avant F7) pour vérifier que le message a été correctement reçu. La valeur de checksum est déterminée par l'adresse et les données (ou la taille) du message exclusif transmis.

◇ Comment calculer le checksum (les valeurs hexadécimales ont un 'H')

Le checksum est une valeur dérivée de l'addition de l'adresse et des données puis de l'inversion des 7 bits labiles.

Voici un exemple de calcul de checksum. Nous considérerons que dans le message exclusif que nous transmettons, l'adresse est aa bb ccH et les données ou la taille dd ee fH.

$$\begin{aligned} aa + bb + cc + dd + ee + f &= \text{somme} \\ \text{somme} \div 128 &= \text{quotient} + \text{reste} \\ 128 - \text{reste} &= \text{checksum} \end{aligned}$$

<Exemple 1> Réglage de la transposition de la performance temporaire de la partie upper sur +5 (DT1).

Le tableau d'adressage des paramètres indique que l'adresse de base de la performance temporaire est 01 00 00 00H, que l'adresse offset de la performance temporaire de la partie upper est 10 00H, que la transposition de la partie est 00 03H. par conséquent l'adresse est :

$$\begin{array}{r} 01\ 00\ 00\ 00\text{H} \\ 10\ 00\text{H} \\ +) 00\ 03\text{H} \\ \hline 01\ 00\ 10\ 03\text{H} \end{array}$$

Comme +5 en hexadécimale donne la valeur 1DH.

F0 41 10 00 06 12 01 00 00 28 1D 77 F7
(1) (2) (3) (4) (5) adresse donnée checksum (6)

(1) statut exclusif (2) N° d'identification (Roland) (3) Identif d'unité (17)
(4) Identif mod (JP-8000) (5) Identif commande (DT1) (6) EOX

Maintenant, nous calculerons l'octet de vérification (checksum).

$$01\text{H} + 00\text{H} + 10\text{H} + 03\text{H} + 1\text{DH} = 1 + 0 + 16 + 3 + 29 = 49 \text{ (somme)}$$

$$49 \text{ (total)} \div 128 = 0 \text{ (quotient)} + 49 \text{ (reste)}$$

$$\text{checksum} = 128 - 49 \text{ (quotient)} = 79 = 4\text{FH}$$

Cela signifie que le message transmis est F0 41 10 00 06 12 01 00 10 03 1D 4F F7

<Exemple 2> Demande des données de patch pour la partie lower de la Performance USER:13 Lower Part.

le tableau d'adressage des paramètres indique que l'adresse de base de performance user est 03 00 00 00H, que le départ de la Performance USER:13 est 03 00 00 00H, et que l'adresse offset de la partie lower de la performance est 00 00 42 00H. Par conséquent, l'adresse est :

$$\begin{array}{r} 03\ 00\ 00\ 00\text{H} \\ 00\ 00\ 00\ 00\text{H} \\ +) 00\ 00\ 42\ 00\text{H} \\ \hline 03\ 00\ 42\ 00\text{H} \end{array}$$

Comme la taille de la partie d'une performance est 03 02 42 00H.

F0 41 10 00 06 11 03 02 42 00 00 00 01 6D 77 F7
(1) (2) (3) (4) (5) adresse donnée checksum (6)

(1) statut exclusif (2) N° d'identification (Roland) (3) Identif d'unité (17)
(4) Identif mod (JP-8000) (5) Identif commande (RQ1) (6) EOX

Maintenant, nous calculerons l'octet de vérification (checksum).

$$03\text{H} + 02\text{H} + 42\text{H} + 00\text{H} + 00\text{H} + 00\text{H} + 01\text{H} + 6\text{FH} = 3 + 2 + 66 + 0 + 0 + 0 + 1 + 111 = 183 \text{ (somme)}$$

$$183 \text{ (total)} \div 128 = 1 \text{ (quotient)} + 55 \text{ (reste)}$$

$$\text{checksum} = 128 - 55 \text{ (quotient)} = 73 = 49\text{H}$$

Par conséquent, le message F0 41 10 00 06 11 03 02 42 00 00 00 01 6D 49 F7 est transmis

<Exemple 3> Demande des données de la performance temporaire (RQ1)

le tableau d'adressage des paramètres donne les adresses de départ suivant pour les données de la performance temporaire.

