Roland®

GENERAL MIDI

SUPER JV 64 VOICE SYNTHESIZER MODULE

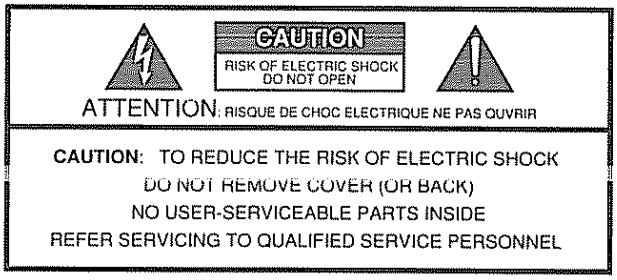
JV-1080

4x EXPANSION

MODE D'EMPLOI

Le système General MIDI

Le système General MIDI est un standard recommandé pour les fonctions des modules de sons MIDI. Il a été conçu pour que les données musicales ne soit pas limitées à un modèle ou fabricant particulier. Les modules de sons et données de morceau compatibles avec le système General MIDI portent le logo (GENERAL MIDI).





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 ELECTRIQUE, 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 capable 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 la fiche de branchement polarisée

CAUTION: TO PREVENT ELECTRIC SHOCK, MATCH WIDE BLADE OF PLUG TO WIDE SLOT, FULLY INSERT.

ATENTION: POUR ÉVITER LES CHOCS ÉLECTRIQUES, INTRODUIRE LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET POUSSER JUSQU' AU FOND.

Pour le Canada

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.

CLASS B AVIS

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés dans le Réglement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications.

Avant de commencer...

Merci et félicitations pour votre choix du module synthétiseur évolutif JV-1080. Les sons de haute qualité et la simplicité d'emploi du JV satisferont tous les musiciens, du débutant au professionnel accompli. Et grâce à la puissance de ses fonctions multi-timbrales, créer de complexes orchestrations n'a jamais été aussi simple !
Pour que votre JV-1080 vous assure des années d'utilisation sans problèmes, il est important que vous preniez le temps de lire attentivement ce manuel.

Concept

Sons de haute qualité

Le JV comprend une grande variété de Patches (sons) et ensembles rythmiques preset (pré-programmés), couvrant aussi bien des sons acoustiques d'un réalisme hallucinant que des timbres totalement synthétiques.

64 voix de polyphonie et multi-timbral 16 Parties

Avec 16 Parties et 64 voix disponibles simultanément, le JV recrée sans effort les ensembles instrumentaux les plus exigeants.

Une sélection d'effets complète

Le remarquable DSP (Digital Signal Processor/«processeur de traitement du signal») produit une diversité des effets numériques les plus étonnants, dont un chorus étincelant et une reverb chaude et naturelle.

Evolutivité hors du commun

En plus des habituelles cartes DATA (données) et PCM (ondes), le JV-1080 peut contenir simultanément 4 cartes d'extension d'ondes pour radicalement étendre sa palette sonore.

Sorties multiples

Le JV-1080 a trois sorties stéréo — MIX OUT, OUTPUT 1, et OUTPUT 2. Ces prises, indépendantes, permettent le traitement par effets externes.

Simplicité d'emploi

Chaque mode est directement activé par son bouton dédié, les boutons de choix de fonction simplifiant aussi l'emploi.

Compatible General MIDI

Le JV dispose d'un mode General MIDI qui rend enfantin le jeu avec d'autres modules, appareils et ordinateurs MIDI.

* **Le système General MIDI** est un standard recommandé pour les fonctions des modules de sons MIDI. Il a été conçu pour pouvoir créer des données non limitées à un modèle ou fabricant. Les modules de sons et données de morceau compatibles General MIDI portent le logo (GENERAL MIDI). Toutes les données de morceau portant le logo GM peuvent être reproduites par tout module de sons portant le même logo.

A propos des conventions employées dans ce manuel

Pour expliquer de façon aussi claire et concise que possible le fonctionnement du JV, ce manuel utilise les conventions et symboles suivants.

- Les mots ou numéros inscrits entre [crochets] indiquent des boutons ou commandes de façade. Ainsi, [PATCH] signifie bouton "Patch", et [ENTER] bouton "Enter".
- Une barre oblique entre noms de boutons — telle que [◄]/[►] ou [INC]/[DEC] — signifie que l'un ou l'autre des boutons peut être pressé.
- Un signe plus (+) entre deux noms de boutons signifie que les deux boutons doivent être pressés en même temps. Ainsi, [SHIFT]+[ENTER] signifie "tenez pressé le bouton [SHIFT] et pressez [ENTER]".
- Une référence telle que "☞ p **" signifie qu'il faut vous référer à la page indiquée.
- A partir du chapitre 3, les paramètres sont exprimés comme suit.

abréviation à l'écran ↓ — nom complet ↓ — valeurs possibles ↓

<Rat> Chorus Rate —— 0 à 127
<Typ> FilterType — OFF/LPF/BPF/HPF/PKG [PALETTE]

↑ Cela signifie que l'écran de palette d'édition est affiché

A propos des représentations d'écran

Sachez que les représentations d'écran dans ce manuel peuvent différer de ce que vous voyez sur votre instrument. L'affichage dépend en effet de la configuration de l'unité (l'apport de cartes d'ondes, etc.) et des réglages internes.

© 1994 ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sans la permission écrite de Roland Corporation.

Table des matières

Avant de commencer ... 3
Concept ... 3
A propos des conventions employées dans ce manuel ... 3
A propos des représentations d'écran ... 3
Description externe ... 6
Remarques importantes ... 8

Prise en main

1. Préparation ... 10
- Connexion à un équipement audio ... 10
- Mise sous tension ... 11
- Extinction ... 11

2. Auto-démonstrations (ROM Play) ... 12
3. Ecoute des sons ... 13
4. Changement des sons (Patches) ... 15
5. Sauvegarde des sons et réglages ... 18

Chapitre 1 — Survol du JV-1080

1. Unités sonores ... 20
- La plus petite unité —Tone ... 20
- Combinaison de Tones pour faire un son — Patch ... 20
- Jeu d'instruments de percussion assignés à chaque touche — Ensembles rythmiques ... 21
- Assignation de Patches et d'un ensemble rythmique comme avec 16 unités différentes — Performance ... 21
- Utilisation des Performances ... 22

2. Module de sons et mémoire ... 23
3. Modes du JV-1080 ... 24
4. A propos des effets ... 25
5. Concernant l'édition d'un Tone ... 26

Chapitre 2 — Emploi de base

1. Choix d'un Mode ... 28
2. Jeu ... 29
- Choix d'un son ... 29
- Utilisation de cartes et d'extensions ... 31
- Choix des Tones et Parties à jouer ... 31
- Changement de hauteur d'un son — Octave Shift ... 32

3. Edition ... 33
- Passage en mode d'édition ... 33
- Choix des Tones et Parties à éditer ... 33
- Déplacement du curseur et changement de réglage ... 35
- Changement de Page ... 36
- Edition d'un Patch en Mode Performance ... 37
- Commutation On/Off des effets ... 38
- Contrôle des réglages ou information MIDI — La fonction Information ... 38

Chapitre 3 — Modes et paramètres

1. Mode d'édition de Patch ... 42
- Réglages pour la totalité du Patch (COMMON) ... 42
- Sélection d'effets ajoutés au Patch (EFFECTS) ... 44
- Usage des commandes pour changer la façon dont les sons seront joués (CONTROL) ... 47
- Sélection des formes d'onde (WAVE) ... 50
- Apport d'ondulations à un son (LFO) ... 51
- Changement de la hauteur (PITCH) ... 52
- Changement du timbre (TVF) ... 53
- Changement du volume (TVA) ... 55

2. Mode d'édition de Performance ... 57
- Réglages pour la totalité d'une Performance (COMMON) ... 57
- Sélection d'effets ajoutés à la Performance (EFFECTS) ... 57
- Réglage du canal MIDI d'une Partie (MIDI) ... 59
- Sélection du Patch assigné à une Partie (PART) ... 60
- Réglage de hauteur d'une Partie (PITCH) ... 60
- Réglage de position stéréo d'une Partie (PAN) ... 60
- Réglage de volume d'une Partie (LEVEL) ... 60

3. Mode d'édition rythmique (RHYTHM) ... 61
- Appellation d'ensemble rythmique (COMMON) ... 61
- Sélection d'effets pour l'ensemble rythmique (EFFECTS) 61
- Usage des commandes pour changer la façon dont les sons seront joués (CONTROL) ... 63
- Sélection d'onde pour Tone rythmique (WAVE) ... 63
- Changement de hauteur de Tone rythmique (PITCH) 64
- Changement de timbre de Tone rythmique (TVF) ... 64
- Changement de volume de Tone rythmique (TVA) ... 65

4. Mode système (System) ... 66
- Sélection de réglages et affichage (SETUP) ... 66
- Réglages MIDI (MIDI) ... 66
- Réglage de l'accord (TUNE) ... 68
- Utilisation des commandes du JV-1080 pour faire jouer les sons tests (PREVIEW) ... 69

5. Mode utilitaire (Utility) ... 70
- Sauvegarde des données créées (WRITE) ... 70
- Copie de données (COPY) ... 71
- Initialisation des données (INITIALIZE) ... 72
- Protection des données (PROTECT) ... 72
- Emploi d'une carte de données «DATA» (CARD) ... 72
- Copie spécifique d'une plage de données (BLOCK COPY) ... 74
- Envoi de données à une unité MIDI externe (BULK DUMP) ... 74
- Retour des réglages à leur valeur originelle (FACTORY PRESET) ... 74

Chapitre 4 — Autres fonctions du JV-1080

1. Utilisation du JV-1080 avec un système informatique (jeu de séquences GM) ... 76
- Sélection du mode GM ... 76
- Initialisation en mode GM ... 76

2. Amélioration de l'expressivité musicale en mode GM ... 77
- Réglage des effets ... 77
- Sélection d'un Patch pour chaque Partie (PART) ... 78
- Réglage de hauteur de chaque Partie (PITCH) ... 78
- Réglage de panoramique de chaque Partie (PAN) ... 78
- Réglage de volume de chaque Partie (LEVEL) ... 78

3. Techniques de jeu en direct ... 79
- Sélection de son depuis un autre appareil ... 79

■ Nombre maximal de notes simultanées et priorité des Parties ... 79
■ Utilisation des commandes MIDI ... 80
4. Utilisation des effets ... 81

Chapitre 5 — Multi-effet

1. Types d'effets ... 84
■ 1:STEREO-EQ (Egaliseur stéréo) ... 84
■ 2:OVERDRIVE (Saturation) ... 84
■ 3:DISTORTION (Distorsion) ... 84
■ 4:PHASER ... 85
■ 5:SPECTRUM ... 85
■ 6:ENHANCER ... 85
■ 7:AUTO-WAH (Wah-wah automatique) ... 86
■ 8:ROTARY (Effet rotatif) ... 86
■ 9:COMPRESSOR (Compresseur) ... 87
■ 10:LIMITER (Limiteur) ... 87
■ 11:HEXA-CHORUS ... 87
■ 12:TREMOLO-CHORUS ... 88
■ 13:SPACE-D ... 88
■ 14:STEREO-CHORUS (Chorus stéréo) ... 88
■ 15:STEREO-FLANGER (Flanger stéréo) ... 89
■ 16:STEP-FLANGER (Flanger à paliers) ... 89
■ 17:STEREO-DELAY (Delay stéréo) ... 90
■ 18:MODULATION-DELAY (Delay à modulation) ... 91
■ 19:TRIPLE-TAP-DELAY (Triple delay) ... 91
■ 20:QUADRUPLE-TAP-DELAY (Quadruple delay) ... 92
■ 21:TIME-CONTROL-DELAY (Delay à contrôle temporel) 93
■ 22:2VOICE-PITCH-SHIFTER (Pitch Shifter à 2 voix) ... 93
■ 23:FBK-PITCH-SHIFTER (Pitch Shifter avec réinjection) 94
■ 24:REVERB ... 94
■ 25:GATE-REVERB (Reverb à porte) ... 95
■ 26:OVERDRIVE -> CHORUS ... 95
■ 27:OVERDRIVE -> FLANGER ... 95
■ 28:OVERDRIVE -> DELAY ... 96
■ 29:DISTORTION -> CHORUS ... 96
■ 30:DISTORTION -> FLANGER ... 96
■ 31:DISTORTION -> DELAY ... 96
■ 32:ENHANCER -> CHORUS ... 96
■ 33:ENHANCER -> FLANGER ... 97
■ 34:ENHANCER -> DELAY ... 97
■ 35:CHORUS -> DELAY ... 98
■ 36:FLANGER -> DELAY ... 98
■ 37:CHORUS -> FLANGER ... 99
■ 38:CHORUS/DELAY ... 99
■ 39:FLANGER/DELAY ... 99
■ 40:CHORUS/FLANGER ... 99

Chaptire 6 --- Informations supplémentaires

Mauvais fonctionnement ... 102
Listes des paramètres ... 105
Réglages par défaut des sons ... 122
Auto-démonstrations / Compositeurs ... 129
Messages exclusifs Roland ... 130
Equipement MIDI ... 132
Tableau d'équipement MIDI ... 156
Index ... 157
Caractéristiques ... 164

■ Comment utiliser ce manuel

Prise en main

Cette section explique l'emploi de base du JV-1080. Elle couvre des sujets tels que configuration, méthodes de jeu, édition des sons, et sauvegarde de vos données. Lisez-la bien avant d'utiliser le JV-1080.

Chapitre 1 — Survol du JV-1080

Ce chapitre explique la structure du module de sons JV-1080 ainsi que Patches, Performances, et ensembles rythmiques. Veillez à bien lire ce chapitre, lui aussi !

Chapitre 2 — Emploi de base

Ce chapitre explique l'utilisation de base des commandes de la façade, notamment comment changer les sons et les réglages des paramètres. Ce chapitre doit aussi être lu.

Chapitre 3 — Modes et Paramètres

Ce chapitre décrit les différents modes et paramètres. Utilisez-le comme référence si nécessaire.

Chapitre 4 — Autres fonctions du JV-1080

Ce chapitre explique l'emploi du JV comme module compatible GM, comment changer ses sons à distance et utiliser différentes commandes. Vous y référer si nécessaire.

Chapitre 5 — Multi-Effet

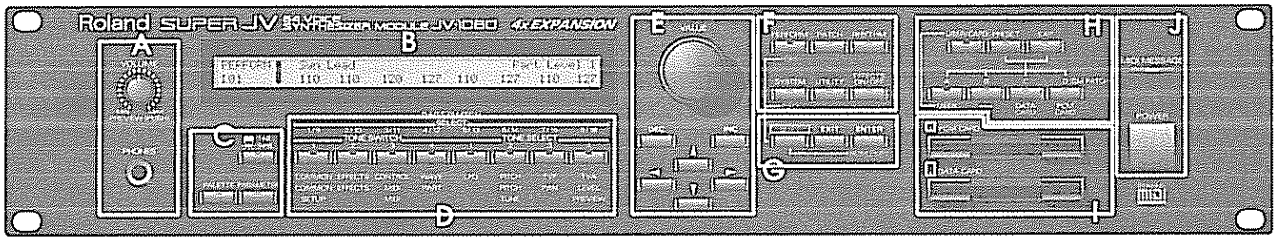
Ce chapitre explique les processeurs d'effet et leurs paramètres. C'est un autre chapitre de référence si nécessaire.

Chapitre 6 — Informations supplémentaires

Ce chapitre contient des informations telles que liste des messages d'erreur, listes des données, équipement MIDI, et un index. C'est une section de référence.

Description externe

Face avant



A.

○ Bouton [VOLUME]

Règle le volume de sortie générale par les prises MIX OUT et PHONES. Le volume de OUTPUT 1 et OUTPUT 2 ne peut pas être piloté.

○ Prise PHONES

Connectez à cette prise des écouteurs stéréo (RH-20/80/120 Roland ou similaire) (Vérifiez que les écouteurs ont une impédance entre 8 et 15 Ohms.)

B.

○ Afficheur

L'afficheur donne une variété d'informations (sons sélectionnés, valeurs de paramètres, etc.) et des instructions de fonctionnement.

C.

○ Bouton [1-8/9-16]

Ce bouton permet d'alterner entre les groupes de Parties (1—8 ou 9—16) qui peuvent être sélectionnés en Mode Performance ou GM.

○ Bouton [PALETTE]

Presser ce bouton durant l'édition fait apparaître les valeurs d'un même paramètre pour les Tones (ou Parties) utilisés.

○ Bouton [PARAMETER]

Une fois ce bouton pressé, les boutons de choix de fonction peuvent servir à sélectionner le groupe de paramètres que vous désirez éditer.

D.

○ Boutons de choix de fonction

Quand le bouton [PARAMETER] est éteint, ces boutons servent à sélectionner le Tone ou la Partie à jouer (TONE SWITCH et PART SWITCH), ou encore à éditer (TONE SELECT et PART SELECT). Quand le bouton [PARAMETER] est allumé, ces boutons servent à sélectionner le groupe de paramètres que vous désirez éditer.

E.

○ Molette [VALUE]

Sert à changer la valeur d'un paramètre. La rotation assortie d'une pression sur la molette entraîne un changement de valeur plus rapide.

○ Boutons [INC] et [DEC]

Servent à «affiner» la valeur d'un paramètre. Presser [INC] augmente le paramètre sélectionné de 1, et chaque pression de [DEC] diminue la valeur de 1.

○ Boutons PAGE ([▲] et [▼])

Presser un de ces boutons alors que "▀" ou "▄" se trouve sur le côté gauche de l'afficheur fait changer la page d'affichage. [▲] donne la page précédente et [▼] la suivante.

○ Boutons CURSEUR ([◀] et [▶])

Ces boutons déplacent le curseur (trait de soulignement) dans l'afficheur, ou sélectionnent une commande. Pressez [◀] pour aller à gauche ou [▶] pour aller à droite.

F.

○ Bouton [PERFORM] (Bouton GM)

Pressez ce bouton pour appeler le mode Performance. Presser ce bouton en tenant enfoncé le bouton [SHIFT] sélectionne le mode GM.

○ Bouton [PATCH]

Pressez ce bouton pour appeler le mode Patch. Presser ce bouton en tenant enfoncé le bouton [PERFORM] appelle le Patch assigné à la Partie sélectionnée.

○ Bouton [RHYTHM]

Pressez ce bouton pour appeler le mode Rhythm Set (Ensemble rythmique).

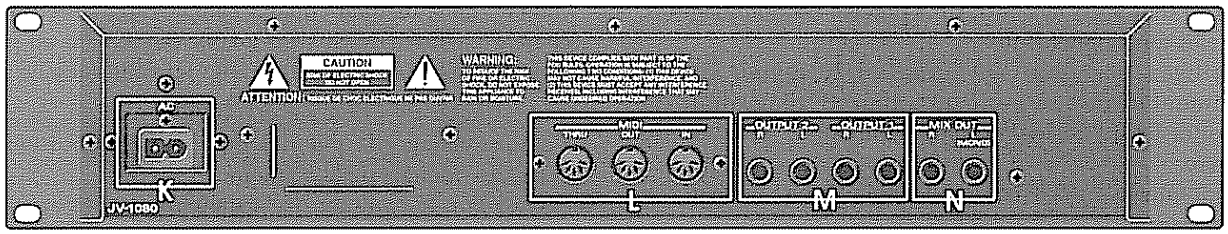
○ Bouton [SYSTEM]

Pressez ce bouton pour accéder aux fonctions affectant la totalité du JV-1080.

○ Bouton [UTILITY]

Pressez ce bouton pour écrire, copier ou transférer des données.

Face arrière



O Bouton [EFFECT ON/OFF]

Presser ce bouton affiche le statut d'effet (multi-effet (EFX), Chorus, et Reverb ON/OFF). Vous pouvez utiliser cet affichage pour régler On et Off les effets.

G.

O Bouton [SHIFT]

Ce bouton se presse toujours en combinaison avec un autre bouton de la façade; Ensemble, ils donnent accès à une nouvelle fonction.

O Bouton [EXIT]

Pressez ce bouton pour retourner à l'écran précédent ou «sortir» du mode d'édition et revenir en mode de jeu.

O Bouton [ENTER]

Ce bouton sert à confirmer ou à exécuter une commande.

H.

O Boutons de groupe de sons

Ces boutons sélectionnent le groupe de Tones en mémoire: User (utilisateur), Card (carte), Preset (pré-programmé), ou Expansion (extension).

I.

O Fente pour carte PCM

Cette fente sert à insérer une carte PCM (contenant de nouvelles formes d'onde)

O Fente pour carte de données (DATA)

Cette fente sert à insérer une carte DATA (pour sauvegarder ou recharger des données de Patch).

J.

O Indicateur de message MIDI

Cet indicateur s'allume quand des messages MIDI sont reçus.

O Commutateur [POWER]

Il allume et éteint le JV.

K.

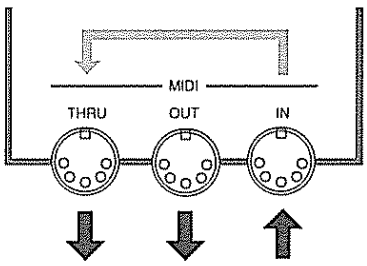
O Prise d'alimentation

Connectez-y le cordon d'alimentation fourni.

L.

O Prises MIDI (IN/OUT/THRU)

Ces prises servent à relier le JV-1080 à d'autres appareils MIDI pour des échanges de messages. (Des câbles MIDI spécifiques sont utilisés.)



MIDI IN: Reçoit les messages d'autres appareils MIDI.
MIDI OUT: Transmet les messages du JV-1080 à d'autres appareils MIDI.
MIDI THRU: Re-transmet les messages reçus en MIDI IN.

M.

O Prises OUTPUT 1 et OUTPUT 2

Ces prises produisent les sons en stéréo. Seul le son «secs» (sans effet) ou celui d'effet est produit.

N.

O Prises MIX OUT

Ces prises produisent en stéréo les signaux audio (L/R) du JV pour un ampli ou une table de mixage. Pour une sortie mono, connectez l'autre appareil à la prise L.