01 00 00 00H Paramètre commun de la performance temporaire
01 00 10 00H Partie (Upper)
01 00 11 00H Partie (Lower)
01 00 40 00H Patch(Upper)
01 00 42 00H Patch(Lower)

Comme le patch a une taille de 00 00 01 6FH, nous ajoutons cette taille à l'adresse de départ de la partie lower du patch temporaire, ce qui donne :

$$\begin{array}{r} 01\ 00\ 42\ 00\text{H} \\ +) 00\ 00\ 01\ 6\text{FH} \\ \hline 01\ 00\ 43\ 6\text{FH} \end{array}$$

Par conséquent, la taille des données demandées sera :

$$\begin{array}{r} 01\ 00\ 43\ 6\text{FH} \\ -) 01\ 00\ 00\ 00\text{H} \\ \hline 00\ 00\ 43\ 6\text{FH} \end{array}$$

F0 41 10 00 06 11 01 00 00 00 00 00 43 6F 77 F7
(1) (2) (3) (4) (5) adresse taille checksum (6)

(1) statut exclusif (2) N° d'identification (Roland) (3) Identif d'unité (17)
(4) Identif mod (JP-8000) (5) Identif commande (RQ1) (6) EOX

En calculant le checksum comme indiqué dans <Exemple 2>, nous obtiendrons un message F0 41 10 00 06 11 01 00 00 00 00 00 43 6FH 4F F7

● Tableau des codes ASCII

Char	Hex	Char	Hex	Char	Hex	Char	Hex
SP	20H	:	:	:	:	:	:
A	41H	a	61H	0	30H	:	3AH
B	42H	b	62H	1	31H	:	3BH
C	43H	c	63H	2	32H	:	3CH
D	44H	d	64H	3	33H	:	3DH
E	45H	e	65H	4	34H	:	3EH
F	46H	f	66H	5	35H	:	3FH
G	47H	g	67H	6	36H	:	40H
H	48H	h	68H	7	37H	:	41H
I	49H	i	69H	8	38H	:	42H
J	4AH	j	6AH	9	39H	:	43H
K	4BH	k	6BH	*	22H	:	44H
L	4CH	l	6CH	#	23H	:	45H
M	4DH	m	6DH	\$	24H	:	46H
N	4EH	n	6EH	%	25H	:	47H
O	4FH	o	6FH	&	26H	:	48H
P	50H	p	70H	'	27H	:	49H
Q	51H	q	71H	(28H	:	4AH
R	52H	r	72H)	29H	:	4BH
S	53H	s	73H	*	2AH	:	4CH
T	54H	t	74H	+	2BH	:	4DH
U	55H	u	75H	,	2CH	:	4EH
V	56H	v	76H	-	2DH	:	4FH
W	57H	w	77H	.	2EH	:	50H
X	58H	x	78H	/	2FH	:	51H
Y	59H	y	79H	:	:	:	:
Z	5AH	z	7AH	:	:	:	:

Note: SP indique "espace"

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	1-16 1-16	1-16 1-16	
Mode	Par défaut Modifié Altéré	Mode 3 MONO, POLY *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	* 2
Numéro de note	Vraiment jouées	12-108 *****	0-127 0-127	
Dynamique	Enfoncement Relâchement	O * 3 O * 3	O * 3 O * 3	
After Touch	Polyphonique Par canal	x O * 4	x O * 4	
Pitch Bend		O	O	
Changement de commande	0-95	O * 1, * 4	O * 1, * 4	Voir page 117
Changement de programme	N° réels	O * 1 *****	O * 1 0-127	Numéro de programme 1-128
Messages exclusifs		O * 1, * 4	O * 1, * 4	
Messages communs	: Position ds le morceau : Sélection du morceau : Accord	x x x	O x x	
Messages en temps réel	: Horloge : Commandes : Start : Stop	x x x x	O * 1 x O O	
Messages auxiliaires	: All sound off : Initial. commandes : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sensing : Initia. système	x x x x O x	O O x O (123-127) O x	
Notes		* 1 O x iest sélectionnable. * 2 Reconnu comme M=1 même si M≠1. * 3 Les patterns RPS peuvent enregistrer et reproduire ces messages. * 4 Les mémoires de mouvements (Motions) peuvent enregistrer et reproduire ces messages (excepté pour le changement de commande 0, 32).		