Remarques importantes

En plus des conseils donnés en page 2 dans les instructions de sécurité, veuillez lire et observer les points suivants :

Alimentation

- Avant de connecter cet appareil à d'autres, éteignez d'abord tout votre système. Cela préviendra dommages et mauvais fonctionnements.
- N'utilisez pas pour cet appareil le même circuit d'alimentation que pour un appareil générateur de parasites tel qu'un moteur électrique ou un variateur de lumière.
- N'endommagez pas le cordon d'alimentation : ne marchez pas dessus, ne le surchargez pas, etc.

Emplacement

- Ne soumettez pas l'unité à des températures extrêmes (comme à l'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé). Evitez de l'utiliser ou de la conserver dans un lieu, poussiéreux, humide, ou encore sujet à de hauts niveaux de vibration.
- L'utilisation près d'amplis de puissance (ou autre équipement à gros transformateur) peut induire des parasites («ronflette»).
- Cet appareil peut interférer avec la réception de radio ou de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.

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, employez un détergent léger et neutre, puis essuyez soigneusement avec un chiffon sec et doux.
- N'utilisez jamais d'essence, diluant, alocool ou solvant d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

Précautions additionnelles

- Protégez l'unité des chocs violents.
- Ne laissez aucun objet ou liquide d'aucune sorte pénétrer dans l'unité. Si cela se produisait malgré tout, cessez immédiatement toute utilisation et contactez un service de maintenance dès que possible.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Un peu de chaleur émane de l'instrument durant son fonctionnement normal.
- Avant d'utiliser cet instrument dans un pays étranger, contactez un service de maintenance qualifié.
- Si un mauvais fonctionnement se produit, ou si vous suspectez un problème, cessez imméditement toute utilisation. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible.
- Un peu de bruit peut venir de l'afficheur durant le fonctionnement normal.
- Pour éviter tout risque de choc électrique, n'ouvrez pas l'instrument.

Sauvegarde de la mémoire

- Cette unité contient une pile qui maintient intact le contenu de la mémoire quand l'alimentation électrique est coupée. La durée de vie de cette pile est de 5 ans ou plus.
- Quand la pile s'affaiblit, le message suivant s'affiche :

  "Internal Battery Low"

  Veuillez changer la pile dès que possible pour éviter la perte des données de la mémoire.
- Sachez que le contenu de la mémoire peut parfois être perdu, quand l'instrument est envoyé en réparation ou quand par malchance un mauvais fonctionnement se produit. Les données importantes doivent être stockées sur carte RAM, ou dans un autre appareil MIDI (comme un séquenceur).
- 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 vos données.

Carte d'extension

- N'installez aucune carte non fabriquée et/ou approuvée par Roland.
- Eteignez toujours l'unité et déconnectez son cordon d'alimentation avant de procéder à une installation de carte.
- Ne touchez aucun des trajets du circuit imprimé et des terminaux de connexion.
- Ne retirez que les vis spécifiées. Maniez délicatement les composants comme indiqué.
- N'utilisez pas de force excessive pour installer une carte. Si la carte ne se positionne pas correctement du premier coup, retirez la carte et ré-essayez.
- Quand l'installation de la carte est terminée, vérifiez votre travail.

Prise en main

Cette section explique les bases du JV-1080 pour le configurer et le faire fonctionner très rapidement. Il vous faut environ une heure pour mettre en application les explications de cette section.

1. Préparation

■ Connexion à un équipement audio

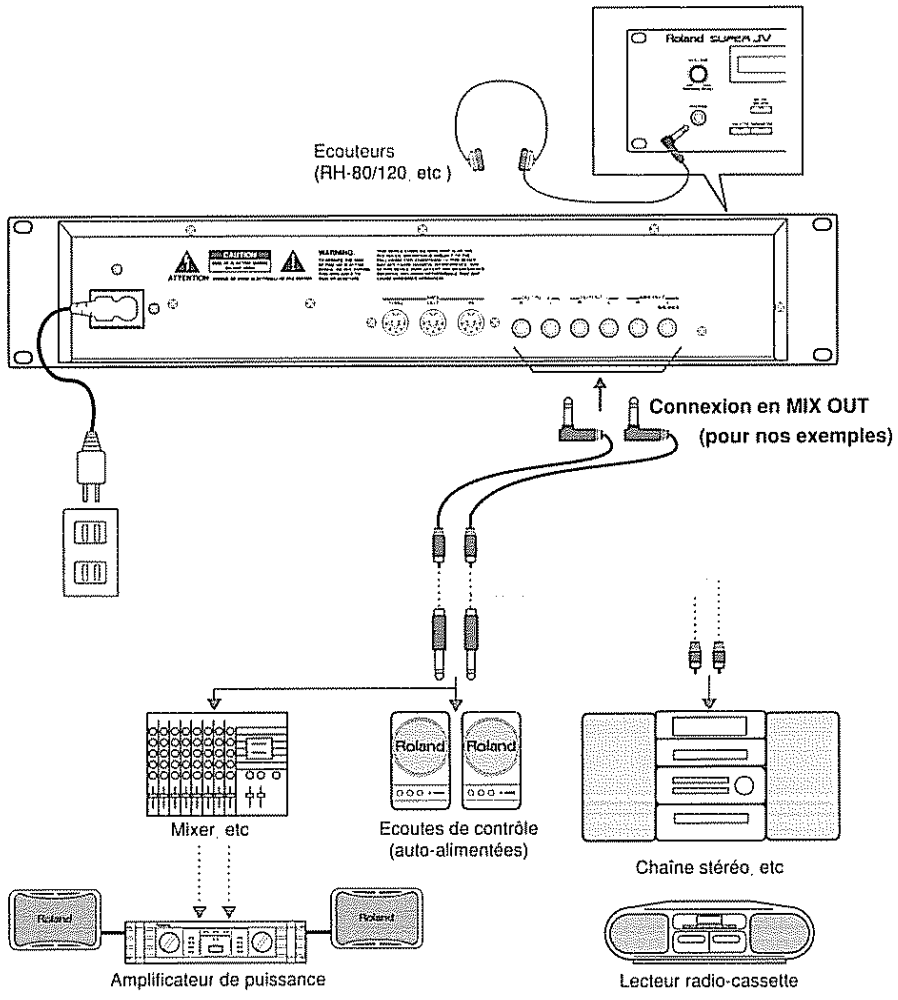
Le JV-1080 n'a pas d'amplification intégrée, aussi devez-vous, pour produire du son, utiliser un ampli clavier, une sonorisation, ou au moins une paire d'écouteurs. Référez-vous au schéma de connexion suivant.

* *Aucun câble de connexion (tel que le PJ-1M) n'est inclus avec ce produit. Ces câbles doivent être acquis séparément.*

1 **Avant toute connexion, vérifiez que tous les appareils sont éteints. Cela aidera à prévenir dommages et mauvais fonctionnements.**

2 **Connectez le cordon d'alimentation fourni à la prise prévue à cet effet en face arrière, et enfichez l'autre extrémité dans une prise d'électricité murale.**

3 **Connectez les câbles audio comme ci-dessous. Si vous devez utiliser des écouteurs, branchez-les dans la prise PHONES en face avant.**

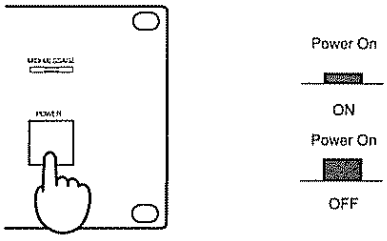


● A propos des prises de sortie (Output)

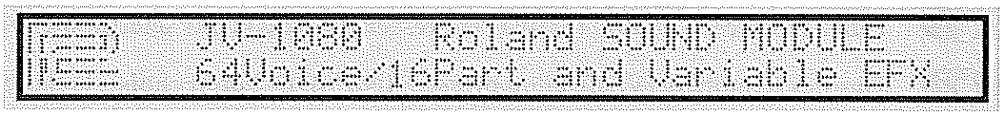
Ces prises servent à la sortie des signaux audio. Vous pouvez les connecter à des écoutes de contrôle, une sonorisation, ou autre équipement audio (ordinairement, vous utiliserez MIX OUT). Pour obtenir le meilleur son du JV-1080, nous vous recommandons d'utiliser sa sortie en stéréo. Mais si vous désirez une sortie mono, connectez un câble à la prise L (MONO).

■ Mise sous tension

(1) Pressez le commutateur [POWER].



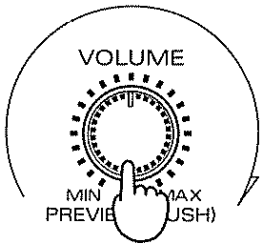
Après quelques secondes, l'affichage suivant apparaît :



(2) Allumez la chaîne stéréo, l'ampli ou tout autre équipement audio que vous avez connecté.

* *Le JV-1080 dispose d'une protection de circuit qui coupe momentanément l'étage de sortie durant la mise sous tension. L'unité fonctionnera normalement après quelques secondes.*

(3) Jouez quelque chose sur le JV-1080 et réglez le volume de votre équipement. Vous pouvez faire jouer un son test (preview) en pressant le bouton [VOLUME].



Tournez dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter le volume

Pressez pour faire jouer un son test

* *Vous pouvez aussi changer le son joué quand vous pressez le bouton [VOLUME]* (☞ *p. 69*).

* *Prenez garde en fixant le volume; un niveau excessif peut endommager votre audition et votre équipement.*

■ Extinction

(1) Avant d'éteindre, vérifiez les points suivants :

- Toutes les commandes de volume sont-elles à zéro ?
- Toutes les données importantes de Tone et de Patch ont-elles été sauvegardées ?

(Pour une explication de la sauvegarde, ☞ p. 18.)

(2) Eteignez tous les amplis et appareils externes.

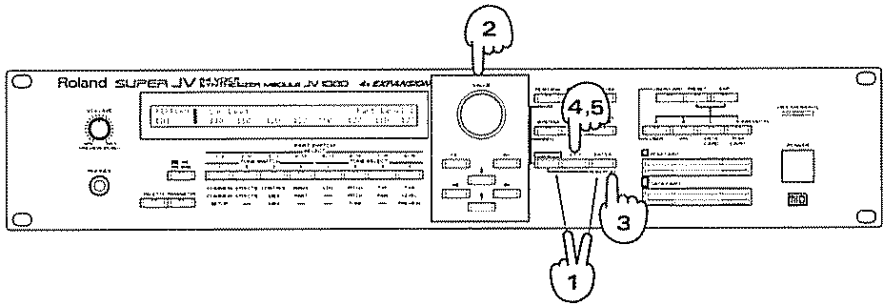
(3) Eteignez le JV-1080.

2. Auto-démonstrations (ROM Play)

Le JV-1080 contient en mémoire de façon permanente trois morceaux de démonstration. La reproduction de ces morceaux est nommée "ROM Play". Ces morceaux ont été intégrés pour mettre en valeur les sons exceptionnels et les possibilités de jeu de l'instrument.

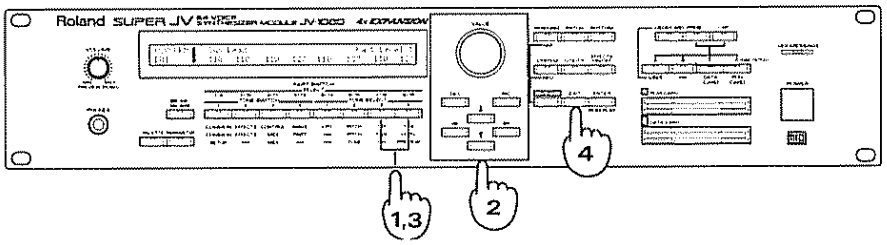
* *Pour les noms de morceaux et la biographie de leurs compositeurs, voir page 129.*

Comment écouter les auto-démonstrations



1. Tenez enfoncé le bouton [SHIFT] et pressez [ENTER] pour sélectionner l'écran ROM Play.
2. Tournez la molette [VALUE] ou pressez [INC]/[DEC] pour choisir le morceau à écouter. (Vous pouvez aussi choisir "CHAIN PLAY" pour entendre tous les morceaux enchaînés.)
3. Pressez [ENTER] pour lancer la reproduction.
4. Pressez [EXIT] pour stopper la reproduction et revenir à 2.
5. Presser [EXIT] à nouveau (avec la reproduction stoppée) efface l'écran ROM Play.

Durant la reproduction des morceaux, vous pouvez changer le volume et le panoramique (position stéréo) de chaque Partie.



1. Presser le bouton de choix de fonction [LEVEL] durant la reproduction fait s'afficher le volume de chaque Partie.

   * *Les huit valeurs de la rangée du haut correspondent aux Parties 1-8, les huit inférieures aux Parties 9-16.*

   Pressez [PAN] pour afficher la position stéréo (droite/gauche) de chaque Partie. (L'effet panoramique n'est produit que si le JV-1080 est connecté pour une sortie stéréo.)

2. Utilisez [1-8/9-16] ou [◀]/[▶] pour amener le curseur sur la Partie que vous désirez changer. Vous pouvez alors utiliser la molette [VALUE] ou les boutons [INC]/[DEC] pour changer les paramètres. Notez toutefois que vous ne pouvez pas sauvegarder vos changements.

   * *Pressez [1-8/9-16] pour faire alterner la position du curseur entre rangée supérieure (Parties 1-8), et rangée inférieure (Parties 9-16). Utilisez [◀]/[▶] pour accéder à la Partie désirée dans la rangée où est le curseur.*

3. Après avoir changé les réglages de volume ou de panoramique pour les Parties, pressez [LEVEL] ou [PAN] à nouveau pour revenir à l'écran ROM Play.
4. Pressez [EXIT] pour stopper la reproduction.

   * *Aucun des boutons de façade — exceptés ceux décrits ici — ne fonctionnent durant l'auto-démonstration. Notez aussi qu'aucune donnée de l'auto-démonstration n'est produite par la prise MIDI OUT.*
   * *Ces morceaux de démonstration sont protégés par les lois en vigueur. Aucun ne peut être utilisé en aucune manière — excepté en démonstration/loisir personnel — sans la permission du détenteur des droits.*

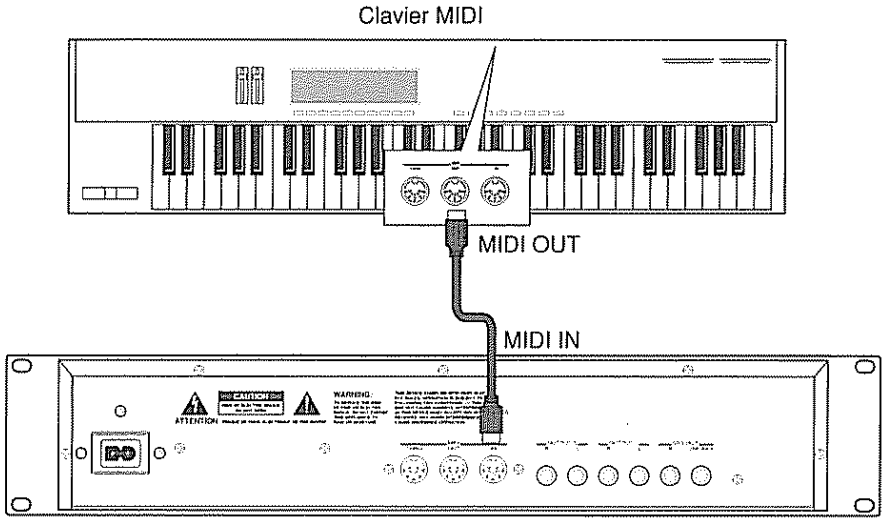
3. Ecoute des sons

Une des meilleures façons de piloter le JV-1080 est de le connecter à un clavier MIDI. Ainsi, vous avez tous les superbes sons du JV sous vos doigts !

* *Les câbles MIDI ne sont pas inclus avec ce produit et doivent être acquis séparément.*

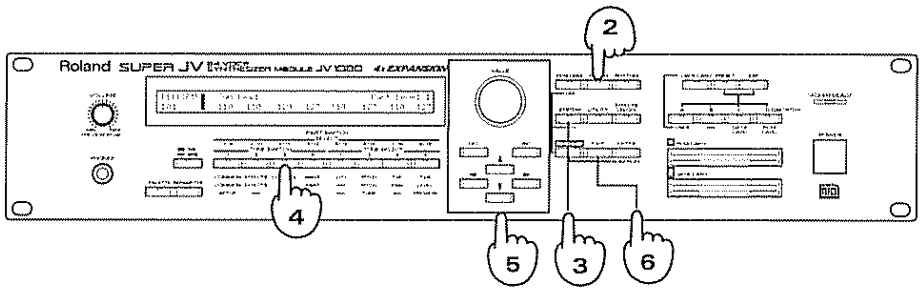
■ Connexion d'un clavier MIDI

Eteignez tout votre équipement avant de connecter un appareil MIDI.



■ Sélection du canal MIDI pour jouer au clavier

Pour que le JV-1080 reçoive les instructions (messages MIDI) de votre clavier MIDI, les deux appareils doivent être réglés sur le même canal MIDI. Dans cet exemple, réglons le JV et le clavier sur le canal MIDI 1.



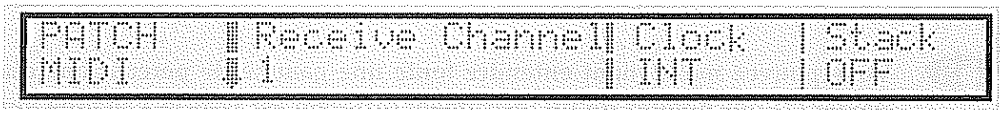
1 **Réglez le canal de «transmission» du clavier MIDI sur "1".**

* *Si vous ne savez pas comment faire, consultez le mode d'emploi de votre clavier.*

2 **Sur le JV-1080, pressez le bouton [PATCH] (pour que l'indicateur s'allume).**

3 **Pressez le bouton [SYSTEM] sur le JV-1080 (pour que son indicateur s'allume aussi).**

4 **Pressez le bouton de choix de fonction [MIDI] pour afficher l'écran suivant :**



* *Si cet écran n'apparaît pas immédiatement, pressez [▲] jusqu'à son obtention.*

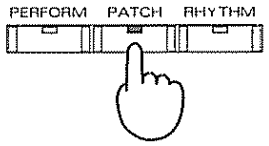
5 **Utilisez [◀]/[▶] pour amener le curseur (trait clignotant) sur le numéro sous "Receive Channel" (canal de réception). Avec la molette [VALUE] ou [INC]/[DEC] changez la valeur en "1".**

6 **Une fois le réglage fait, pressez [EXIT].**

Jeu au clavier

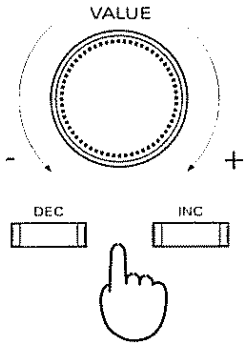
Le JV-1080 dispose de nombreux sons. Essayez-en quelques-uns en changeant les Patches pendant que vous jouez

1. **Pressez [PATCH] (pour que l'indicateur s'allume).**



2. **Jouez une note sur le clavier MIDI pour entendre le son.**

3. **Tournez la molette [VALUE] ou pressez [INC]/[DEC] pour passer au son suivant.**



* *Les groupes de sons s'appellent : User (utilisateur), Card (carte), Preset (A à D), et EXP (A à D). Vous pouvez utiliser les boutons de groupe de sons sur le côté droit de la façade pour sélectionner une grande diversité de sonorités (☞ p. 29).*

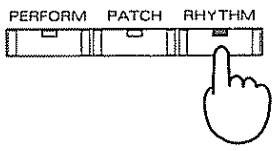
Jeu de différents instruments de percussion au clavier

Le JV-1080 comprend aussi des ensembles rythmiques riches d'une grande variété de sons rythmiques. Si vous réglez sur "10" le canal de transmission du clavier avec le JV en mode rythmique, vous pouvez utiliser le clavier pour déclencher des instruments de percussion et autres sons spéciaux !

1. **Réglez le canal MIDI de transmission du clavier sur "10".**

* *Si vous ne savez pas comment faire, consultez le mode d'emploi de votre clavier.*

2. **Sur le JV-1080, pressez le bouton [RHYTHM] (pour que l'indicateur s'allume).**



3. **Vous pouvez maintenant entendre toute une gamme de percussions quand vous jouez au clavier ! (Vous noterez qu'un instrument différent est associé à chaque touche.)**

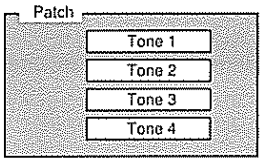
4. **Vous pouvez changer d'ensemble rythmique en tournant [VALUE] ou pressant [INC]/[DEC].**

* *Pour savoir quel son est assigné à chaque touche de chaque ensemble rythmique, référez-vous à la "Liste des ensembles rythmiques" du chapitre six.*

De plus, vous pouvez utiliser le JV-1080 pour des interprétations avec plusieurs Patches. Jetez un regard à "2. jeu" (☞ p. 29) au Chapitre 2 et essayez les nombreuses combinaisons possibles

4. Changement des sons (Patches)

Un "Patch" est l'unité de jeu normale pour le JV-1080. Un Patch est une combinaison de quatre "Tones". Assez peu de Patches sont en fait constitués de trois ou quatre Tones. Pour changer les différents paramètres qui définissent un Patch (cela s'appelle une «édition de Patch»), vous devez considérer un Patch sous deux angles — comme une entité homogène, et comme des Tones indépendants.



Par exemple, considérons que vous éditez le son d'un Patch composé d'un seul Tone. Quand vous «appelez» ce Tone et l'éditez, alors dans la plupart des cas le son du Patch change comme vous l'espérez.

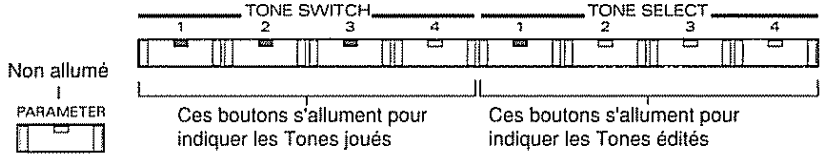
Mais qu'arrive-t-il quand vous éditez un Patch constitué de plusieurs Tones ? Même quand vous appelez et éditez un des Tones du Patch, la totalité du son ne change pas. Dans ce type de cas, vous devez appeler et éditer un à un les Tones constitutifs, tout en contrôlant la totalité du son pour vérifier que la balance des Tones les uns par rapport aux autres est correcte.

En gardant cela à l'esprit, prenons un Patch et tentons de l'éditer.

1 Utilisez la procédure décrite dans "■ Jeu au clavier" (☞ p. 14) pour appeler un Patch.

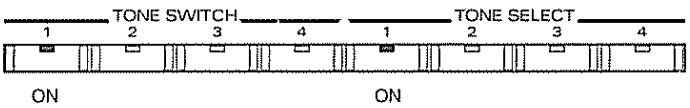
2 Décidez du Tone que vous désirez éditer.

Assurez-vous que l'indicateur PARAMETER n'est pas allumé. Voici comment fonctionnent les boutons de choix de fonction : les quatre boutons de gauche servent à choisir les Tones devant être joués ("TONE SWITCH"), et les quetre de droite les Tones à éditer ("TONE SELECT").



Vous pouvez presser les boutons TONE SWITCH [1] à [4] pour régler On ou Off les quatre Tones. Ecoutez chaque Tone tour à tour pour contrôler comment il sonne.

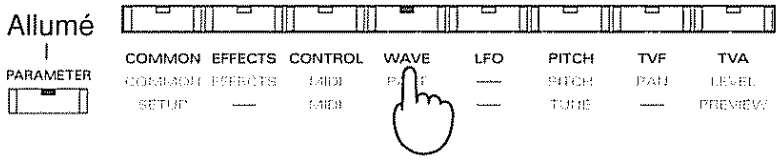
Dans cet exemple, nous n'éditerons et ne ferons jouer que le Tone 1, aussi pressez TONE SWITCH [1] et TONE SELECT [1] pour allumer leurs indicateurs respectifs.



3 Choisissez le groupe de paramètres que vous désirez éditer.

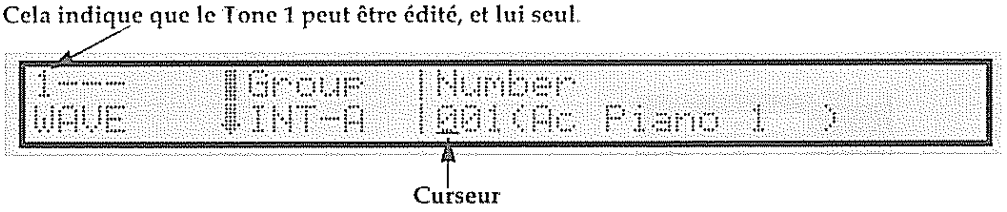
Pressez le bouton [PARAMETER] pour allumer son indicateur. Maintenant, vous pouvez utiliser les boutons de choix de fonction pour sélectionner le groupe de paramètres que vous désirez éditer.

4 Essayez de changer la forme d'onde (Wave) du Tone 1. Pressez le bouton de choix de fonction [WAVE] button.



Assurez-vous que l'affichage ci-dessous apparaît dans l'écran. Si vous ne le voyez pas, pressez le bouton [▲] jusqu'à ce qu'il apparaisse.

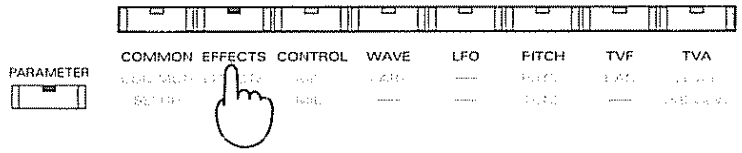
Cela indique que le Tone 1 peut être édité, et lui seul.



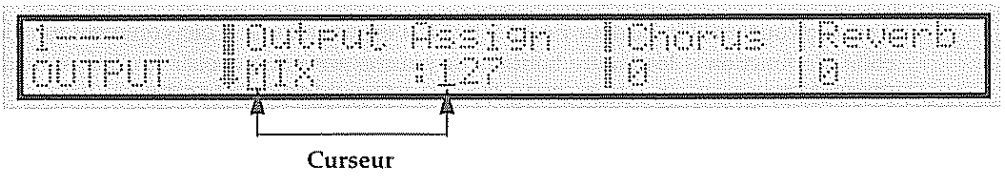
Curseur

Pressez [◀]/[▶] pour amener le curseur sur le nombre sous "Number". Jouez sur le clavier MIDI pour contrôler le son pendant que vous faites varier la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC]. Vous entendrez les sons avec différentes formes d'onde.

5 Essayez maintenant de changer les effets. Pressez le bouton de choix de fonction [EFFECTS].

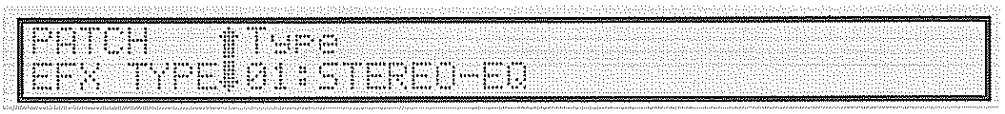


Vérifiez que l'écran suivant est apparu. Sinon, pressez [▲] jusqu'à ce qu'il apparaisse.

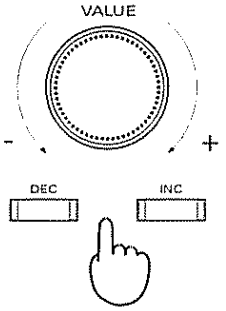


Curseur

Pressez [◀]/[▶] pour amener le curseur sur la position indiquée dans le schéma, puis utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour choisir "EFX" ou un numéro de 1 à 127. Puis pressez [▼].



Tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC] en jouant sur le clavier MIDI. Cela vous permet d'obtenir toute une variété d'effets.



* *Si vous n'entendez aucun effet, choisissez un autre Patch. Notez que vous n'entendrez aucun effet si le commutateur général d'effet est sur Off* (☞ *p. 38*).

De cette façon, vous pouvez choisir des Tones, utiliser les boutons de choix de fonction, les boutons [▲]/[▼] pour appeler les paramètres, puis la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour changer la valeur indiquée par le curseur.

6 Pour sortir de l'écran d'édition, pressez [EXIT] ou [PATCH].

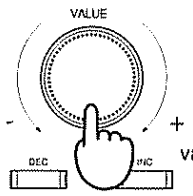
* *Pour sauvegarder le son créé, suivez la procédure dans "5. Sauvegarde des sons et réglages"* (☞ *p. 18*).

Le JV-1080 a une grande variété d'autres fonctions d'édition et procédures pratiques. En voici quelques-unes de base.

Si vous désirez faire ceci :	La paramètre à changer est :	La page à voir est :
Changer le volume de chaque Tone	Tone Level	☞ p. 55
Changer la place de chaque Tone dans le champ stéréo	Tone Pan	☞ p. 55
Changer la hauteur de chaque Tone	Coarse/Fine Tune	☞ p. 52
Rendre un son plus dur ou plus doux	Cutoff Frequency	☞ p. 54
Donner une «personnalité» plus forte à chaque Tone	Resonance	☞ p. 54
Changer la durée d'attaque de chaque Tone	TVA Envelope T1	☞ p. 56
Changer la durée de relâchement de chaque Tone	TVA Envelope T4	☞ p. 56
Produire un son de synthé analogique	Analog Feel Depth	☞ p. 56
Changer le nom d'un Patch	Patch Name	☞ p. 42
Ramener le JV-1080 à ses réglages par défaut	Factory Preset	☞ p. 74
Rendre l'écran plus lisible	LCD Contrast	☞ p. 66

● Pour annuler un changement et revenir à la valeur d'origine...

Si vous n'êtes pas satisfait d'un changement effectué avec la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC], vous pouvez retrouver la valeur préalablement indiquée par le curseur en pressant rapidement deux fois la molette VALUE. Chaque pression de cette molette fait alterner le réglage entre valeur avant changement et valeur après changement. Cette fonction est appelée "Undo/Redo" (annulation/rétablissement).



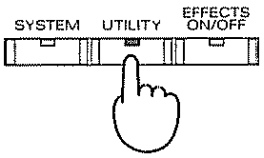
Chaque pression sur la molette fait alterner entre les valeurs avant et après changement
Pressez deux fois

* *Si vous désirez en savoir plus sur les autres procédures, consultez la liste des procédures à la fin de ce manuel, ou passez aux explications sur les paramètres débutant au chapitre 3.*

5. Sauvegarde des sons et réglages

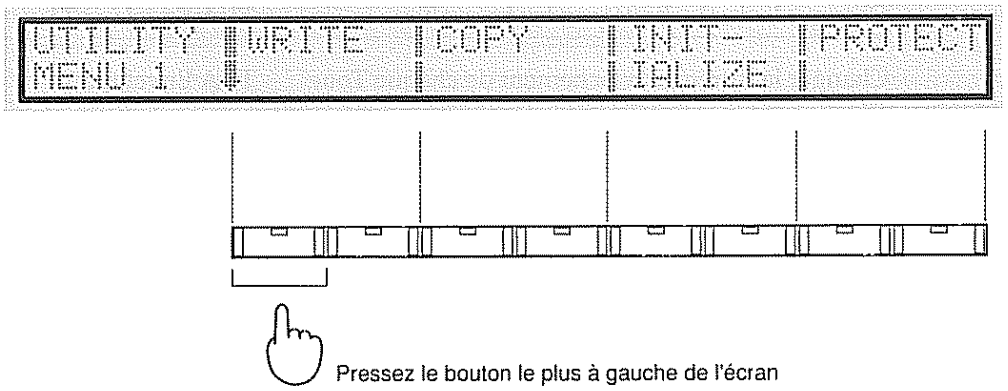
Toute sonorité créée sera perdue si vous éteignez l'appareil ou si vous changez de son. Vous pouvez sauvegarder les sons que vous avez faits en mémoire interne dite «User» (utilisateur) ou sur une carte de données «DATA» (vendue séparément). La procédure de sauvegarde de son est appelée procédure d'écriture ou "write".

1 **Pressez le bouton [UTILITY] pour allumer l'indicateur.**

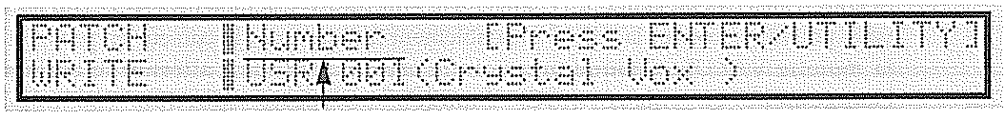


2 **L'écran Utility Menu 1 apparaît dans l'écran.**

Pressez le bouton de choix de fonction sous "WRITE" dans l'écran pour afficher la page Write (Ecriture).



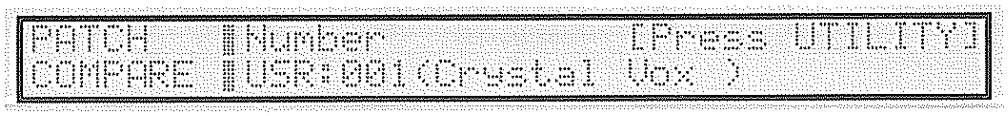
3 **Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour choisir la destination d'écriture.**



Destination d'écriture (USR = Mémoire User, CRD = carte DATA)

Tourner la molette VALUE tout en la pressant entraîne un changement plus rapide.

* *Si vous pressez [UTILITY] à l'étape 3, l'écran suivant apparaît.*



Quand cette page s'affiche, vous pouvez jouer sur le clavier MIDI pour contrôler le son présent à l'emplacement de destination.
Pressez [UTILITY] à nouveau pour retourner à l'écran Write.

4 **Pressez le bouton [ENTER] pour accomplir la procédure d'écriture.**

Pour annuler, pressez [EXIT].

* *Le message "User Memory Write Protected" peut apparaître lors d'une procéure d'écriture. Ce message signifie que le media portant la destination d'écriture est protégé contre l'écriture, ce qui rend impossible l'écriture (☞ p. 72). Si cela se produit, vous pouvez presser [UTILITY] pour outrepasser la protection et forcer l'écriture des données.*

5 **Quand la procédure d'écriture est terminée, le message " COMPLETE" apparaît, et vous retrouvez l'écran de jeu avec la destination d'écriture sélectionnée.**

Chapitre 1

Survol du JV-1080

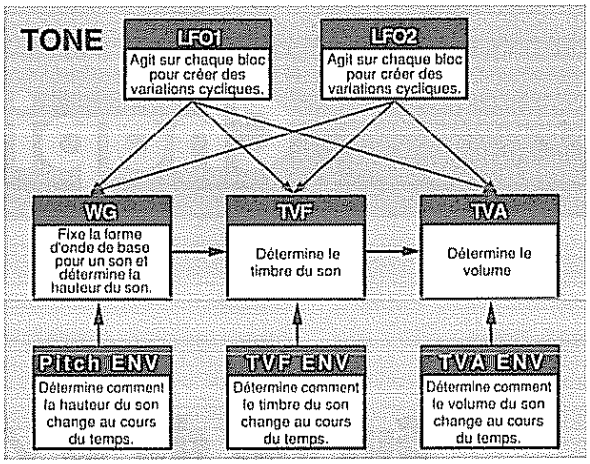
Ce chapitre vous donne une bonne compréhension de l'organisation et de la technologie du JV-1080 avant de rentrer dans le détail des paramètres.

1. Unités sonores

Le JV-1080 a une grande variété de fonctions et un grand nombre de paramètres. Pour une commande plus efficace des nombreux types de sons, ceux-ci sont groupés en différentes unités.

La plus petite unité — Tone

La plus petite unité sonore dans le JV-1080 est appelée un "Tone". Un simple Tone fonctionne comme un synthétiseur conventionnel. Toutefois, vous ne pouvez pas directement jouer d'un Tone. La plus petite unité sonore qui puisse être jouée par le JV-1080 est le Patch, et les Tones doivent être considérés comme les «ingrédients sonores» qui constituent un Patch.



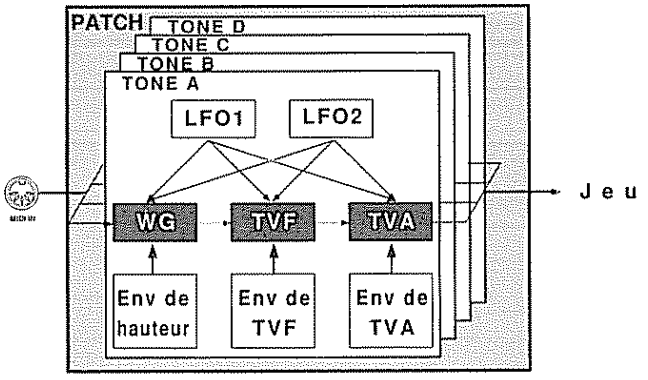
Les formes d'ondes PCM (ou "waves") en mémoire interne sont traitées différemment selon les réglages des filtres et enveloppes. Les ondes ont des sources différentes — des instruments acoustiques tels que piano ou saxophone, aux anciens synthés tels D-50 ou JP-8, en passant par les batteries et instruments de percussion. Certaines recréent les ondes en dents de scie ou rectangulaires, tandis que d'autres sont des boucles sonores ou des effets spéciaux contenant des éléments de sons instrumentaux (bruit de frette de guitare, son de mécanique de piano, ou autres). En plus, vous pouvez installer une carte PCM (disponible séparément) ou une carte d'extension (aussi vendue séparément) pour accéder à de nouvelles ondes.

Combinaison de Tones pour faire un son — Patch

L'unité de son pour le jeu normal avec le JV-1080 est le Patch.

Un Patch est une combinaison de Tones (jusqu'à quatre). Cela signifie qu'éditer un Patch n'implique pas de traiter un seul son, mais aussi de combiner un certains nombre d'ingrédients constitutifs du son.

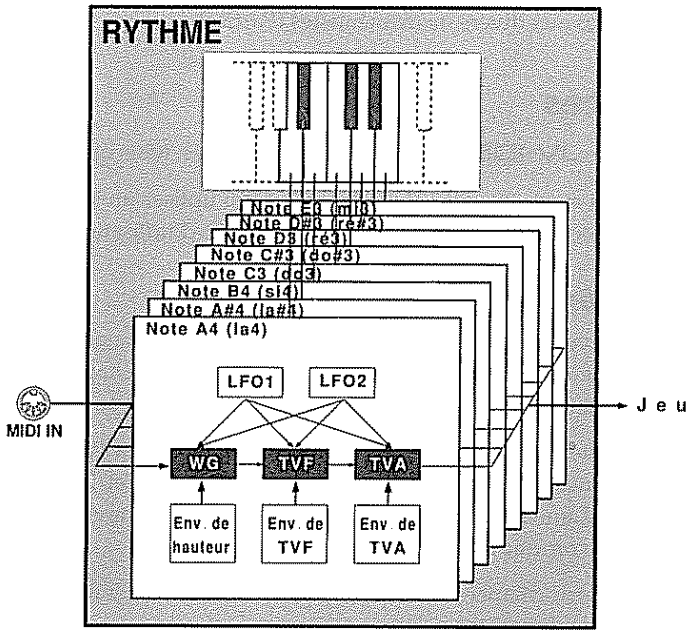
Un Patch peut se limiter à un Tone, mais des sons plus originaux, plus complexes, peuvent être créés avec plusieurs Tones. Les Patches Preset du JV-1080 à sa sortie d'usine contiennent non seulement de «gros sons» avec superposition de plusieurs Tones, mais aussi de nombreux autres issus d'une création sophistiquée, dont certains jouent différents Tones dans différents registres, et d'autres différents Tones selon la force de jeu au clavier. Les paramètres de Patch comprennent aussi un «ensemble d'outils» pour tirer le meilleur parti de ces composants, notamment les effets, le panoramique de sortie, et de nombreux autres qui pilotent la façon dont le son est joué.



Avec le JV-1080, vous pouvez aussi employer un paramètre nommé "Structure" pour créer des sons faits d'une paire de Tones. Voir "1. Mode d'édition de Patch" au Chapitre 3 (☞ p. 43) pour des détails.

Jeu de percussions assignées à chaque touche — Ensembles rythmiques

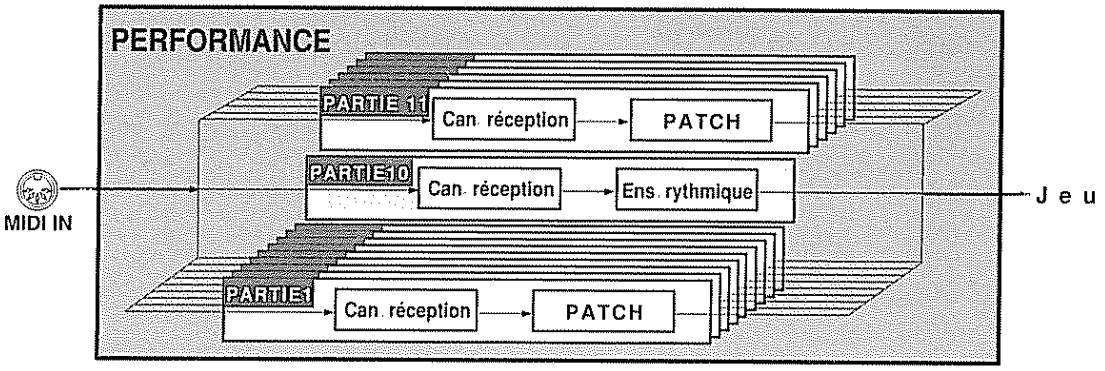
Chaque ensemble rythmique a des sons de percussion qui lui sont assignés. Chacun est appelé "Tone rythmique". Comme un ensemble rythmique n'a pas à faire jouer un même son à plusieurs hauteurs, un Tone rythmique différent est assigné à chaque touche (en d'autres termes, chaque message de note MIDI).



Quand vous jouez sur les touches d'un synthétiseur ou autre instrument connecté au JV-1080, vous entendrez le même son avec des hauteurs variant avec les touches si vous utilisez un Patch, mais si vous utilisez un ensemble rythmique, chaque touche déclenche un Tone rythmique différent. Les Tones rythmiques d'un ensemble rythmique diffèrent des Tones d'un Patch sur un point important — vous ne pouvez pas les combiner en un seul son de percussion.

Assignation de Patches et d'un ensemble rythmique comme avec 16 unités différentes — Performances

Une Performance est composée de 16 Parties, auxquelles sont assignées un Patch ou un ensemble rythmique (par Partie). Ces 16 Parties peuvent être utilisées simultanément pour une orchestration. Une de ces 16 Parties sert exclusivement à un ensemble rythmique, et les 15 autres aux Patches. Cela signifie que vous pouvez utiliser le JV-1080 comme 16 modules de sons. Ce type de fonctionnement fait de ce synthétiseur ce que l'on appelle un "module de sons multi-timbral".



** Les Patches sont assignés aux Parties 1 à 9 et 11 à 16, et un ensemble rythmique à la Partie 10.*

L'autre rôle important de la Performance est d'accomplir les tâches générales de mixage, comme la balance audio des différents Patches avec les effets, et l'orientation vers les prises de sortie.

● Eléments utilisateurs des Patches et de l'ensemble rythmique — Parties

Vous pouvez assimiler chaque Partie à une des 16 cases d'une Performance pouvant contenir un Patch ou un ensemble rythmique. Ces Parties transforment le JV-1080 en module de sons multi-timbral.

Il peut être utile de comparer les Parties à des interprètes, et la Performance à un orchestre entier. L'orchestre (Performance) peut jouer dans différents styles grâce à différents instruments (Patches et ensembles rythmiques) associés aux divers instrumentistes (Parties).

■ Utilisation des Performances

Nous avons dit que l'orchestre JV-1080 avait 16 instrumentistes. Mais qui est le chef d'orchestre ?

C'est vous, qui jouez en direct sur le clavier ! Vous pouvez aussi utiliser un séquenceur ou un ordinateur (M.A.O.) à votre place. Cette section explique une méthode typique d'utilisation des Performances.

● Utilisation en direct sur scène

Sur scène, en direct, vous n'avez pas souvent l'occasion d'exploiter plusieurs Parties à la fois dans une orchestration. Une seule Partie est en général utilisée, souvent avec des changements de Patches durant l'interprétation. Dans ce cas, les fonctions multi-timbrales du JV-1080 ne sont guère utiles.

Parfois, cependant, vous pouvez employer un clavier qui pilote plusieurs Parties d'un module de sons. Par exemple, vous pouvez jouer la ligne de basse avec la main gauche et la partie piano avec la main droite. Ou bien si vous pilotez une seule Partie depuis le clavier, vous pouvez désirer qu'un séquenceur pilote les autres Parties pour avoir une orchestration complète.