Mode 1 : OMNI ON, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO

O : Oui

Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 4 : OMNI OFF, MONO

X : Non

Caractéristiques

Section synthétiseur

- **Parties**
2 (Upper/Lower)
- **Polyphonie maximale**
8 voix
- **Formes d'onde**
SUPER SAW
TRIANGLE MOD
NOISE
FEEDBACK OSC
SQUARE (PWM)
SAW
TRIANGLE
- **Effets**
Tone Control
Chorus
Delay
- **Mémoire interne**

Patches	User :	128
	Preset :	128
Performances	User :	64
	Preset :	64
- **Commandes**
Commande tactile
Lever de pitch bend/modulation
Pédale d'expression (Accessoire)
Pédale de sustain (Accessoire)

Section Arpegiateur/RPS

- **Mode arpegiateur**
UP
DOWN
UP&DOWN
RANDOM
- **Données de pattern (mémoire interne)**

Patterns :	48
Longueur de boucle max (mesures) :	4
- **Résolution**
24 clics à la noire
- **Méthode d'enregistrement**
en temps réel
- **Tempo**
20 à 250

Section Motion Control

- **Données de Motion (Mémoire interne)**

Motions :	4
Longueur de boucle max. (mesures) :	8
- **Méthode d'enregistrement**
en temps réel
- **Tempo**
20 à 250

Autres

- **Clavier**
49 touches (avec dynamique)
- **Afficheur**
16 caractères, 2 lignes (LCD rétro-éclairé)
- **Connecteurs**
Prises MIDI (IN, OUT)
Proses de sortie (L(MONO), R)
Prise pour pédale de commande
Prise pour pédale de sustain
Prise pour écouteurs
- **Alimentation**
CA 117 V, CA 230 V ou CA 240 V
- **Consommation électrique**
24 W(CA 117 V), 28 W(CA 230 V), 20 W(CA 240 V)
- **Dimensions**
925 (L) × 349 (P) × 113 (H) mm
- **Poids**
8 kg (sans le cordon d'alimentation)
- **Accessoires**
Mode d'emploi
Cordon d'alimentation

* Dans l'intérêt du développement de ce produit, les caractéristiques de ce produit sont sujettes à modifications sans préavis.

Index

[A]

AC inlet	12
aftertouch	89, 107
Amplifier	62
Arpeggiator	32, 75
arpeggio	32, 75
Arpeggio Beat Pattern	76, 86
Arpeggio Destination	76, 86
asterisk	27, 54
Attack Time	
Amplifier Attack Time	62
Filter Attack Time	61
Oscillator Attack Time	59
audio cable	16
Auto Pan	62

[B]

bank	20, 52
bank select	90, 94, 107
Bass	25, 64, 106
Bend Range	67, 72
BPF (Band Pass Filter)	59, 60
Bulk Dump	97

[C]

channel message	107
Chorus	26, 64, 86, 106
Chorus Sync	86
Chorus Type	26, 64
cursor	28, 54
Cross Modulation Depth	58
control change	89, 107
controller	48, 89, 96
Control 1	21, 55
Control 2	21, 55
Cutoff Frequency	21, 22, 55, 60
Cutoff Slope	60

[D]

Decay Time	
Amplifier Decay Time	62
Filter Decay Time	61
Oscillator Decay Time	59
Delay	26, 65, 86, 106
Delay Sync	86
Delay Type	65
Delay Time	25, 65
Demo Song	19
Depth (LFO 2)	73
Depth Select	73
Detune	55
Device ID Number	89
DSP Oscillator	8
Dual	46

[E]

edit	52
effects	65, 106
envelope	59, 61, 62, 105
Envelope Depth	
Filter Envelope Depth	59
Oscillator Envelope Depth	61
error message	111
exclusive Message	90, 108

[F]

Factory Preset	18, 91
Fade Time	63
Feedback	26, 65
Feedback Amount	56
Feedback Oscillator	56
Filter	59, 105
Fine Tune	57
front panel	10

[G]

Gate Time Ratio	37, 78
-----------------	--------

[H]

Harmonics	56
Headphone	12, 16
Hold	
Arpeggio Hold	33, 75
Hold Pedal	12, 74
Ribbon Hold	67
HPF (High Pass Filter)	59, 60

[I]

Individual Trigger	
Individual Trigger Switch	88
Trigger Destination	88
Trigger Source Channel	88
Trigger Source Note	88
Initialize	18, 91
Input Quantize	37, 77