Si vous désirez utiliser les Performances du JV-1080 pour une interprétation sophistiquée en direct, consultez "Techniques de jeu en direct" (☞ p. 79).

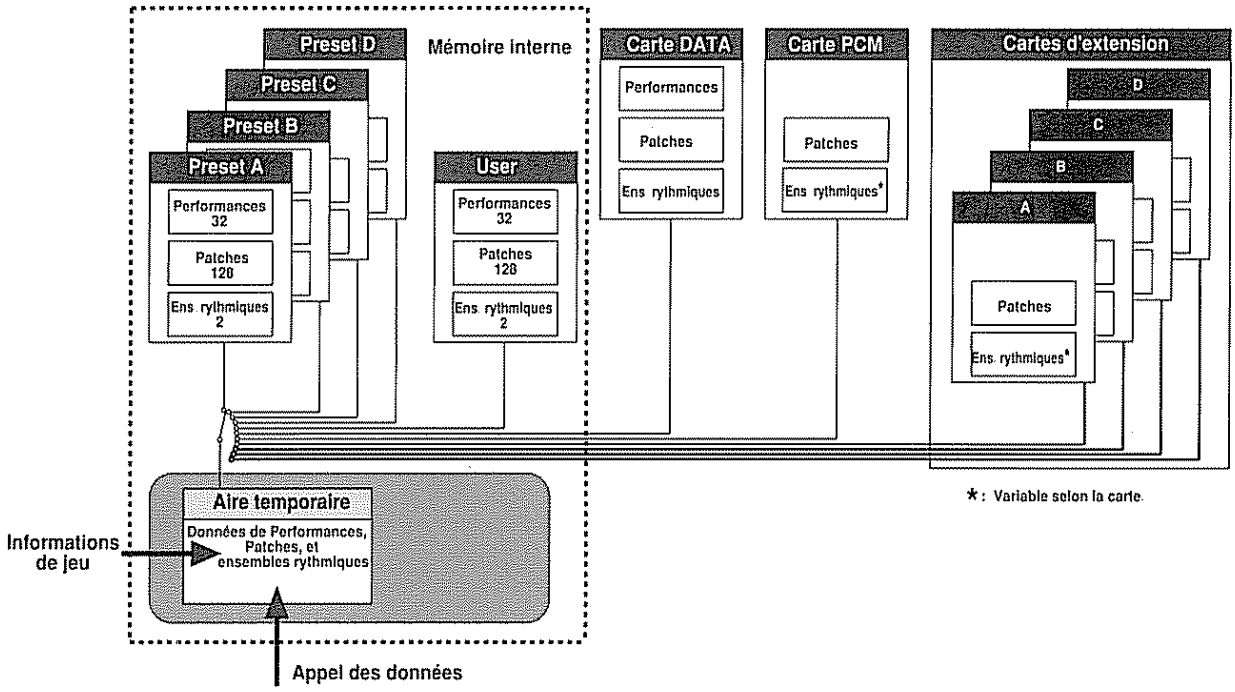
● Emploi du JV-1080 comme module de sons en M.A.O. (Informatique musicale)

Un des grands obstacles rencontrés par les utilisateurs d'informatique musicale est le nombre inapproprié de sons disponibles simultanément. Le JV-1080 peut jouer simultanément 64 notes, ce qui est le double de ses prédécesseurs en informatique musicale. Cela permet à la fois des orchestrations imposantes et une interprétation au piano sans peur d'utiliser la pédale de sustain. Le JV-1080 est également compatible avec le système General MIDI, le standard des modules de sons pour l'informatique. Cela signifie que vous pouvez faire jouer la grande variété de séquences GM du commerce avec une qualité sonore encore supérieure.

Si vous désirez utiliser votre instrument dans un environnement informatique, consultez "Utilisation du JV-1080 avec un système informatique" (☞p. 76).

2. Module de sons et mémoire

La mémoire Preset contient 32 types de Performances, 128 Patches, et deux ensembles rythmiques (la partie preset C/D n'a que des Patches et ensembles rythmiques). Il y a aussi des cartes PCM et des cartes d'extension d'onde, disponibles séparément, qui contiennent des données pour plus de Patches et d'ensembles rythmiques. Vous ne pouvez pas remplacer le contenu de ces mémoires, mais vous pouvez lire leurs données et les stocker en mémoire User ou sur une carte DATA.



Les données de son stockées dans ces mémoires sont d'abord copiées dans l'aire temporaire puis jouées. Lors de l'édition également, ce sont les données de l'aire temporaire qui sont modifiées.

* *Les données de l'aire temporaire sont perdues si vous changez de Patch ou éteignez l'appareil. Si vous désirez sauvegarder ces données, vous devez accomplir une procédure d'écriture ou «Write»* (☞ *p. 70*).

3. Modes du JV-1080

Les paramètres du JV-1080 sont groupés en blocs selon leur fonction. Ce sont des "modes". Pour changer le style ou le son de ce que vous jouez, vous devez choisir le bon mode

■ Modes de Patch

Mode de jeu de Patch (☞ p. 30)
C'est le mode d'appel et de jeu d'un simple Patch. Choisissez-le quand vous ne désirez utiliser qu'un seul son à la fois

Mode d'édition de Patch (☞ p. 42)
C'est le mode de création sonore du synthétiseur. Choisissez-le pour régler les différents paramètres qui déterminent le son et ainsi créer vos propres Patches.

■ Modes de Performance

Mode de jeu de Performance (☞ p. 30)
C'est le mode d'appel et de jeu d'une simple Performance. Choisissez-le quand vous connectez un séquenceur pour diriger une orchestration, ou si vous recherchez des «gros» sons avec plusieurs Patches.

Mode d'édition de Performance (☞ p. 57)
Ce mode sert à allouer des Patches et un ensemble rythmique aux 16 Parties. Choisissez-le pour créer des sons riches de plusieurs Patches superposés ou pour préparer les réglages d'une orchestration complète.

■ Modes rythmiques

Mode de jeu rythmique (☞ p. 30)
Ce mode permet d'appeler et de faire jouer l'ensemble rythmique assigné à la Partie 10 d'une Performance. Choisissez-le si vous connectez un clavier MIDI et l'utilisez comme instrument de percussion

Mode d'édition rythmique (☞ p. 61)
Ce mode sert à changer les réglages de l'ensemble rythmique assigné à la Partie 10 d'une Performance. Choisissez-le pour changer la disposition des sons, les sons eux-mêmes, ou pour créer un nouvel ensemble.

■ Modes GM

Mode de jeu GM (☞ p. 30)
Ce mode fait jouer les sons GM. Choisissez-le pour connecter un séquenceur ou un ordinateur et faire reproduire des séquences GM (morceaux pour modules de sons GM).

Mode d'édition GM (☞ p. 77)
Ce mode sert à changer les réglages des Parties GM. Choisissez-le pour déterminer les sons assignés à chacune des 16 Parties et faire les réglages de volume, effets, et ainsi de suite.

■ Mode système (System) (☞ p. 66)

Ce mode sert à accorder le JV-1080, régler la brillance de l'écran, manipuler les commutateurs de réception MIDI, et régler les paramètres communs des modes Patch, Performance, rythmique, et GM.

■ Mode utilitaire (Utility) (☞ p. 70)

Ce mode gère les données employées dans les modes Patch, Performance, rythmique, et GM. Il vous permet par exemple de stocker les sons que vous avez édités et de copier des portions de données.

4. A propos des effets

Les effets intégrés au JV-1080 sont groupés dans les trois systèmes suivants.

A. EFX (un multi-effet avec 40 types d'effets)
B. Chorus (un effet qui grossit le son et le rend plus ample)
C. Reverb (un effet qui ajoute des réverbérations persistantes au son)

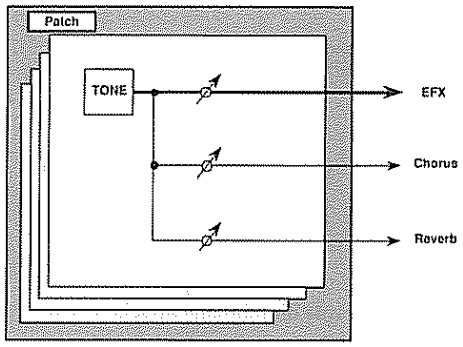
Le multi-effet EFX propose distorsion, delay, et de nombreux autres types d'effets, notamment des combinaisons de plusieurs effets. Il dispose aussi des effets "Chorus" and "Reverb", mais qui peuvent s'appliquer indépendamment des effets Chorus (B) et Reverb (C) ci-dessus.

Voici comment utiliser les effets dans les différentst modes :

● En mode Patch

Vous pouvez fixer EFX, Chorus, et Reverb pour chaque Patch. De plus, en changeant le niveau du signal envoyé à chaque effet (le "niveau d'envoi"), vous pouvez faire varier l'intensité de l'effet appliqué à un Tone (voir Fig. 1).

Figure 1– En mode Patch



● En mode Performance ou GM

Vous pouvez régler EFX, Chorus, et Reverb pour chaque Performance ou pour le mode GM. L'intensité de l'effet se règle pour chaque Partie (Fig. 2), et vous pouvez faire prendre en compte le niveau d'envoi d'un Tone en changeant les réglages (Fig. 3). Les réglages d'effets des Patches assignés à chaque Partie sont ignorés, mais vous pouvez prendre l'effet EFX appliqué à un Patch d'une certaine Partie et l'appliquer à la totalité de la Performance.

Figure 2 – Quand l'assignation de sortie est sur "EFX" en mode Performance (le réglage de sortie du Tone est ignoré)

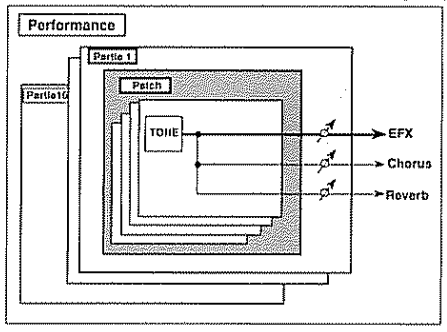
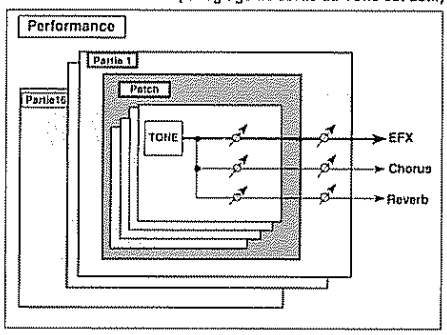


Figure 3 – Quand l'assignation de sortie est sur "Patch" en mode Performance (le réglage de sortie du Tone est actif)



● En mode rythmique

Comme le mode rythmique appelle la Partie 10 de la Performance à l'écran, les réglages d'effets concernent la Performance de l'aire temporaire.

5. Concernant l'édition d'un Tone

Le JV-1080 dispose d'outils permettant de créer des sonorités étonnament réalistes Toutefois, il est important de vous rappeler qu'une forme d'onde PCM complexe sert de base à chaque son, et si vous essayez une édition sans tenir compte des caractéristiques de la forme d'onde d'origine, vous pouvez ne pas obtenir les résultats voulus

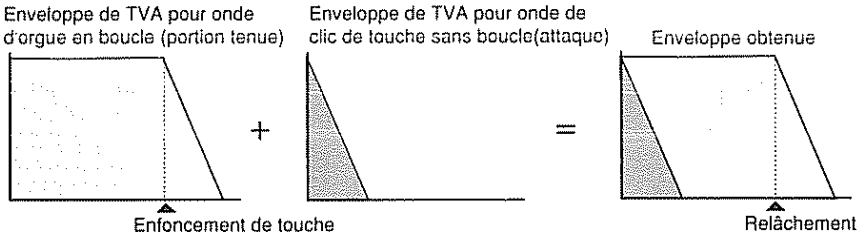
Types d'ondes

Les formes d'ondes de la mémoire interne du JV-1080 sont classées selon les types suivants

Ondes sans boucle: Ces formes d'onde contiennent des sons à temps de chute court Une forme d'onde sans boucle enregistre la montée initiale et la chute du son Certaines de ces ondes du JV-1080 sont des sons entiers, tels que des instruments de percussion Le JV-1080 contient de nombreuses autres formes d'onde sans boucle qui ne sont que des éléments constitutifs d'un son Par exemple, les composantes d'attaque d'un son de marteau de piano ou un bruit de frette de guitare

Ondes bouclées: Ces formes d'ondes contiennent des sons à long temps de chute Avec les formes d'onde mises en boucle (bouclées), la dernière partie du son est générée répétitivement par lecture cyclique d'une portion spécifique de la forme d'onde tant que la note est tenue (ce type de mise en boucle permet un usage plus économique de la mémoire d'ondes) Les formes d'onde bouclées du JV-1080 apportent la portion tenue (c'est-à-dire la partie principale du son) de nombreux instruments différents

Le schéma ci-dessous donne un exemple d'un son (orgue électrique) constitué à la fois d'une forme d'onde sans boucle et d'une forme d'onde bouclée

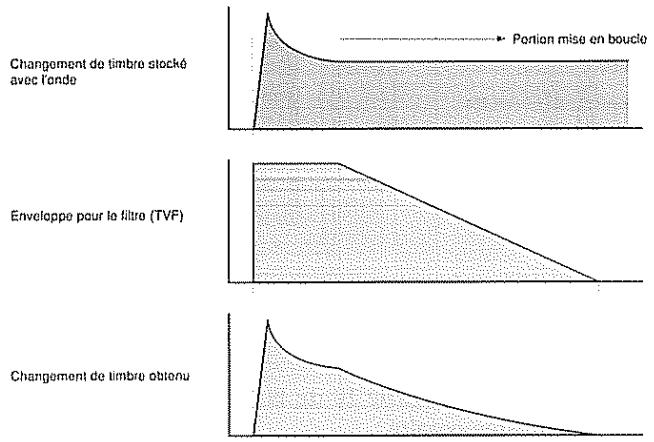


Précaution lors de l'édition d'un Tone utilisant une forme d'onde sans boucle

Une enveloppe ne peut pas donner à une onde sans boucle un temps de chute plus long que celui qu'avait l'onde originale, ni transformer cette forme d'onde en son tenu Même si vous faites de tels réglages d'enveloppe, cela vous amènera simplement à piloter une portion inexistante du son, aussi ces réglages n'auront-ils aucune action

Précaution lors de l'édition d'un Tone utilisant une forme d'onde bouclée

Avec de nombreux instruments (notamment piano ou sax), le timbre change radicalement durant les premiers instants de la note Cette «attaque» initiale définit principalement le caractère de l'instrument Le JV-1080 offre tout une variété de formes d'onde contenant des attaques réalistes d'instruments acoustiques Pour obtenir le réalisme maximal lorsque vous utilisez ces formes d'onde, il est préférable de laisser le filtre totalement ouvert durant l'attaque. De cette façon, tous les changements complexes de timbre peuvent être entendus Dans la portion maintenue et la portion de chute du son, vous pouvez utiliser l'enveloppe pour produire les changements désirés



Si vous devez utiliser l'enveloppe pour modifier aussi la portion d'attaque, l'attaque naturelle de l'onde ne sera pas exploitée au mieux, et vous risquez de ne pas obtenir le résultat voulu Vous devez garder le timbre de la forme d'onde originale à l'esprit si vous désirez utiliser le filtre (TVF) pour rendre plus brillante l'attaque ou atténuer la chute En particulier, pour rendre plus brillante qu'elle ne l'est à l'origine une partie du son (voir "FXM", ☞ p.50), vous aurez à créer de nouvelles harmoniques hautes absentes à l'origine. Si vous désirez rendre tout le son plus brillant que l'onde d'origine, vous devez commencer par régler l'Enhancer ou l'égaliseur avant d'éditer les paramètres de TVF

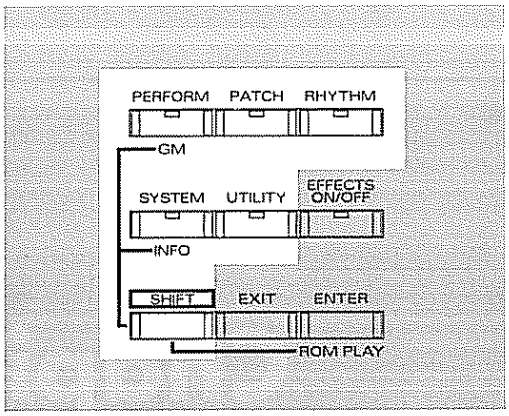
Chapitre 2

Emploi de base

Ce chapitre explique les procédures de base nécessaires à l'utilisation du JV-1080.

1. Choix d'un mode

Le JV-1080 a plusieurs boutons de MODE servant différemment selon ce que vous désirez faire.



[PERFORM]	Mode Performance
[PATCH]	Mode Patch
[RHYTHM]	Mode rythmique
[SYSTEM]	Mode système
[UTILITY]	Mode utilitaire
[SHIFT]+[PERFORM]	Mode GM

Quand vous pressez un bouton MODE et que l'indicateur s'allume, l'écran correspondant apparaît.

** Voir "3. Modes du JV-1080" au Chapitre 1 (☞ p. 24) pour une description des différents modes.*

Voir les pages ci-dessous pour des explications sur les paramètres utilisés par chacun des modes.

Mode Performance	(☞ p. 57)
Mode Patch	(☞ p. 42)
Mode rythmique	(☞ p. 61)
Mode système	(☞ p. 66)
Mode utilitaire	(☞ p. 70)
Mode GM	(☞ p. 77)

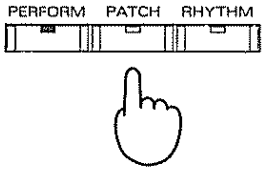
2. Jeu

Cette section décrit comment travailler avec les sons incorporés dans le JV-1080 quand vous jouez.

■ Choix d'un son

Voici comment appeler un son.

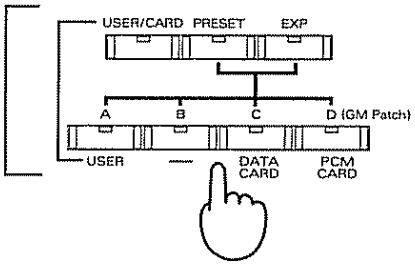
1 Pressez le bouton MODE pour sélectionner le mode voulu.



* *Si vous pressez [RHYTHM], cela sélectionne l'ensemble rythmique assigné à la partie 10 de la Performance actuellement en aire temporaire.*

2 Utilisez les boutons de groupe de sons en combinaison pour choisir le groupe de sons..

Boutons de groupes de sons



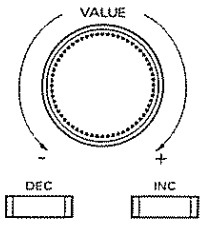
	Ligne supérieure		Ligne inférieure
● Mémoire User (utilisateur)	[USER/CARD]	->	[USER]
● Mémoire Preset	[PRESET]	->	[A] à [D]
● Carte DATA (seulement si installée)	[USER/CARD]	->	[DATA]
● Carte PCM (seulement si installée)	[USER/CARD]	->	[PCM]
● Cartes d'extension (seulement si installées)	[EXP]	->	[A] à [D]

* *A l'achat du JV-1080, la mémoire User et la mémoire Preset contiennent les mêmes sons. De plus, la répartition des sons de la mémoire Preset D se conforme au standard GM.*

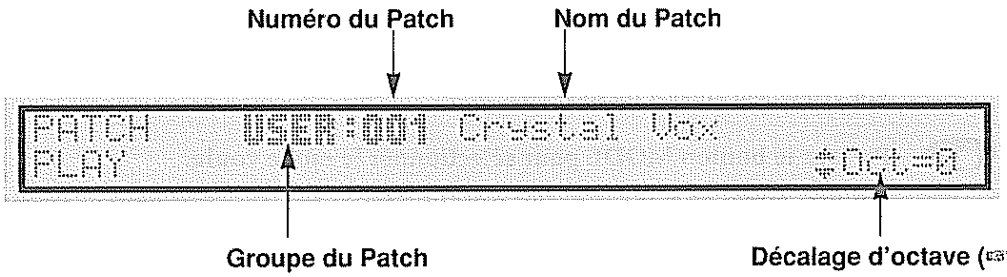
* *Les Presets C et D ne fonctionnent pas en mode Performance.*

3 Tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC] pour choisir un son.

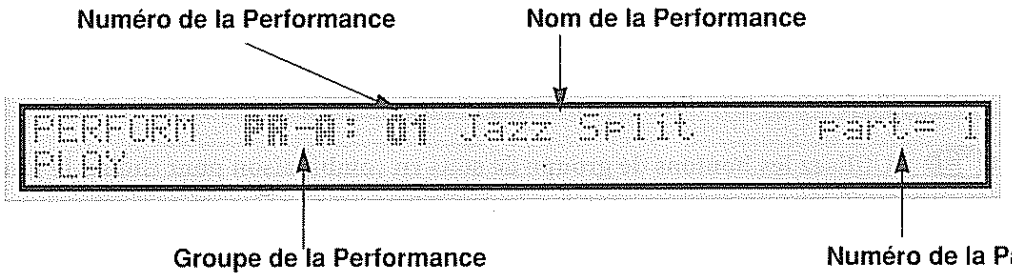
Tourner la molette VALUE tout en la pressant entraîne un changement plus rapide de valeur.



● Ecran du mode de jeu de Patch

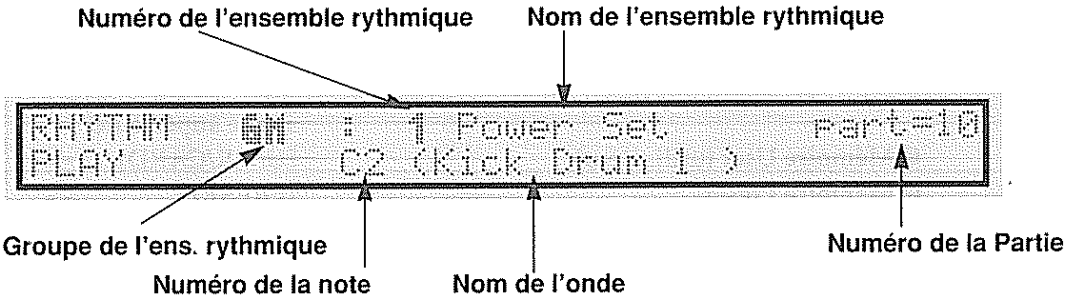


● Ecran de mode de jeu de Performance



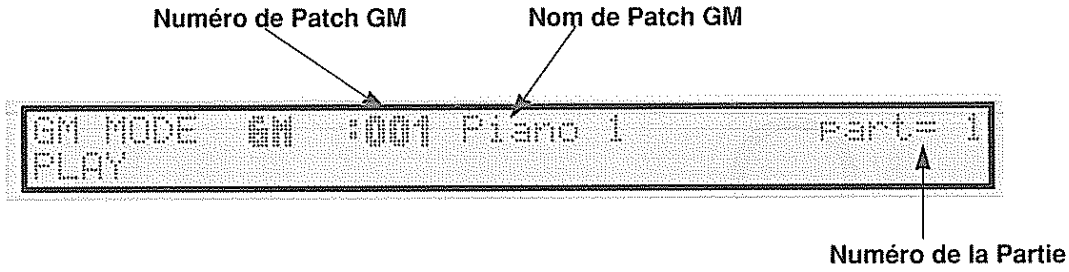
* *Vous pouvez utiliser les boutons [◀]/[▶] pour changer le numéro de Partie.*

● Ecran de mode de jeu rythmique



* *Lorsque vous jouez d'un ensemble rythmique, consultez la page Performance "CONTROL" (☞ p. 59) pour régler le commutateur de réception et le canal MIDI de la partie 10.*

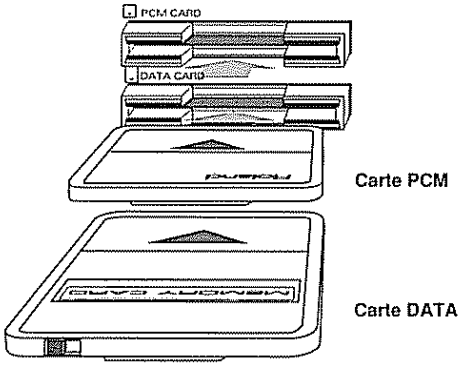
● Ecran de mode de jeu GM



* *Vous pouvez utiliser les boutons [◀]/[▶] pour changer le numéro de partie.*

■ Utilisation de cartes et extensions

Lorsque vous utilisez une carte optionnelle PCM (série SO-PCM1) ou DATA (série PN-JV80, M-256E, ou M-512E), veillez à insérer la carte avec sa face supérieure vers le haut dans la fente prévue à cet effet.

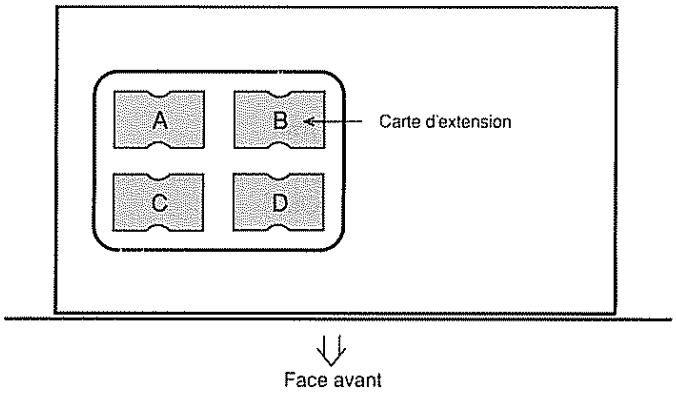


* *Ne retirez jamais une carte DATA ou une carte PCM de sa fente alors que vous jouez.*

● Remarques importantes sur l'installation des cartes d'extension

Quand vous utilisez une carte d'extension d'ondes (série SR-JV80, vendue séparément), veillez à d'abord éteindre le JV-1080 avant de retirer son couvercle et d'installer ou de retirer la carte. Quand vous faites cela, prenez garde à ne pas vous blesser quand vous travaillez avec l'unité ouverte.

Les emplacements d'installation "A" à "D" dans le schéma correspondent aux boutons EXP [A] à [D].



* *Certaines cartes DATA (telles que celles de la série PN-JV80) peuvent contenir des Patches utilisant les extensions d'ondes. Pour utiliser ces cartes lorsque vous avez plusieurs extensions, veillez à installer l'extension correspondant à la carte dans l'emplacement ayant la plus petite lettre de l'alphabet.*

* *Le JV-1080 peut également lire les données de Patches et d'ensembles rythmiques stockées sur carte DATA par le JV-1000/JV-90, JV-80, JV-880. Toutefois, durant la lecture de ces données, l'instrument accomplit également une conversion car il y a des différences dans la façon dont les paramètres sont organisés. Le résultat est que certaines données peuvent sonner légèrement différemment par comparaison avec ce qu'elles donnaient sur une unité JV plus ancienne.*

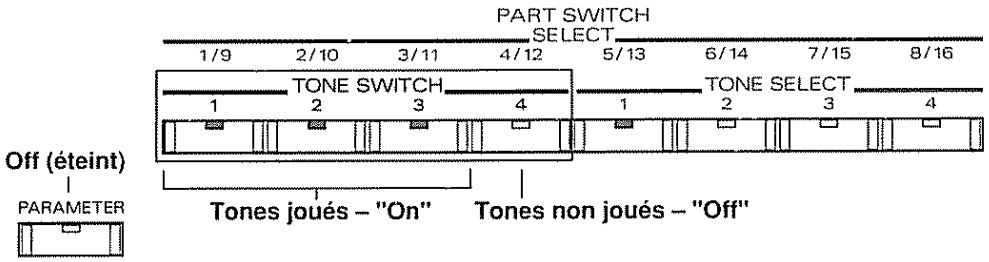
■ Choix des Tones et Parties à jouer

Pour choisir les Tones et Parties à jouer, vérifiez d'abord que l'indicateur du bouton [PARAMETER] n'est pas allumé, puis utilisez les boutons TONE SWITCH et PART SWITCH sous l'afficheur.

En mode Patch

Quand l'indicateur du bouton [PARAMETER] est éteint, vous pouvez utiliser les boutons TONE SWITCH [1] à [4] pour activer (On) ou désactiver (Off) les Tones.

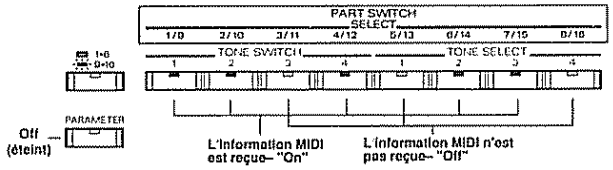
C'est pratique pour savoir de quels Tones est constitué le Patch actuellement sélectionné



Les indicateurs des boutons sont allumés pour les Tones activés et éteints pour les Tones non utilisés. Chaque pression d'un bouton fait alterner le statut du Tone correspondant entre On et Off.

En mode Performance ou GM

Quand l'indicateur du bouton [PARAMETER] est éteint, vous pouvez presser les boutons PART SWITCH [1/9] à [8/16] pour déterminer quelles Parties reçoivent et interprètent les informations MIDI.



* *Les boutons PART SWITCH n'agissent qu'en mode de jeu.*

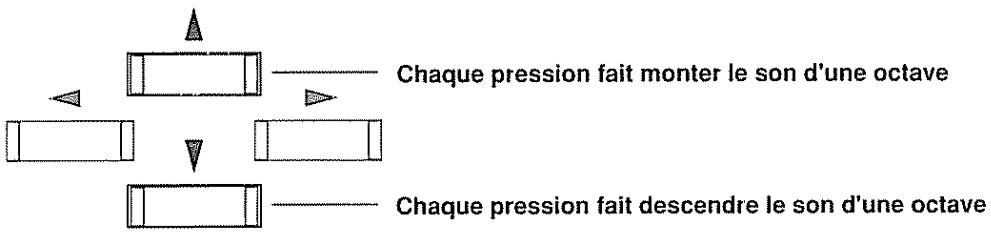
Les indicateurs des boutons sont allumés pour les Parties activées (On) et éteints pour les autres (Off). Chaque pression d'un bouton fait alterner entre On et Off.

Pour intervenir ainsi sur les Parties 9 à 16, allumez d'abord l'indicateur du bouton [1-8/9-16], puis utilisez les boutons PART SWITCH.

* *Durant une procédure d'écriture, les réglages on/off des boutons TONE SWITCH et PART SWITCH sont stockés respectivement avec les réglages de Patch et Performance (☞ p. 70).*

Changement de la hauteur d'un son — Octave Shift

En mode de jeu de Patch, vous pouvez aisément changer la hauteur de la totalité d'un Patch. Chaque pression des boutons [▲]/[▼] décale le son d'une octave vers le haut ou le bas. Vous pouvez obtenir au total une transposition de trois octaves.



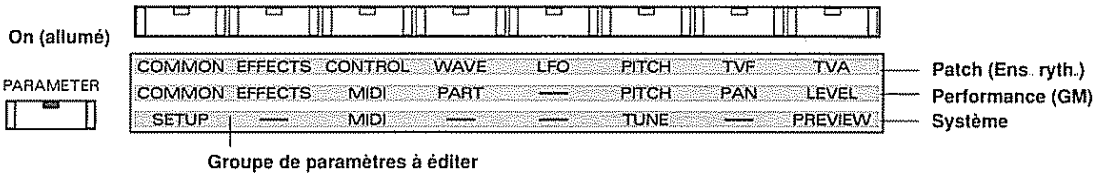
* *Quand vous écrivez un Patch, ce paramètre est stocké avec les paramètres communs.*

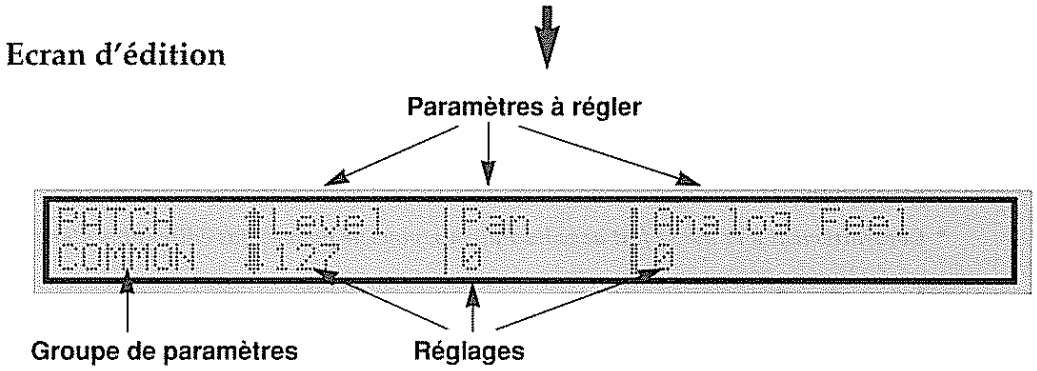
3. Edition

Cette section explique les procédures à connaître pour éditer les données.

Passage en mode d'édition

Après avoir pressé [PARAMETER] et vérifié que son indicateur s'allume, vous pouvez utiliser les boutons de choix de fonction pour appeler le groupe de paramètres à éditer. Si vous pressez un de ces boutons, vous passez en mode d'édition et l'écran d'édition du paramètre sélectionné apparaît.





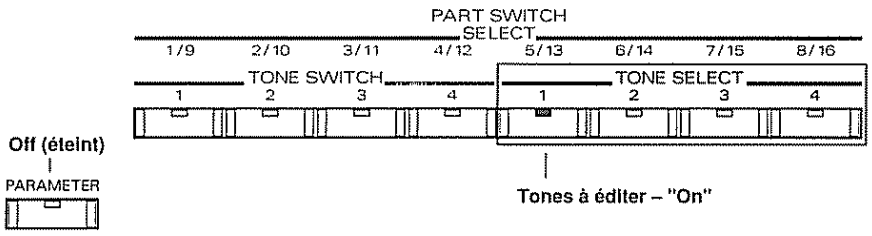
Depuis le mode d'édition, pour retrouver le mode de jeu, pressez [EXIT] ou un bouton de mode.

Choix des Tones et Parties à éditer

Pour choisir un Tone ou une Partie à éditer, assurez-vous d'abord que l'indicateur du bouton [PARAMETER] n'est pas allumé. Puis utilisez les boutons TONE SELECT ou PART SELECT sous l'écran pour faire votre sélection.

En mode Patch

En édition de Patch, un "1—" apparaît dans la partie supérieure gauche de la page d'écran donnant les réglages des paramètres de chaque Tone. C'est le numéro du Tone actuellement appelé à l'écran. Pour en changer, pressez le bouton [PARAMETER] pour éteindre son indicateur et utilisez les boutons TONE SELECT [1] à [4].



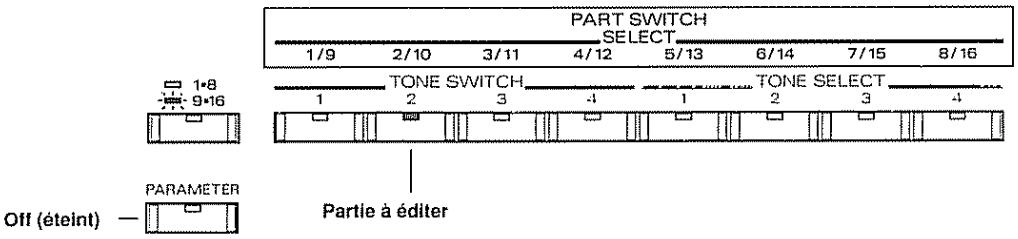
Les indicateurs des boutons sont allumés pour un réglage On et éteints pour un réglage Off.

Pour éditer plusieurs Tones simultanément, tenez enfoncé le bouton de l'un des Tones à éditer et pressez le bouton d'un autre Tone. Ainsi, le numéro du premier Tone sélectionné apparaît dans la partie supérieure gauche de l'écran, et l'autre Tone est indiqué par un " *". Cela permet de changer à la fois plus d'un Tone en conservant les différences de réglages respectifs des Tones.

En mode Performance ou GM

Dans les pages d'édition Performance ou GM, un message tel que "PART 1" apparaît dans le coin supérieur gauche de l'affichage de réglages des paramètres pour chaque Partie. Cela indique le numéro de la Partie actuellement appelée. Pour changer la Partie appelée, pressez le bouton [PARAMETER] pour éteindre son indicateur et utilisez les boutons PART SELECT [1/9] à [8/16].

* *Les boutons PART SELECT ne sont actifs que si le mode d'édition est sélectionné.*



Les indicateurs des boutons sont allumés pour un réglage On et éteints pour un réglage Off.

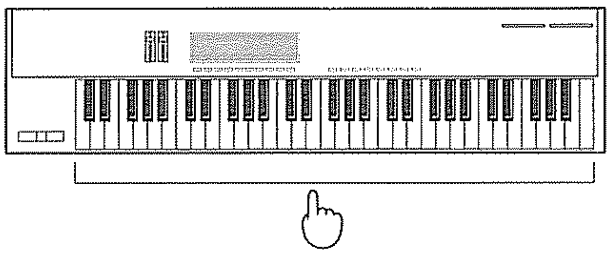
Pour éditer une Partie de 9 à 16, illuminez l'indicateur du bouton [1-8/9-16], puis utilisez les boutons PART SELECT.

* *Contrairement à ce qui se fait avec les Patches, vous ne pouvez pas éditer plus d'une Partie à la fois.*

En mode rythmique

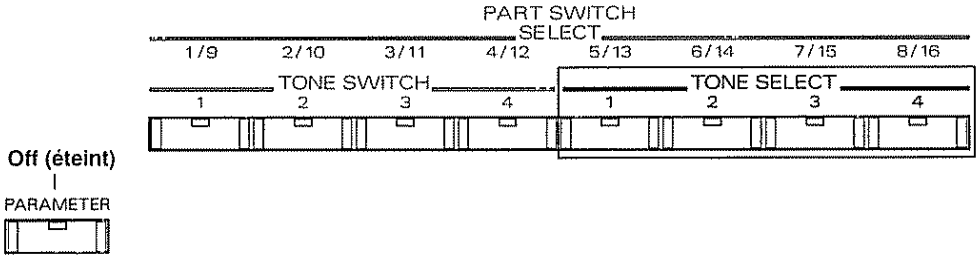
En page d'édition rythmique, un message tel que "C4" apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran donnant les réglages de paramètres de Tone rythmique. Cela indique le numéro du Tone rythmique actuellement appelé à l'écran. Pour changer le Tone rythmique ainsi appelé, utilisez l'une des deux méthodes décrites ci-dessous.

○ Utilisez les touches d'un clavier MIDI connecté au JV-1080 pour faire la sélection.



* *Si vous utilisez un clavier MIDI pour faire votre sélection, réglez le paramètre de système servant à déterminer le mode d'édition rythmique (Rhythm Edit Key) sur "PANEL&MIDI (☞ p. 66)."*

○ Après avoir éteint l'indicateur du bouton [PARAMETER], utilisez les boutons TONE SELECT [1] à [4].



TONE SELECT [1]:
Chaque pression du bouton fait descendre d'une octave la note actuellement affichée.

TONE SELECT [2]:
Chaque pression du bouton fait descendre la note actuellement affichée d'un demi-ton.

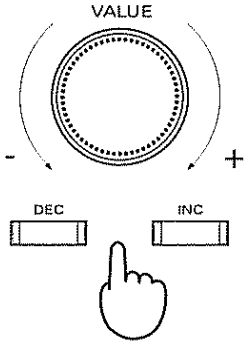
TONE SELECT [3]:
Chaque pression du bouton fait monter la note actuellement affichée d'un demi-ton.

TONE SELECT [4]:
Chaque pression du bouton fait monter d'une octave la note actuellement affichée.

** Les indicateurs des boutons TONE SELECT sont toujours éteints en mode rythmique.*

■ Déplacement du curseur et changement de réglage

Utilisez les boutons [◀]/[▶] pour déplacer le curseur jusqu'au paramètre que vous désirez changer, puis utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour changer la valeur.



La molette VALUE...

Tourner la molette VALUE tout en la pressant ou en tenant enfoncé le bouton [SHIFT] fait changer plus rapidement la valeur.

Le bouton [INC]...

Chaque pression du bouton augmente la valeur d'une unité (en d'autres termes cela fait passer à la valeur supérieure).

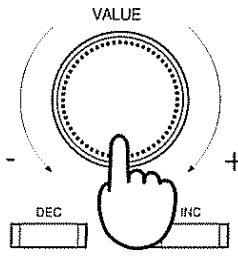
Le bouton [DEC]...

Chaque pression du bouton diminue la valeur d'une unité (cela abaisse à la valeur inférieure).
Si vous tenez enfoncé [INC]/[DEC], la valeur change de façon continue. Les valeurs changent par paliers plus importants si vous tenez enfoncé le bouton [SHIFT] et pressez [INC]/[DEC]. Les valeurs peuvent également être changées rapidement en tenant enfoncé un de ces boutons et en pressant son opposé.

** Si vous changez une valeur et retournez en mode de jeu sans avoir exécuté de procédure d'écriture, un symbole "*" apparaît près du nom du groupe de sons à l'écran.*

● Une utile fonction d'annulation/restauration

Si vous n'êtes pas satisfait d'un changement effectué, vous pouvez retourner aux réglages que la valeur avait préalablement en pressant rapidement deux fois la molette VALUE. Chaque pression de cette molette fait alterner entre le réglage avant le changement («annulation») et le réglage après le changement («recouvrement»).

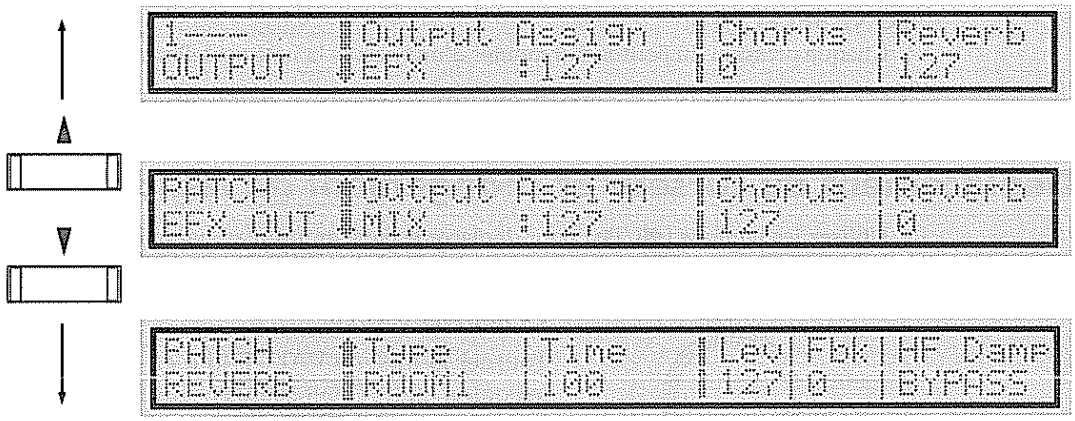


Chaque pression sur la molette fait alterner entre les valeurs avant et après changement
Pressez deux fois

■ Changement de Page

Sur le JV-1080, chaque ensemble de paramètres affichés simultanément à l'écran est appelé une "Page".

Sur les écrans qui portent un symbole "⇕" ou "⇳", vous pouvez presser les boutons[▲]/[▼] pour changer de page.



Mais ce n'est pas tout. Si vous tenez enfoncé le bouton [SHIFT] et...

..Pressez [▲], vous accédez à la première page du groupe de paramètres sélectionné.

..Pressez [▼], vous accédez à la dernière page du groupe de paramètres sélectionné.

...Pressez [◀], vous accédez à la page du groupe de paramètres situé immédiatement à gauche des boutons de choix de fonction.

...Pressez [▶], vous accédez à la page du groupe de paramètres situé immédiatement à la droite des boutons de choix de fonction.

Il y a deux types d'écran d'édition :

Ecran d'édition simple

De multiples paramètres sont affichés pour un même Tone (ou Partie, dans le cadre d'une Performance). C'est utile pour une édition détaillée d'un unique Tone.

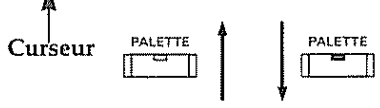
Ecran d'édition par palette

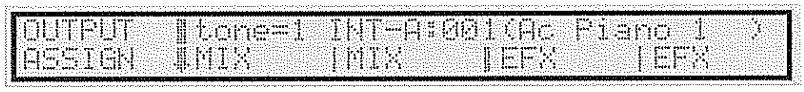
Les valeurs des quatre Tones (ou Parties) sont affichées pour un même paramètre. C'est pratique pour une édition en gardant un œil sur la balance entre les Tones.