[K]

Key and Panel	11
Keyboard Shift	71
Key Follow	60
Key Mode	45

[L]	
LCD Contrast	90
Legato	70
Level	
Amplifier Level	62
Chorus Level	26, 64
Delay Level	26, 65
LFO Sync	87
LFO 1	24, 63
LFO 1 and Envelope Destination	58
LFO 1 Depth	
Amplifier LFO1 Depth	62
Filter LFO1 Depth	61
Oscillator LFO1 Depth	58
LFO 2	73
LFO 2 Depth	73
Loop Length	
Motion Loop Length	42, 83
Pattern Loop Length	37, 77
Local Switch	89, 96
LPF (Low Pass Filter)	59, 60, 105
[M]	
Manual	53
Manual pan	62
Master Tune	90
maximum polyphony	48
memory	
preset memory	50
system memory	50
user memory	50
Metronome	
Motion Metronome	43, 83
Pattern Metronome	37, 78
MIDI	107
MIDI cable	16, 107
MIDI channel	86, 87, 89, 107
MIDI clock	90
MIDI connector	12, 107
MIDI Implementation	117
MIDI Implementation Chart	128
MIDI message	107
MIDI patcher	94
MIDI Sync	90
Mix	21, 55
Modulation Lever	11, 73
Mono	56, 70
Motion	
erasing a Motion	41, 84
playing a Motion	40, 81
recording Motion	42, 83
Motion Control	40, 81
Motion Restart	82, 90
Motion Set	82, 90

[N]	
Noise	21, 55
note message	88
note number	107
note off	68, 107
note on	68, 107
number	20, 52
[O]	
Offset	55
Oscillator Balance	58
Oscillator Common	58
Oscillator Shift	71
Oscillator 1	21, 55
Oscillator 2	57
Output Assign	85
output jack	12, 16
[P]	
pan	62
Panel Select	21, 52
parameter	52
Part	49
Part Detune	85
partial	104
Part MIDI Channel	86
Part Transpose	72, 86
Patch	
Preset Patch	50
storing a Patch	53
selecting a Patch	52
User Patch	50
Patch Name	53
Pattern	
copying a Pattern	80
erasing a Pattern	35, 80
playing a Pattern	34, 76
recording a Pattern	36, 78
Pattern Trigger Quantize	77, 90
Pedal	
Control Pedal	12, 74
Expression Pedal	16, 74
Hold Pedal	12, 74
Pedal Switch	16, 74
Pedal Assign	74
Performance	
Preset Performance	50
storing a Performance	27
selecting a Performance	20
User Performance	50
Performance Control Channel	89
Performance Name	28
Performance Parameter	49
Performance Common	49, 85
Performance Part	49, 86

pitch bend change	107
Pitch Bend Lever	11, 72
Portamento	70
Portamento Time	71
Power cord	12, 17
Power Switch	12, 17
Power Up Mode	90
program change	90, 94, 107
PW (Pulse Width)	56, 58
PWM (Pulse Width Modulation)	56, 58
PWM Depth	56, 58

[R]

Range	
Arpeggio Range	75
Oscillator 2 Range	57
Rate	
LFO 1 Rate	24, 63
LFO 2 Rate	74
Rear Panel	12
Relative	67
Release Time	
Amplifier Release Time	62
Filter Release Time	61
Resonance	21, 23, 56, 60
Ribbon Assign	33, 60
Ribbon Controller	11, 33, 60
Ribbon Scope	53
Ring Modulator	58
RPS	34, 76
RPS Stop	34
Rx Exclusive Switch	90

[S]

Sample and Hold	63
sawtooth wave	56, 57, 63
sequencer	48, 96
Shape	56
Single	45
sound source	48, 89, 96
Split	46
Split Point	46, 85
square wave	56, 57, 63
Super Saw	21, 55
Sustain Level	
Amplifier Sustain Level	62
Filter Sustain Level	61
Sync	
Oscillator2 Sync	57
Chorus Sync	86
Delay Sync	86
LFO Sync	87
MIDI Sync	90
system message	108
system parameter	89

[T]