Quand vous pressez [PALETTE] et faites s'allumer l'indicateur du bouton, vous accédez à l'écran d'édition par palette pour le paramètre actuellement indiqué par le curseur. Chaque pression du bouton [PALETTE] fait alterner entre l'édition simple et l'édition par palette.



Ecran d'édition simple





Ecran d'édition par palette

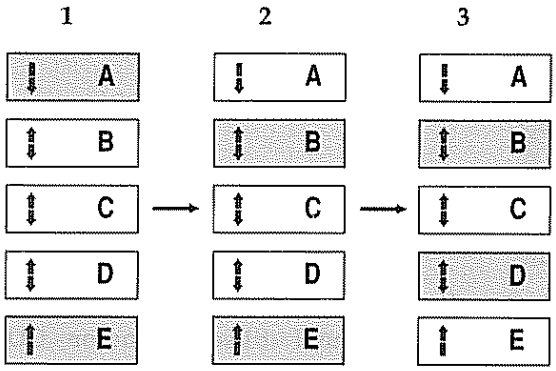
* *L'écran d'édition par palette n'indique rien si ce n'est les paramètres pour chaque Tone (ou Partie) à éditer. De plus, aucun écran d'édition par palette ne s'affiche en mode d'édition rythmique.*

Une utile fonction de changement de Page

Plusieurs Pages sont associées aux boutons de choix de fonction sous l'écran. Chaque pression d'un bouton de choix de fonction (pour lequel l'indicateur du bouton est actuellement allumé) vous fait alterner entre deux de ces pages.

Vous pouvez tirer parti de cela pour comparer les paramètres de deux Pages lors de l'édition ou pour retrouver des Pages fréquemment utilisées, vous pouvez presser les boutons [▲]/[▼] pour changer instantanément de Page sans avoir à faire défiler des Pages intermédiaires.

Voici comment les pages changent quand vous pressez les boutons de choix de fonction.



1. A la mise sous tension, chaque pression du bouton de choix de fonction vous fait alterner entre la première page (A) et la dernière (E).
2. Si vous pressez [▼] en Page A pour passer en Page B, alors chaque pression du bouton de choix de fonction vous fait alterner entre B et E.
3. Si vous pressez [▲] en page E pour passer en page D, alors chaque pression du bouton de choix de fonction vous fait alterner entre D et B.

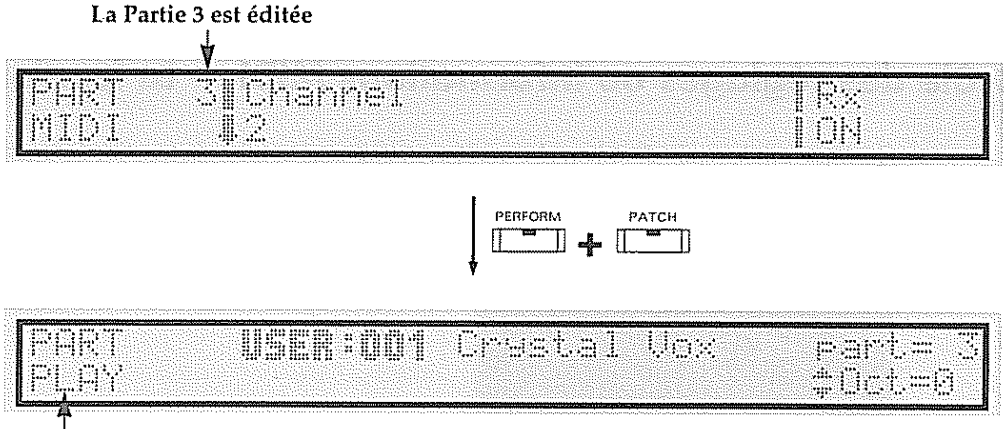
Edition d'un Patch en mode Performance

Quand vous éditez une Performance, il est simple d'appeler et d'éditer le Patch assigné à une Partie. C'est pratique lorsque vous devez aller et venir entre mode Performance et mode Patch pour éditer un Patch.

1 **Disons que vous essayez maintenant d'éditer la Partie 3 d'une Performance.**

Si vous désirez éditer le Patch assigné à la Partie 3, tenez enfoncé le bouton [PERFORM] et pressez [PATCH].

Les indicateurs des boutons [PERFORM] et [PATCH] s'allument simultanément et l'écran de jeu pour le Patch sélectionné en Partie 3 apparaît.



* *Vous pouvez utiliser les boutons [◀] / [▶] pour changer la Partie.*

2 **Editez le Patch comme vous le feriez durant une édition normale de Patch.**

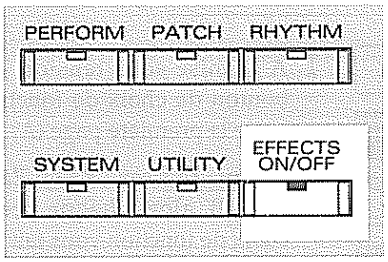
3 **Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran de Performance.**

Commutation On/Off des effets

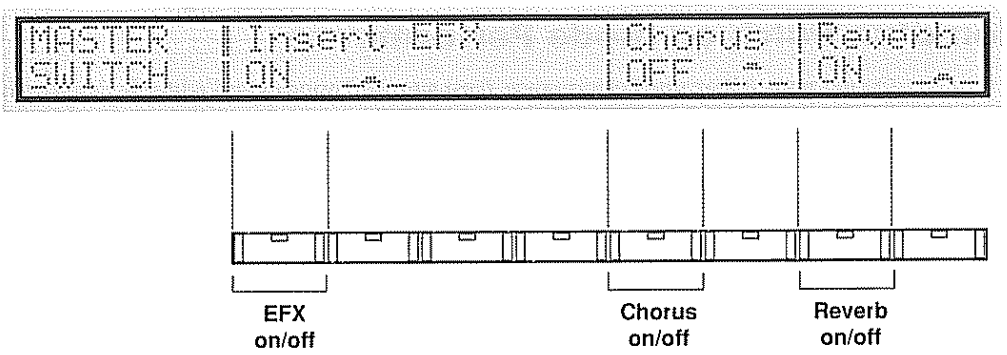
C'est le commutateur qui détermine si les effets internes (EFX, Chorus et Reverb) seront utilisés. Vous pouvez régler ce commutateur On ou Off quel que soit le mode dans lequel vous pouvez vous trouver.

1 **Pressez [EFFECTS ON/OFF] pour allumer l'indicateur.**

Le statut On/Off pour les 3 effets s'affiche



2 **Pressez le bouton de choix de fonction correspondant à l'emplacement de l'effet à l'écran pour régler On ou Off cet effet. Vous pouvez aussi utiliser les boutons CURSEUR [◀]/[▶], la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour cette commutation.**

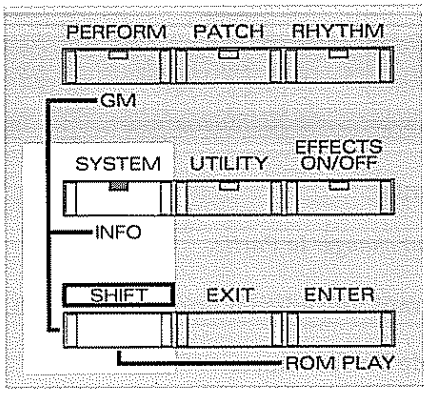


3 **Pressez [EXIT] ou [EFFECTS ON/OFF] pour éteindre l'indicateur et revenir à l'écran d'origine.**

Contrôle des réglages ou informations MIDI — La fonction Information

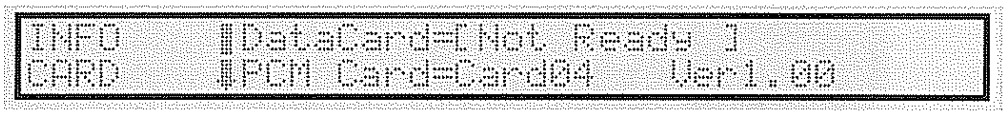
Quel que soit le mode dans lequel vous êtes, vous pouvez utiliser la fonction Information pour visualiser une grande variété d'informations, rapidement et facilement

1 **Tenez enfoncé le bouton [SHIFT] et pressez [INFO].**

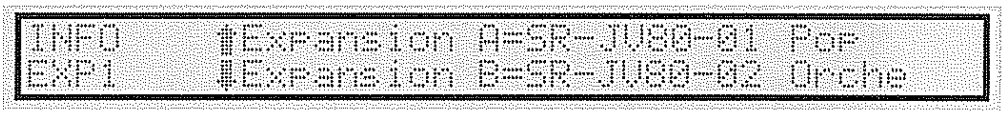


2 **Utilisez les boutons [▲]/[▼] pour accéder à l'écran ayant l'information que vous désirez voir. Les Pages suivantes sont affichées à la suite :**

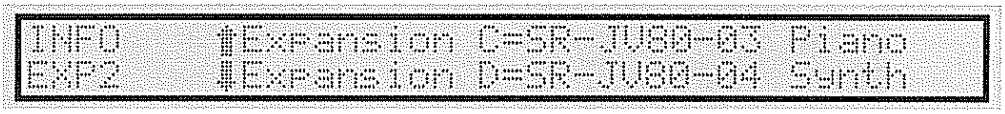
● INFO CARD (noms des cartes DATA ou PCM insérées)



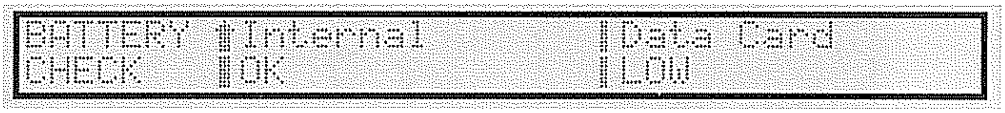
● INFO EXP 1 (noms des cartes d'extension A ou B installées)



● INFO EXP 2 (noms des cartes d'extension C ou D installées)

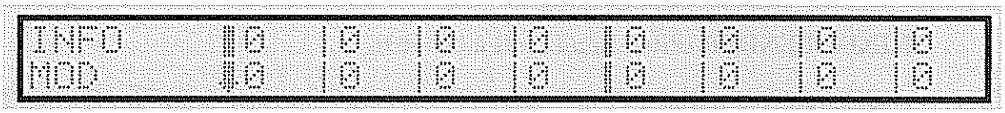


● BATTERY CHECK (statut des piles du JV-1080 et de la carte DATA : LOW (bas) ou OK)

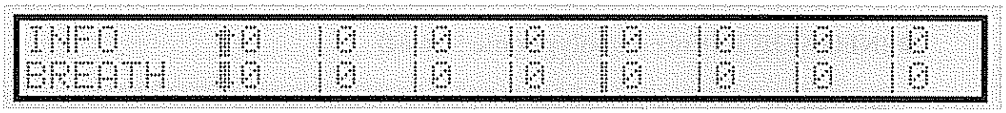


De plus, si vous êtes en mode Performance, GM ou rythmique, vous pouvez contrôler les informations MIDI suivantes reçues par les Parties C'est utile si vous désirez déterminer pourquoi un son ne change pas même si les messages MIDI sont reçus, ou dans tout autre cas de problème MIDI.

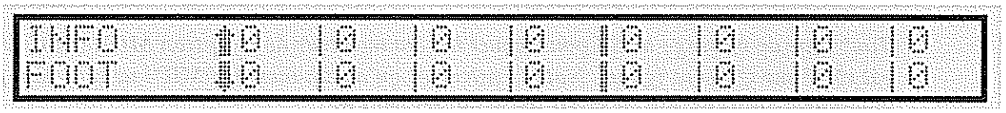
● INFO MOD (Modulation : 0 à 127)



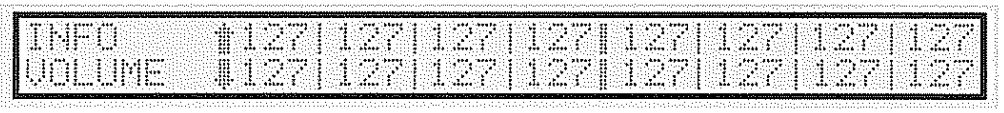
● INFO BREATH (Souffle : 0 à 127)



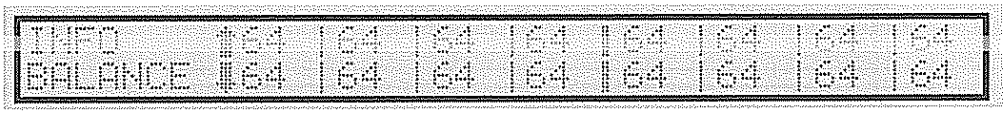
● INFO FOOT (Pédale : 0 à 127)



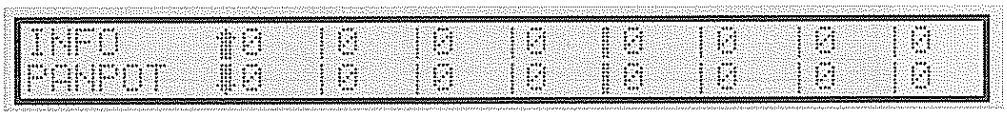
● INFO VOLUME (Volume : 0 à 127)



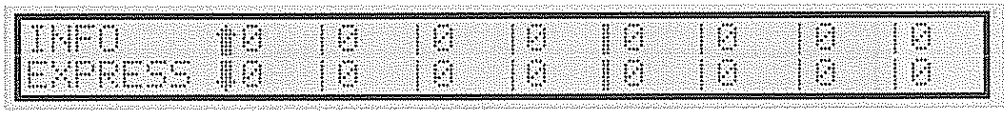
● INFO BALANCE (Balance : 0 à 127)



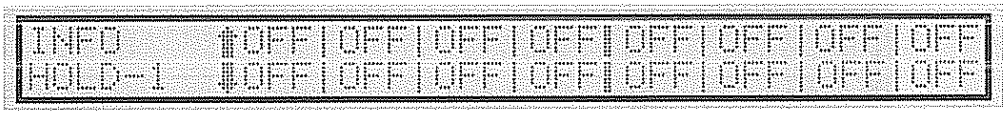
● INFO PANPOT (Panoramique: L64 à 0 à 63R)



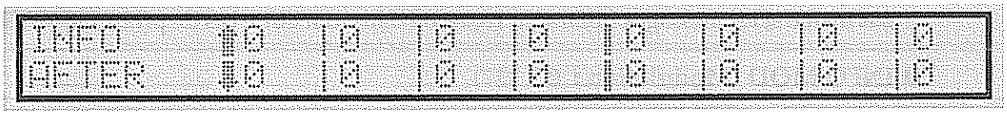
● INFO EXPRESS (Expression : 0 à 127)



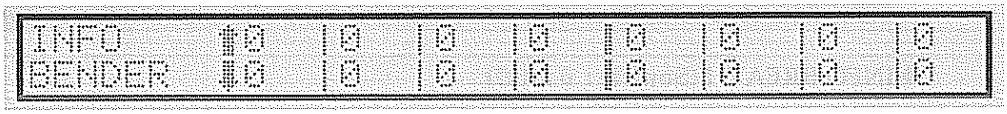
● INFO HOLD-1 (Sustain : OFF/ON)



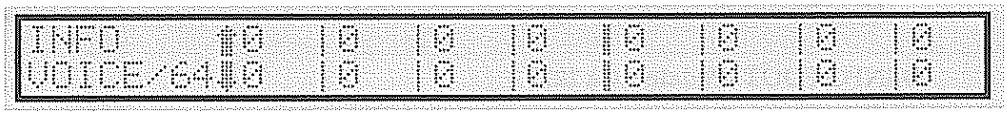
● INFO AFTER (Aftertouch: 0 à 127)



● INFO BENDER (Pitch Bend : -64 à 0 à +63)



● INFO VOICE (Voix de polyphonie : 0 à 64)



* *Tout type de message MIDI pour lequel le commutateur de réception MIDI (RECEIVE switch, ☞ p. 67) is est réglé sur Off sera ignoré. Notez également qu'aucun message MIDI ne sera reçu par une Partie dont le commutateur de réception MIDI (☞ p. 59) est sur Off.*



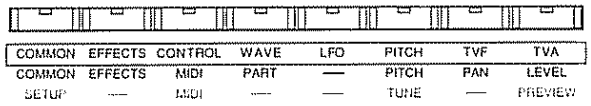
Pressez [EXIT] pour retourner où vous vous trouviez avant de presser [INFO].

Chapitre 3

Modes et Paramètres

Ce chapitre explique les différents paramètres avec lesquels vous travaillez durant l'édition.

1. Mode d'édition de Patch



■ Réglages pour la totalité du Patch (COMMON)

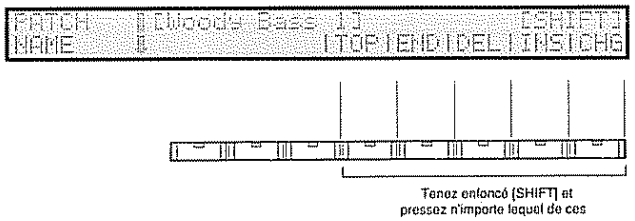
Les paramètres suivants sont tous relatifs à un seul Patch.

● PATCH NAME

Vous pouvez donner au Patch un nom de 12 caractères. Utilisez les boutons [◀]/[▶] pour déplacer le curseur au bon endroit pour tournez la molette [VALUE] ou pressez [INC]/[DEC] pour sélectionner les caractères voulus.

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

Presser [SHIFT] fait s'afficher le message suivant dans la partie inférieure droite de l'écran



Vous pouvez exécuter les commandes suivantes en tenant enfoncé le bouton [SHIFT] et en pressant le bouton de choix de fonction qui correspond à la fonction affichée :

TOP:
Pressez ce bouton pour accéder à chaque premier caractère des groupes de caractères ("A", "a", "0", ou "+").

END:
Pressez ce bouton pour passer tour à tour à chaque dernier caractère des groupes de caractères ("Z," "z," "9," ou "_")

DEL:
Presser ce bouton efface le caractère indiqué par le curseur et ramène en avant le texte qui suit

INS:
Presser ce bouton insère un espace à l'emplacement du curseur et repousse d'un cran le texte qui suit

CHG:
Presser ce bouton fait alterner le caractère indiqué par le curseur entre minuscule et majuscule.

● PATCH COMMON

<Level> Niveau du Patch — 0 à 127
Ce paramètre fixe le volume général pour la totalité du Patch.

<Pan> Panoramique du Patch — L64 à 0 à 63R
Ce paramètre fixe la position stéréo de la totalité du Patch : L64 l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite.

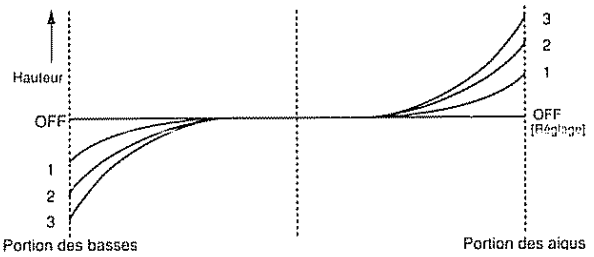
* *Bien qu'un réglage panoramique indépendant soit fait pour chacun des Tones d'un Patch, leur position stéréo est décalée de façon relative par ce réglage de panoramique général.*

<Analog Feel> Simulation analogique — 0 à 127
Ce paramètre ajoute une très subtile (et plaisante) fluctuation de hauteur à l'onde de base. Cela aide à créer un son plus naturel (cela s'appelle également la fluctuation «1/f»)

<Octave> Décalage d'octave — -3/-2/-1/0/+1/+2/+3
Ce paramètre change la hauteur du Patch par octave. Vous pouvez monter ou descendre la hauteur jusqu'à 3 octaves.

* *Quand ce paramètre est modifié en écran de jeu de Patch, ce réglage change de façon concordante et automatique.*

<Stretch> Courbe d'accord — OFF/1/2/3
Ce paramètre change la hauteur avec la méthode d'accord typiquement utilisée pour les pianos acoustiques. Cela exagère un peu la hauteur des aigus et la bassesse des graves. Un schéma qui illustre le changement réel de hauteur est appelé «courbe d'accord». Changer cette courbe donne des modifications subtiles dans la résonnance des harmoniques.



<Priority> Priorité des voix — LAST/LOUDEST
Ce réglage détermine l'ordre de priorité des sons devant être joués quand le nombre maximal de voix (64) est dépassé.

LAST :
Les voix jouées en dernier ont priorité, les voix plus anciennes étant coupées tour à tour.

LOUDEST :
Les voix ayant le plus fort volume ont la priorité, les voix les plus faibles étant coupées tour à tour.

<Velocity Range> Plage dynamique — OFF/ON
Ce réglage détermine si le réglage de plage dynamique est activé («ON») ou désactivé («OFF»).

<Default Tempo> Tempo par défaut — 20 à 250 cpm
Ce paramètre détermine le réglage d'horloge de Tempo, qui commande les paramètres de Tones et d'effets.

Avec le JV-1080, vous pouvez piloter le temps de retard (et autres paramètres temporels) avec l'horloge de Tempo interne ou un appareil externe. Si aucune horloge de Tempo externe n'est utilisée, le Tempo fixé ici sert à cette commande.

* *Quand vous utilisez l'horloge de Tempo interne, réglez le paramètre système de source d'horloge (☞ p. 67) sur "INT".*

* *Les données d'horloge de Tempo interne ne sont pas produites par le port MIDI OUT.*

● VELOCITY (Plage dynamique)

<Lower> Limite inférieure — 1 à 127 PALETTE
Ce paramètre détermine la dynamique minimale de son quand on joue doucement. Le son n'est entendu que lorsque la dynamique de jeu excède le seuil fixé ici.

* *Si vous essayez de faire dépasser à cette valeur le réglage de limite supérieure, la valeur de limite supérieure change de façon parallèle.*

<Upper> Limite supérieure — 1 à 127

PALETTE

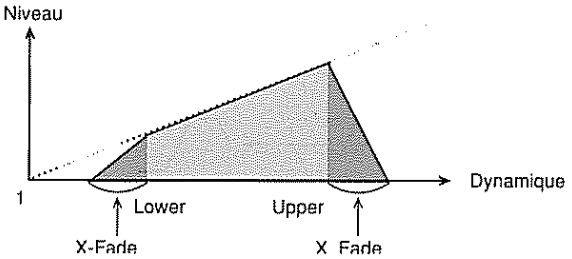
Ce paramètre détermine la dynamique maximale pouvant produire un son. Le son n'est entendu que pour des dynamiques n'excédant pas cette limite

* *Si vous essayez de rendre plus basse cette valeur que le réglage de la limite inférieure, ce dernier change de façon concordante.*

<X-Fade> Fondu — 0 à 127

PALETTE

Ce paramètre fixe la zone de fondu aux extrêmités de la plage de dynamique.



● KEY RANG (tessiture)

<Lower> Limite inférieure — C-1 à G9 PALETTE

Ce paramètre fixe la plus basse touche jouable

* *Si vous essayez de régler cette valeur sur une valeur supérieure à celle de la limite supérieure, cette dernière change simultanément.*

<Upper> Limite supérieure — C-1 à G9 PALETTE

Ce paramètre fixe la plus haute touche jouable.

* *Si vous essayez de régler cette valeur plus bas que la limite inférieure, cette dernière change simultanément.*

● STRUCT (Structure)

Ce paramètre détermine la structure combinant les Tones dans le Patch. Les différences de structure peuvent grandement faire varier le son.

* *Avec la structure, deux Tones sont édités ensemble. Cela signifie que peu importe que vous pressiez TONE SELECT [1] ou [2]; Dans les deux cas, "12—" apparaît dans le coin gauche de l'écran (avec TONE SELECT [3] ou [4], "—34" apparaît).*

* *Si vous coupez un des Tones d'une paire alors qu'un TYPE 2 à 10 est choisi, l'autre Tone est joué comme en TYPE 1.*

<Struct> Structure — 1 à 10 PALETTE

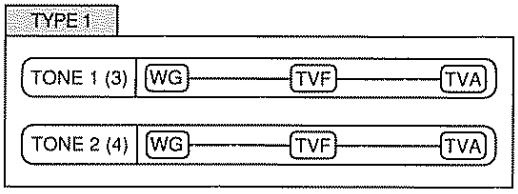
Ce paramètre détermine comment les Tones 1 et 2 ou 3 et 4 sont combinés. Les types de combinaisons suivants sont possibles

* *Pour des raison de place, les caractères sont abrégés à l'écran. Voici la signification de ces abréviations :*

W1 ou W2: WG (Générateur d'onde) 1 ou 2
F1 ou F2: TVF 1 ou 2
A1 ou A2: TVA 1 ou 2
B: Booster
R: Modulateur en anneau

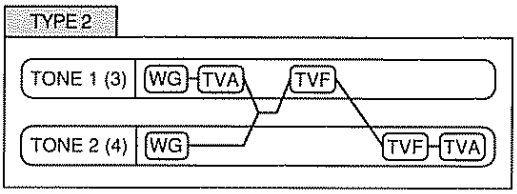
Type 1

Avec ce type, les Tones 1 et 2 (ou 3 et 4) sont indépendants. Utilisez-le pour préserver des sons PCM ou créer et combiner des sons pour chaque Tone.



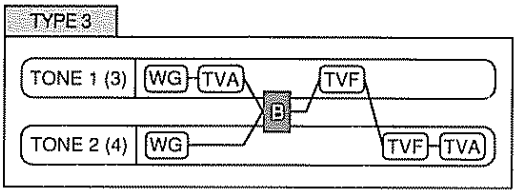
Type 2

Combine deux filtres pour un filtrage plus intense.
Le TVA du Tone 1 (ou 3) commande la balance de volume des deux Tones.



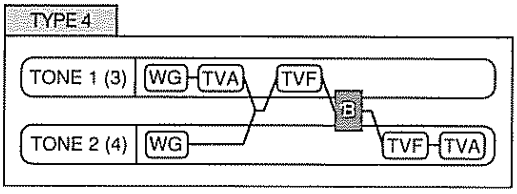
Type 3

Combine deux filtres et donne une distorsion des formes d'onde par passage dans le Booster (☞ p. 44).
Le TVA du Tone 1 (ou 3) commande la balance de volume des deux Tones et règle l'amplitude d'effet du Booster.



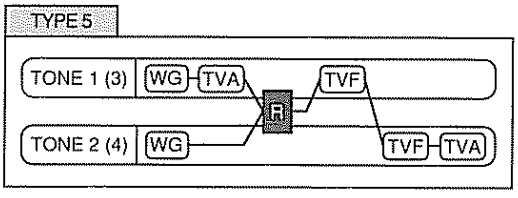
Type 4

Applique un filtre au son issu du mélange des Tones 1 (ou 3) et 2 (ou 4), et fait distordre les formes d'onde par passage dans le Booster.



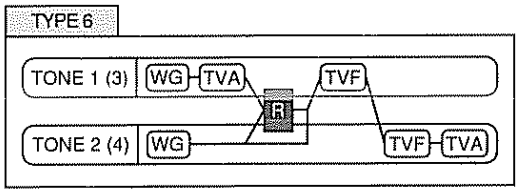
Type 5

Combine deux filtres et amplifie les harmoniques hautes par passage du son dans un modulateur en anneau (☞ p. 44).
Le TVA du Tone 1 (ou 3) commande la balance de volume des deux Tones et règle l'amplitude du modulateur en anneau.

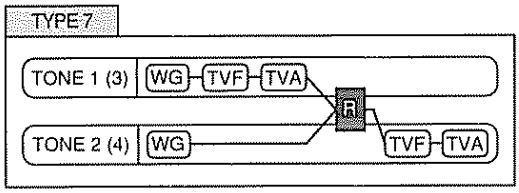


Type 6

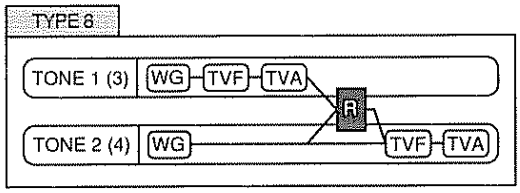
Combine deux filtres, amplifie les harmoniques par passage dans le modulateur en anneau, et mixe le son du Tone 2 (ou 4).
Comme le son du modulateur en anneau et du Tone 2 (ou 4) peuvent être mixés, le TVA du Tone 1 (ou 3) peut régler l'amplitude du son modulé.



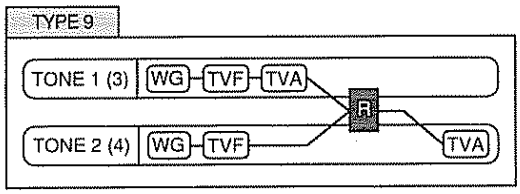
Type 7
Envoie les sons filtrés des Tones 1 (ou 3) et 2 (ou 4) dans le modulateur en anneau pour amplifier les harmoniques.



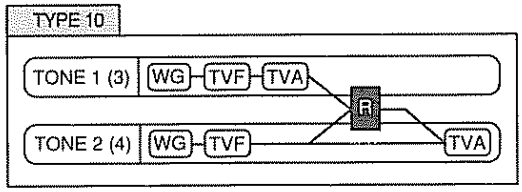
Type 8
Envoie le son filtré du Tone 1 (ou 3) et celui du Tone 2 (ou 4) au travers du modulateur en anneau, puis les mixe avec le Tone 2 (ou 4) et filtre le résultat



Type 9
Envoie les sons filtrés des Tones dans le modulateur en anneau pour amplifier les harmoniques. Le TVA du Tone 1 (ou 3) commande la balance de volume des deux Tones et ajuste l'amplitude du modulateur en anneau.

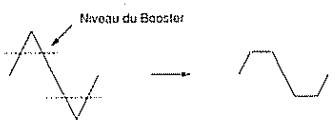


Type 10
Envoie les Tones filtrés au travers du modulateur en anneau pour amplifier les harmoniques, puis mixe le résultat avec le Tone 2 (ou 4). Comme le son du modulateur en anneau et du Tone 2 (ou 4) peuvent être mixés, le TVA du Tone 1 (ou 3) détermine l'amplitude du son modulé.

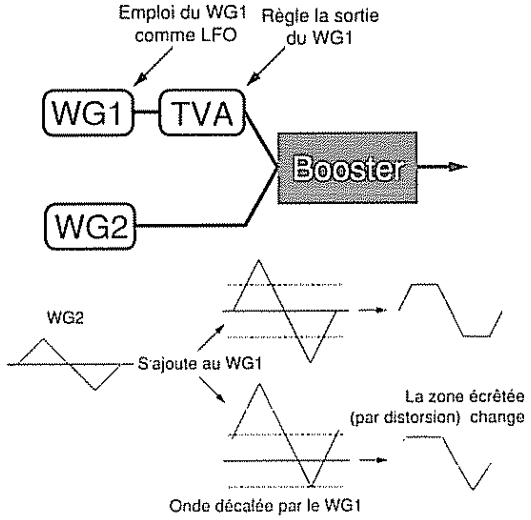


○ Qu'est-ce qu'un Booster?

Le booster est un circuit qui écrête (génère une distorsion) du signal entrant.

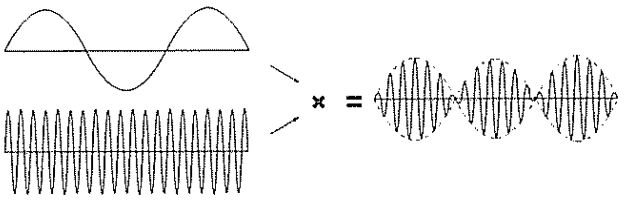


En plus de son utilisation en distorsion, des effets, similaires à la PWM (modulation de largeur d'impulsions) qui change la structure harmonique de façon continue, peuvent être obtenus en réglant l'onde d'un Tone (WG1) sur une fréquence très basse (infrason) et en faisant monter et descendre l'onde de l'autre Tone (WG2). Il est aussi intéressant d'amplifier l'onde avec le gain (Wave Gain) (☞ p. 50).



○ Qu'est-ce qu'un modulateur en anneau ?

En combinant les ondes de deux Tones, un modulateur en anneau peut produire de nombreuses harmoniques (partiels inharmoniques) non contenues dans ces deux ondes (tant qu'aucune des deux n'est sinusoïdale, virtuellement aucune composante fréquentielle n'est produite à intervalle régulier). Comme la différence de hauteur des ondes change la structure harmonique, une résonance métallique sans tonalité apparaît. Cela fonctionne bien pour créer des timbres métalliques, comme les cloches.



<Booster> Niveau — 0 /+6 / +12 / +18 PALETTE

Ce paramètre règle le niveau du Booster; une valeur élevée donne une plus grande distorsion du son.

■ Sélection d'effets ajoutés au Patch (EFFECTS)

* *Si vous éditez les paramètres d'un effet, un «x» peut apparaître sur le côté gauche de l'écran. Cela indique que les paramètres de l'effet ont été édités avec le commutateur d'effet (☞ p. 38) sur Off. Comme cela rend impossible l'écoute de l'effet, pressez [EFFECTS ON/OFF] pour activer l'effet.*

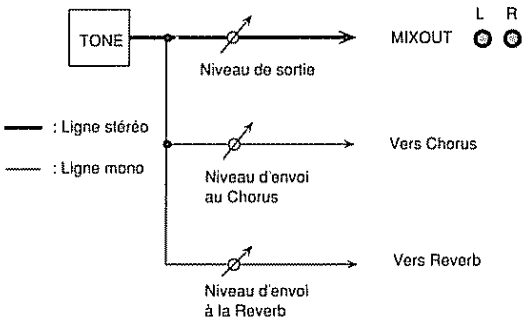
● OUTPUT (Sortie)

<Output Assign> Assignation de sortie — MIX/EFX/OUTPUT1/OUTPUT2 PALETTE

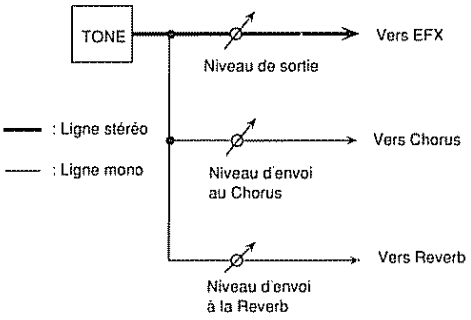
Niveau de sortie — 0 à 127 PALETTE

L'assignation de sortie fixe la destination du signal de chaque Tone et le niveau de sortie fixe le niveau du signal produit.

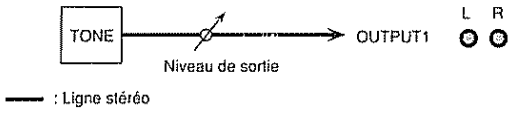
MIX:
Ce paramètre envoie le son original en MIX OUT. Le son est aussi simultanément envoyé au Chorus et à la Reverb



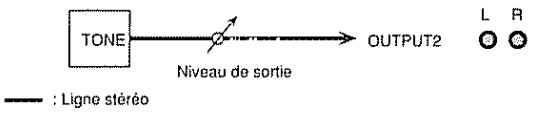
EFX:
Ce paramètre envoie le son original au multi-effet EFX. Le son est aussi simultanément envoyé au Chorus et à la Reverb. La destination de sortie du son passant par EFX suit le réglage d'assignation de sortie PATCH EFX OUT.



OUTPUT1:
Ce réglage envoie le son en OUTPUT1.



OUTPUT2:
Ce réglage envoie le son en OUTPUT2.



* *Si OUTPUT1 ou 2 est sélectionné comme destination de sortie, tous les réglages de Chorus et Reverb sont ignorés.*

* *Si TYPE 2 à 10 est sélectionné comme structure (☞ p. 43), les réglages des Tone 1 (ou Tone 3) sont ignorés.*

<Chorus> Envoi au Chorus — 0 à 127 PALETTE

Ce paramètre fixe le niveau du signal envoyé au Chorus pour chaque Tone.

<Reverb> Envoi à la Reverb — 0 à 127 PALETTE

Ce paramètre règle le niveau du signal envoyé à la Reverb pour chaque Tone.

● PATCH EFX TYPE (Type de multi-effet)

<Type> Type d'effets
Ce paramètre détermine ce type d'effets s'appliquant au Patch.
Pour une description des types d'effets EFX, voyez «Chapitre 5 - Multi-effet EFX (☞ p. 83)».

● PATCH EFX PRM (Paramètre d'EFX)

Ce réglage sélectionne le paramètre pour le type d'EFX choisi. Les paramètres sélectionnables varient d'un effet à l'autre.
Pour une description des paramètres EFX, voir "Chapitre 5 — Multi-Effet EFX (☞ p. 83)."

● PATCH EFX OUT (Patch EFX Output)

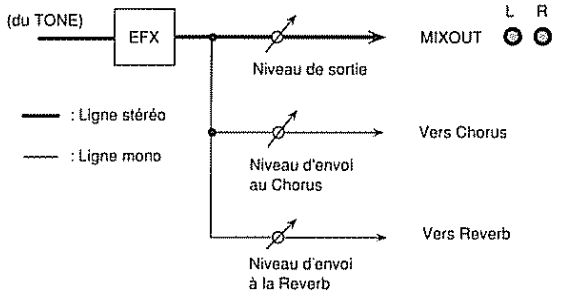
Ce paramètre détermines comment le son sera produit si "EFX" est choisi comme assignation de sortie dans OUTPUT.

<Output Assign> Assignation de sortie — MIX/OUTPUT1/OUTPUT2

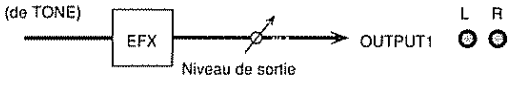
Niveau de sortie — 0 à 127

L'assignation de sortie fixe la destination de sortie du son d'EFX, et le niveau de sortie fixe le niveau du signal produit.

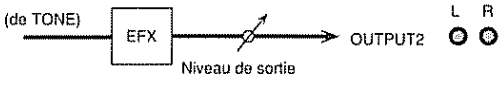
MIX:
Ce réglage envoie le son d'EFX en MIX OUT. Le son est aussi simultanément envoyé au Chorus et à la Reverb.



OUTPUT1:
Ce réglage envoie le son d'EFX en OUTPUT1.



OUTPUT2:
Ce réglage envoie le son d'EFX en OUTPUT2.



* *Quand OUTPUT1 ou OUTPUT2 est sélectionné comme destination de sortie, tous les réglages de Chorus et Reverb sont ignorés.*

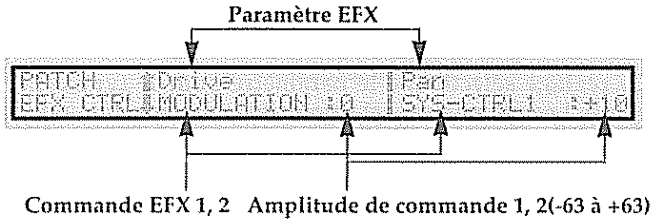
<Chorus> Niveau d'envoi — 0 à 127
Fixe le niveau du signal émis de EFX au Chorus

<Reverb> Niveau d'envoi — 0 à 127
Fixe le niveau du signal émis de EFX à la Reverb

● PATCH EFX CTRL (commande d'EFX)

Le JV-1080 permet d'utiliser n'importe quelle commande MIDI pour piloter en temps réel tout paramètre EFX.

* *Les numéros et types de paramètres EFX qui peuvent être changés dépendent du type d'effet. Un ou deux paramètres EFX sont affichés sur la ligne du haut del'écran, et ils varient selon l'effet choisi. Pour des détails sur les paramètres EFX ainsi modifiables, voir "Chapitre 5 — Multi-Effet EFX (☞ p. 83)."*



Utilisez les commandes EFX pour chacun des paramètres EFX (qui apparaissent sur la ligne supérieure) pour choisir une commande, et déterminer le degré de son action avec l'amplitude de commande.
Vous pouvez choisir parmi les possibilités suivantes :

OFF :
Aucune commande n'est utilisée.

SYS-CTRL1 :
La commande fixée comme commande 1 par le système est utilisée (☞ p. 68).

SYS-CTRL2 :
La commande fixée comme commande 2 par le système est utilisée (☞ p. 68).

MODULATION :
Modulation (Commande n°1)

BREATH :
Breath (souffle) (Commande n° 2)

FOOT :
Pédale (Commande n° 4)

VOLUME :
Volume (Commande n° 7)

PAN :
Panoramique (Commande n° 10)

EXPRESSION :
Expression (Commande n° 11)

BENDER :
Pitch bend

AFTERTOUCH :
Aftertouch

* *Choisissez "SYS-CTRL1" ou "SYS-CTRL2" s'il n'est pas nécessaire d'utiliser une commande différente pour chaque Patch, ou si vous désirez piloter avec d'autres commandes que celles décrites ici. Utilisez la page Control Assign 1 du système pour déterminer cette commande (☞ p. 68).*

● PATCH CHORUS

<Rat> Vitesse — 0 à 127
Ce paramètre fixe la vitesse de l'effet Chorus

<Dpt> Amplitude — 0 à 127
Ce paramètre fixe l'amplitude de l'effet Chorus

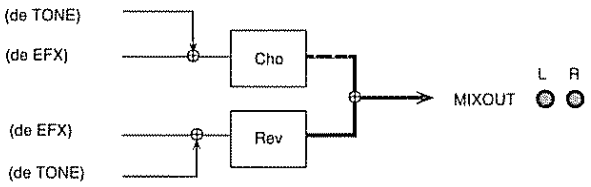
<Dly> Pré-retard — 0 à 127
Ce paramètre détermine l'intervalle de temps qui sépare le son d'origine du son d'effet. De plus grandes valeurs donnent des retards plus longs (pour un son plus ample).

<Fbk> Ré-injection — 0 à 127
Ce paramètre détermine la quantité de son de Chorus qui est réinjectée dans le Chorus. De plus grandes valeurs donnent des effets Chorus plus complexes.

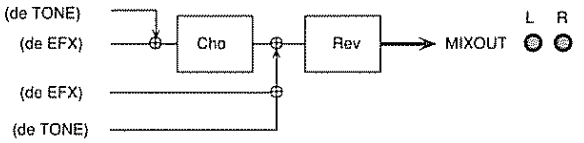
<Level> Niveau — 0 à 127
Ce paramètre fixe le volume du son Chorus

<Output> Assignation de sortie — MIX/ REVERB/ MIX+REV
Ce réglage détermine comment le son de Chorus est produit

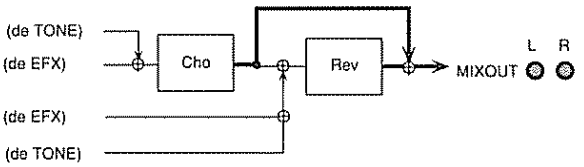
MIX:
Ce réglage envoie le son de Chorus en sortie MIX OUT



REVERB:
Ce réglage envoie le son de Chorus à la Reverb.



MIX+REV:
Ce réglage envoie le son de Chorus à la fois en MIX OUT et à la Reverb.



● REVERB DE PATCH

<Type> Type de Reverb
Ce paramètre détermine le type de réverbération.

ROOM1:
Une Reverb courte de haute densité

ROOM2 :
Reverb courte, de basse densité

STAGE1 :
Reverb avec de nombreuses réflexions tardives

STAGE2 :
Reverb avec de fortes réflexions initiales

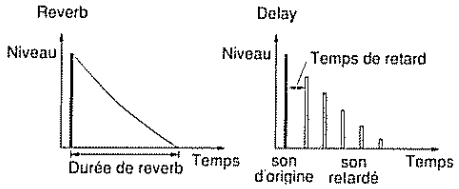
HALL 1 :
Reverb à forte dispersion

HALL2 :
Reverb à résonance riche

DELAY :
Retard standard

PAN-DLY :
Un retard qui déplace dans l'espace stéréo les réflexions entre gauche et droite.

<Time> Durée — 0 à 127
Pour un type de "ROOM1" à "HALL2", ce paramètre fixe la durée de réverbération. Pour "DELAY" ou "PAN-DLY," ce paramètre fixe le temps de retard.



<Lev> Niveau — 0 à 127
Ce paramètre fixe le volume du son réverbéré.

<Fbk> Ré-injection — 0 à 127
Quand "DELAY" ou "PAN-DLY" a été sélectionné comme type, ce paramètre fixe la quantité de son retardé qui est réinjectée dans le Delay. De plus grandes valeurs donnent un plus grand nombre de répétitions.