Tempo	32, 75
temporary area	50
Temporary Scope	53
Time	26, 65
Tone Control	25, 64, 106
Treble	25, 64, 106
tremolo	25, 64, 106
Triangle Modulation	55
triangle wave	56, 57, 63
Trigger Source Channel	88
Trigger Source Note	88
Trigger Destination	88
tuning	90
Tx/Rx Edit Mode	89
Tx/Rx Edit Switch	90
Tx/Rx ProgChg SW	90
Tx/Rx Setting	89
Type	59

[V]

Velocity	68, 107
Velocity Assign	68, 88
Velocity Scope	53
vibrato	11, 73, 106
voice	48
Voice Assign	85

[W]

Waveform	
LFO 1 Waveform	24, 63
Oscillator 1 Waveform	21, 55
Oscillator 2 Waveform	57
Wide	57
wow	73, 106

[Others]

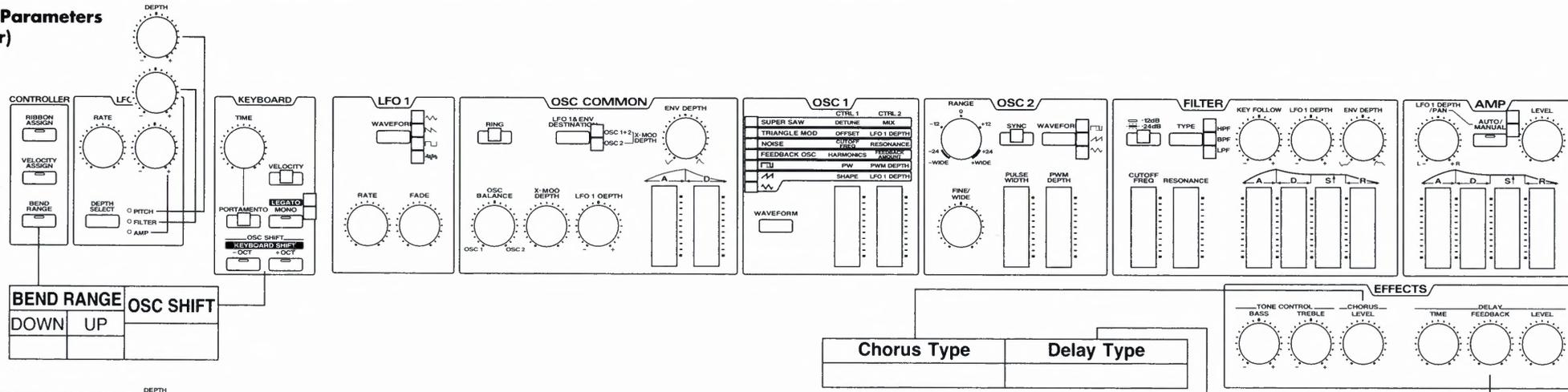
-12dB/-24dB	60
	56, 57, 63
	56, 57, 63
	63
	56, 57
	63

Tableau vierge

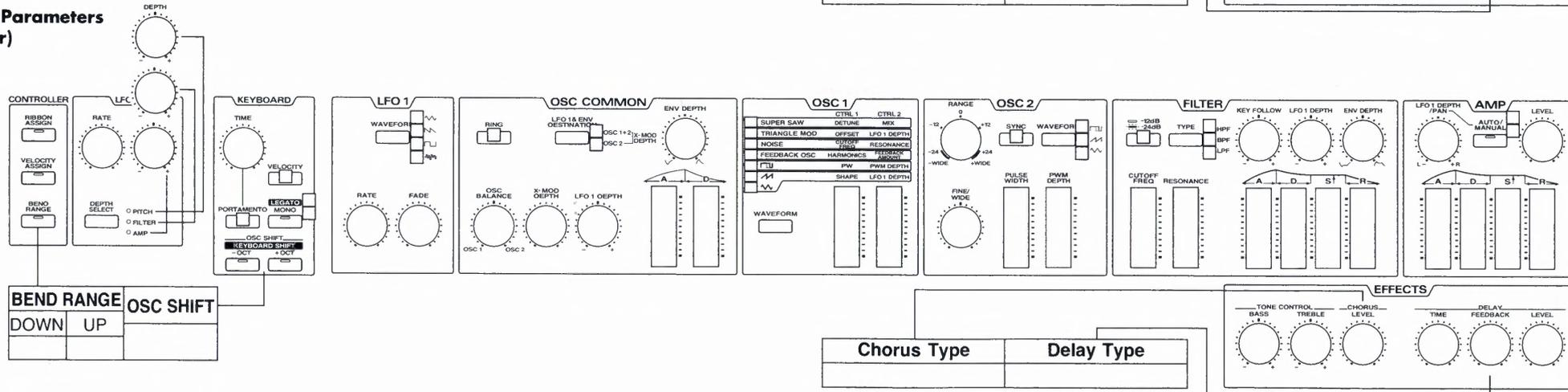
Vous pouvez faire une photocopie de cette page et l'utiliser pour prendre des notes quand vous éditez des sons.

* Si vous désirez que les valeurs de tous les paramètres correspondent aux réglages des curseurs et boutons etc., utilisez la fonction Manual.

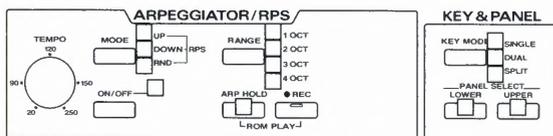
◆ Patch Parameters (Upper)



◆ Patch Parameters (Lower)



◆ Performance Parameters



PFM COMMON ([1])		PFM PART ([2])		INDIV TRIG ([3])	
		L	U		
Part Detune				Indiv Trig Switch	
Output Assign				Trig Destination	
Pedal Assign				Trig Source CH	
Voice Assign				Trig Source Note	
Split Point					
Arpeggio Dest					
Arp Beat Pattern					

* An example of noting Ribbon Assign and Velocity Assign settings





Ce produit se conforme aux recommandations de la directive européenne 89/336/EEC.

Pour l'Europe

CLASS B

NOTICE

This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

Pour le Canada

CLASSE B

AVIS

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés dans le Règlement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications

Information

Si votre appareil nécessite une réparation, appelez un service local de maintenance Roland ou le distributeur Roland de votre pays, dans la liste ci-dessous.

ARGENTINE

Instrumentos Musicales S.A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (01) 394 4029

BRESIL

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

Musiland 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

NEW ZEALAND

Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories.
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDONESIA

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, 9th. No. 112 Chung Shan
N Road Sec 2 Taipei. TAIWAN.
R.O.C.
TEL: (02) 561 3339

THAILANDE

Theera Music Co., Ltd.
330 Veeng 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 Hashtuya St
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDANIE

AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P. O. Box
825 Amman 11116 JORDAN
TEL: (06) 641200

KOWEIT

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 Mascat
Sultanate of OMAN
TEL: 706 010

QATAR

Badie Studio & Stores
P.O.Box 62.
DOHA QATAR
TEL: 423554

ARABIE SAOUDITE

SAF Music Center
Al-Khobar 31952, P O Box 1366
SAUDIARABIA
TEL: (03) 898 3311

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
Siraselvler Cad. Guney Ishani No
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY
TEL: (0212) 2499324

E.A.U.

Zak Electronics & Musical
Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherouq Bldg.
No. 14, Grand Floor DUBAI
U A E
P.O. Box 8050 DUBAI U A E
TEL: (04) 360715

EGYPTE

Al Fanny Trading Office
9, Ebn Hagar Al Askalany Street.
Ard El Golf, Heliopolis, Cairo,
11341 EGYPT
TEL: (02) 4171828
(02) 4185531

ILE MAURICE

Philanne Music Center
4th, Floor Noll, Happy World
House Sir William Newton Street
Port Luis MAURITIUS
TEL: 242 2986

REUNION

FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermetZL
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) 463 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont
7700
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (021) 64 4630

AUTRICHE

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.
Houstraat 1 B-2260 Oevel-
Westerlo BELGIUM
TEL: (014) 575811

BIELORUSSIE

TUSHE
UL. Mogilovskaja 4/4/145
220001 MINSK
TEL: (0172) 252-059

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

Guillard Musiques Roland
ZAC de Rosarge Les Echets 01700
MIRBEL FRANCE
TEL: 7226 5060

Guillard Musiques Roland
(Paris Office)
1923 rue Léon Geoffroy 94400
VITRY-SUR-SEINE FRANCE
TEL: (1) 4680 86 62

FINLANDE

Roland Scandinavia As,
Fillial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsingki. 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' Pl.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
Liljekerveien 2 Postboks 95
Liljeker 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
4090 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

RUSSIE

PETROSHOP Ltd.
11 Sayanskaya Street Moscow
11531, RUSSIA
TEL: 095 901 0892

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-4170 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