<HF Damp> Atténuation des hautes fréquences - 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS
Fixe le point (fréquence) auquel les composants de haute fréquence du son réverbéré sont coupés

Le paramètre HF Damp sert à simuler les propriétés acoustiques de différents revêtements (par exemple les réflexions sur du verre donnent plus de hautes fréquences que sur une moquette)

Une présence de coupure basse donne un son plus «feutré» et une fréquence de coupure haute donne un son plus «brillant». Avec un réglage sur "BYPASS", aucune autre fréquence n'est coupée.

■ Usage des commandes pour changer la façon dont les sons seront joués (CONTROL)

Cela sélectionne la fonction des commandes du JV-1080.

● MODE DE CLAVIER & BENDER

<Assign> Mode de clavier — POLY/SOLO
Ce paramètre détermine si le Patch sera joué comme un son polyphonique (Poly) ou monophonique (Solo). Les harmonies sont jouées avec un réglage "POLY", mais si "SOLO" est choisi, une seule note à la fois peut être jouée.

<Legato> Legato en solo — ON/OFF
Détermine si la fonction Legato est utilisée (On) ou non (Off). Toutefois, elle ne peut être utilisée qu'avec le mode solo

○ Qu'est-ce que la fonction Legato ?
Si vous tenez enfoncée une touche et en jouez une autre, la fonction Legato conserve l'enveloppe ou le LFO actuellement en cours et ne change que la hauteur jouée. Cela permet d'imiter des techniques de guitare telles que le Hammering.

<Bend Range> Plage d'action du Bender — -48 à 0 (vers le bas)/0 à 12 (vers le haut)
La plage d'action du Bender vers le bas (Down) détermine la chute de hauteur quand vous inclinez le levier Bender à fond vers la gauche (ou quand la molette est abaissée). Vous pouvez faire descendre le son de 4 octaves, par demi-tons. La plage d'action du Bender vers le haut permet de faire monter la hauteur jusqu'à une octave (par demi-tons) en inclinant le levier Bender vers la droite (ou en montant la molette).

● PORTAMENTO

Le Portamento est un effet qui entraîne un changement progressif de hauteur quand une touche est jouée à la suite d'une autre.

<Sw> Commutateur de Portamento — OFF/ON
Ce paramètre détermine si l'effet Portamento est ON ou OFF.

Le Portamento peut être utilisé en mode SOLO pour obtenir un effet de glissé tel qu'avec un violon. Le Portamento peut aussi servir en mode POLY (quand vous jouez des accompagnements en accord).

<Tm> Durée Portamento — 0 à 127
Détermine le temps nécessaire à la hauteur pour passer d'une note à la suivante par la fonction Portamento.

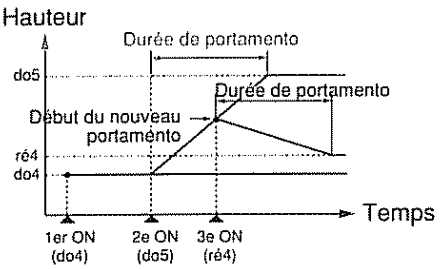
<Mode> — NORMAL/LEGATO
Sélectionne le mode de Portamento. Le Portamento s'applique toujours si "NORMAL" est sélectionné, mais avec un réglage "LEGATO", il ne s'applique que si vous jouez Legato (avec les notes enchaînées et non piquées).

<Type> — RATE/TIME
Sélectionne le type d'effet Portamento. Avec "RATE", le temps nécessaire pour passer de la première hauteur à la suivante est proportionnel à la distance qui sépare ces deux hauteurs. Quand "TIME" est sélectionné, le changement se fait en un temps déterminé (quel que soit l'intervalle de hauteur).

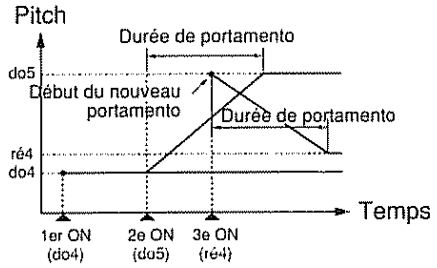
<Start> Début de Portamento — PITCH/NOTE
Détermine le moment auquel l'effet Portamento commence.

Ce réglage commande ce qui se produit quand une nouvelle touche est enfoncée alors qu'un changement progressif vers une autre hauteur est déjà en cours
Avec un réglage "PITCH", le nouveau glissement de Portamento commence à la hauteur actuellement produite quand la nouvelle touche est jouée. Avec un réglage sur "NOTE", le nouveau glissé commence à la hauteur obtenue après la fin du changement de hauteur précédent.

Quand <Start> est réglé sur "PITCH"



Quand <Start> est réglé sur "NOTE"



● RxSWITCH (Commutateur de réception)

<Volume> Commutateur de volume — OFF/ON PALETTE

Détermine si le volume change (ON) ou non (OFF) quand des messages MIDI de volume pour les Tones sont reçus.

* *Ce réglage est ignoré quand le réglage de réception MIDI du Volume, un paramètre de système, est sur "OFF" (☞ p. 68).*

<Pan> Commutateur de panoramique — OFF/ CONT/KEY-ON PALETTE

Ce paramètre détermine comment les messages MIDI de panoramique sont reçus pour chacun des Tones.

OFF :
La position stéréo ne change pas quand un message de panoramique est reçu.

CONT :
Les messages de panoramique sont reçus et la position stéréo change.

KEY-ON :
La position stéréo change quand une touche est jouée selon les messages de panoramique reçus. Toutefois, si un nouveau message de panoramique est reçu alors qu'un son est en cours de jeu, il n'y a pas de changement de position panoramique avant le déclenchement de la note suivante.

* *Ce réglage est ignoré quand le réglage de réception MIDI Control Change (changement de commande), un paramètre de système, est sur "OFF" (☞ p. 68).*

<Bender> Commutateur Bender — OFF/ON PALETTE

Détermine si la hauteur change (ON) ou non (OFF) à réception de messages MIDI de Bender pour chaque Tone.

* *Ce réglage est ignoré quand le réglage de réception MIDI du Bender, un paramètre de système, est sur "OFF" (☞ p. 68).*

* *Ordinairement, les messages de volume pilotent le volume, les messages de panoramique la position stéréo et les messages de Bender la hauteur jouée. Avec le JV-1080, toutefois, vous pouvez utiliser ces messages pour piloter d'autres paramètres de Tones et effets (☞ p. 49). Si vous essayez ce type d'utilisation quand les commutateurs de réception sont sur «ON», alors le volume, le panoramique ou la hauteur peuvent changer conjointement au paramètre que vous désirez ainsi piloter. Pour éviter cela, réglez ces commutateurs sur «OFF».*

● DAMPER ou SUSTAIN

<Hold-1 Switch> Commutateur de Sustain — OFF/ON PALETTE

Détermine si un son est tenu (ON) ou non (OFF) quand un message MIDI Hold 1 est reçu pour les Tones.

* *Ce réglage est ignoré quand le réglage de réception MIDI de Hold 1, un paramètre de système, est sur "OFF" (☞ p. 68).*

<ReDamper> Commutateur de Sustain tardif — OFF/ON PALETTE

Ce réglage détermine (pour chacun des Tones) si un son en cours de chute (dont la touche a été relâchée) est maintenu (ON) ou non (OFF) quand un message Hold 1 est reçu.

* *Lorsque le commutateur Hold 1 est sur "OFF", aucun effet Redamper n'est possible même si ce commutateur est sur "ON". Ce réglage est aussi ignoré quand le réglage de réception MIDI de Hold 1, un paramètre de système, est sur "OFF" (☞ p. 68).*

● PEAK & HOLD

Avec le JV-1080, vous pouvez utiliser la pédale de Sustain pour maintenir non seulement les messages de note, mais également les messages de commande (tels que modulation ou Aftertouch) quand un message de Sustain (Hold) est reçu.

<EfxCtrl> Commande Hold/Peak d'EFX — OFF/HOLD/PEAK

Ce réglage détermine comment la valeur d'un paramètre EFX (pouvant être changé par une commande; ☞ p. 46) est maintenue quand un message Hold est reçu.

OFF:
Les messages Hold ne sont pas interprétés.

HOLD:
La valeur des paramètres est maintenue quand un message Hold est reçu.

PEAK:
La valeur du paramètre est modifiée et maintenue chaque fois qu'elle devient plus grande, même après qu'un message Hold ait été reçu.

* **Si vous sélectionnez Hold ou Peak, vous devez aussi spécifier quelle information de pédale de Sustain vous utiliserez à l'aide de ces paramètres de système - source de commande Hold et source de commande Peak (☞ p. 67). Vous devrez régler sur ON les commutateurs Hold 1 et de réception MIDI (paramètre de système) pour avoir adapté l'instrument à la pédale Sustain que vous utilisez (☞ p. 68).**

<Ctrl1> Commande Hold/Peak1 — OFF/HOLD/PEAK

Ce réglage détermine comment la valeur d'un paramètre de Tone à changer avec la source de commande 1 (Modulation) est maintenue quand un message Hold est reçu. Les valeurs sont les mêmes que pour la commande On/Peak d'EFX.

<Ctrl2> Commande Hold/Peak 2 — OFF/HOLD/PEAK

Détermine si la valeur d'un paramètre de Tone à changer avec la source de commande 2 (Modulation) est maintenue quand un message Hold est reçu. Les valeurs sont les mêmes que pour la commande On/Peak d'EFX.

<Ctrl3> Commande Hold/Peak 3 — OFF/HOLD/PEAK

Détermine si la valeur d'un paramètre de Tone à changer avec la source de commande 3 (Modulation) est maintenue quand un message Hold est reçu. Les valeurs sont les mêmes que pour la commande On/Peak d'EFX.

● SOURCE DE COMMANDE

Le JV-1080 permet d'utiliser différentes commandes MIDI pour changer en temps réel les sons. Ce réglage fixe la commande utilisée pour changer les paramètres de Tone.

* *La commande de Patch 1 est réglée sur Modulation (Commande 1) et ne peut pas être changée.*

<Control2> Commande de Patch 2
<Control3> Commande de Patch 3

Les commandes assignées aux commandes 2 et 3 du Patch peuvent être sélectionnées dans la liste suivante.

OFF : Aucune commande n'est utilisée.

SYS-CTRL1 : Commande fixée par le paramètre de système Commande 1 (☞ p 68).

SYS-CTRL2 : Commande fixée par le paramètre de système Commande 2 (☞ p.68).

MODULATION : Modulation (Commande n° 1)

BREATH : Souffle (Commande n° 2)

FOOT : Pédale (Commande n° 4)

VOLUME : Volume (Commande n° 7)

PAN : Panoramique (Commande n° 10)

EXPRESSION : Expression (Commande n° 11)

BENDER : Pitch bend

AFTERTOUCH : Aftertouch

LFO1 : Vitesse du LFO1 (Les LFOs des Tones 1-4 agissent par rapport aux paramètres du même Tone).

LFO2 : La vitesse du LFO2 (Les LFOs des Tones 1-4 agissent par rapport aux paramètres du même Tone)

VELOCITY: Dynamique

KEYFOLLOW :
Asservissement au clavier (la valeur du paramètre change en fonction de la position de jeu au clavier, avec le do4 servant de référence ou "0")

PLAY-MATE : Durée de jeu (la valeur du paramètre change en fonction de l'intervalle qui sépare les actions Note On et Note Off)

* *Choisissez "SYS-CTRL1" ou "SYS-CTRL2" s'il n'est pas nécessaire d'utiliser une commande différente pour chaque Patch, ou si vous désirez piloter depuis d'autres commandes que celles décrites ici. Utilisez l'assignation de commande 1 du système pour fixer la commande (☞ p. 68).*

* *Si le paramètre de système «réglage de réception MIDI» est OFF, il n'y a pas d'effet quelle que soit la commande utilisée.*

● COMMANDE 1 à 3

<Destination> Destination de commande 1 à 4 PALETTE

Permet de régler simultanément 4 paramètres pour le Tone changé par les commandes de Patch 1/2/3.

<Depth> Amplitude de commande 1 à 4 — -63 à +63 PALETTE

Règle la variation possible pour les paramètres choisis comme destination. Les paramètres de Tone assignables (et leur amplitude de variation) sont les suivants :

Destination (paramètre piloté)		Amplitude (plage de réglage)
Affich.	Signification	
OFF	Aucun paramètre n'est piloté	——
PCH	Pitch (hauteur)	-63 — +63 (*1)
CUT	Cutoff frequency (fréq. de coupure)	
RES	Résonance	
LEV	Level (niveau)	
PAN	Panoramique (position stéréo)	
MIX	Volume produit en MIX OUT	
CHO	Amplitude du Chorus	
REV	Amplitude de la Reverb	
PL1	Ampl. du LFO1 appliqué à la hauteur	-63 — +63 (*2)
PL2	Ampl. du LFO2 appliqué à la hauteur	
FL1	Ampl. du LFO1 appl. à la fréq. de coup.	
FL2	Ampl. du LFO2 appl. à la fréq. de coup.	
AL1	Ampl. du LFO1 appliqué au volume	
AL2	Ampl. du LFO2 appliqué au volume	
PL1	Ampl. du LFO1 appliqué au pan	
PL2	Ampl. du LFO2 appliqué au pan	
L1R	Vitesse du LFO1	-63 — +63 (*3)
L2R	Vitesse du LFO2	

*1 Le changement est plus élevé pour des valeurs positives (+) et moindre pour des valeurs négatives (-).
*2 La phase du LFO est inversée pour des valeurs positives et négatives.
Dans les deux cas, cependant, l'amplitude augmente quand la valeur s'éloigne de 0 (zéro).
*3 Le cycle du LFO est plus court pour des valeurs positives et plus long pour des valeurs négatives.

■ Sélection des formes d'onde (WAVE)

Cette fonction vous permet de sélectionner la forme d'onde qui sert de base à un Tone, d'appliquer des effets à cette onde et de contrôler sa hauteur.

● WAVE

<Group> Groupe d'ondes — INT-A ou B/CARD/EXP-A à D [PALETTE]

Ce paramètre détermine la mémoire dans laquelle est sélectionnée la forme d'onde.

INT-A ou B:
Une forme d'onde stockée dans le JV-1080.

CARD:
Une forme d'onde stockée sur une carte PCM

EXP-A à D:
Une forme d'onde sur carte d'extension A, B, C, ou D.

<Number>Numéro d'onde — 1 à 255 [PALETTE]

Sélectionne la forme d'onde de base du Tone. Avec le numéro d'onde, le nom apparaît dans l'afficheur (entre parenthèses)

<Gain> Amplification — -6/0/+6/+12 [PALETTE]

Ce paramètre change l'amplification d'une forme d'onde et est utile pour régler le niveau d'un Tone (ou pour amplifier une onde après l'avoir envoyée dans le Booster (☞ p. 44)). La valeur s'affiche en décibels (dB).

<Switch> Commutateur de Tone — OFF/ON [PALETTE]

Ce paramètre détermine si chaque Tone doit être joué (ON) ou non (OFF).

* *Quand les commutateurs TONE SWITCH [1] à [4] servent à commuter un Tone, ce réglage change de façon concordante.*

* *Le nombre de Tones joués peut être limité en coupant ainsi les Tones inutiles.*

● FXM
(Modulation de fréquence en croix)

La FXM combine une onde avec une autre pour en créer une troisième. C'est utile pour générer des timbres métalliques ou faire des effets spéciaux

<Switch> Commutateur FXM — OFF/ON [PALETTE]

Ce paramètre détermine si la FXM est utilisée (ON) ou non (OFF).

<Color> Coloration FXM — 1 à 4 [PALETTE]

Ce paramètre détermine l'ambiance créée par la FXM. Une grande valeur donne un son plus "brut", et une petite valeur un son plus métallique.

<Depth> Amplitude FXM — 1 à 16 [PALETTE]

Ce paramètre fixe l'amplitude d'action de la FXM

● TONE DELAY (Retard de Tone)

Fixe le retard s'appliquant à chaque Tone. Ce retard diffère du Delay créé par l'effet car il peut servir à changer la tonalité du son retardé et à faire des arpèges en ne jouant qu'une seule note par changement de hauteur de chaque Tone.

Le temps de retard peut également être synchronisé avec l'horloge interne ou une horloge Midi externe.

<Mode> Mode de retard de Tone [PALETTE]

N'importe laquelle des valeurs suivantes peut être sélectionnée.

NORMAL:
Le Tone est toujours joué en fonction du temps de retard.

HOLD:
L'effet Delay s'applique tant que la note est enfoncée. Aucun Tone n'est produit si la note est coupée avant la fin du temps de retard.

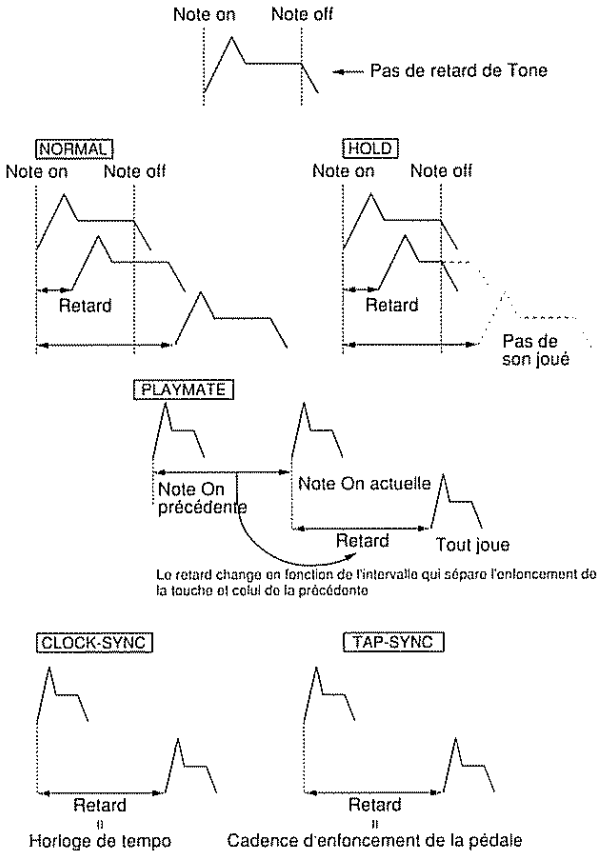
PLAY-MATE:
Si l'intervalle de temps qui sépare la note jouée de la précédente est inférieur à 2 secondes, le Tone est joué avec cet intervalle pris comme référence.

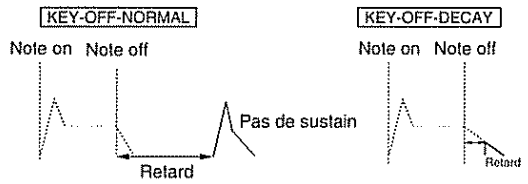
CLOCK-SYNC:
Le Tone est joué en utilisant le réglage d'horloge de tempo interne (ou externe) (☞ p. 67).

TAP-SYNC:
Le Tone est joué avec l'intervalle fixé grâce à une pédale (Source de commande de tempo, ☞ p. 67)

KEY-OFF-NORMAL:
Le Tone est joué avec le temps de retard après que la note soit relâchée.

KEY-OFF-DECAY:
L'enveloppe de TVA commence à l'instant où la note est jouée (mais rien n'est joué), et le Tone n'est joué qu'après le temps de retard qui commence à être calculé une fois que la note est relâchée.





<Time> Retard du Tone — 0 à 127/0 à 880 (Affichage de note) PALETTE

Ce paramètre fixe l'intervalle de temps qui sépare l'enfoncement de la touche (ou le relâchement de la touche si KEY-OFF-NORMAL ou KEY-OFF-DECAY a été sélectionné) de la réelle production du son.
Si "PLAYMATE" a été sélectionné, choisir "64" assimile l'intervalle entre l'enfoncement de touche précédent et l'enfoncement de touche actuelle au temps de retard. Avec "127," un intervalle approximativement deux fois plus long que pour "64" est choisi comme temps de retard.

* *Quand "CLOCK-SYNC" ou "TAP-SYNC" a été sélectionné comme mode, la valeur réglée s'affiche sous forme d'une résolutin de noire, près de la valeur. Ainsi, avec 96= ♩, le temps de retard sera de 0,5 seconde à un tempo de 120.*

Valeur de note	Résolution à la noire
𝅜 (Double ronde)	768
𝅝. (Ronde pointée)	576
𝅜 (Double ronde de triolet)	512
𝅝 (Ronde)	384
𝅗𝅥. (Blanche pointée)	288
𝅝 (Ronde de triolet)	256
𝅗𝅥 (Blanche)	192
♩. (Noire pointée)	144
𝅗𝅥 (Blanche de triolet)	128
♩ (Noire)	96
♪. (Croche pointée)	72
♩ (Noire de triolet)	64
♪ (Croche)	48
♪. (Double croche pointée)	36
♪ (Croche de triolet)	32
𝅘𝅥𝅯 (Double croche)	24
𝅘𝅥𝅯. (Triple croche pointée)	18
𝅘𝅥𝅯 (Double croche de triolet)	16
𝅘𝅥𝅯 (Triple croche)	12

* *Lorsque l'un des types 2 à 10 a été sélectionné comme structure (☞ p. 43), le réglage de retard du Tone 2 sert aux Tones 1 et 2, le réglage de retard du Tone 4 servant aux Tones 3 et 4.*

Apport d'ondulations à un son (LFO)

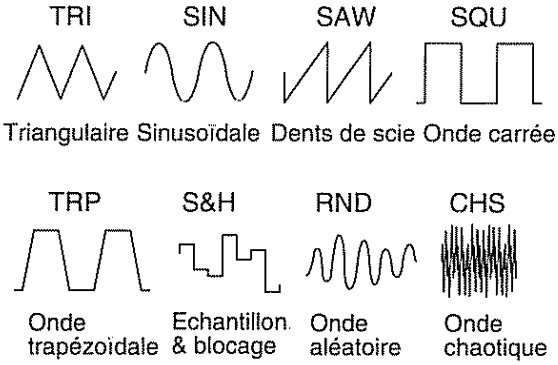
Un LFO (oscillateur basse fréquence) change cycliquement la hauteur, la fréquence de coupure et le niveau pour produire des modulations telles que vibrato, wah-wah, et trémolo.

Le JV-1080 a 2 LFO indépendants, appelés LFO1et LFO2.

LFO1

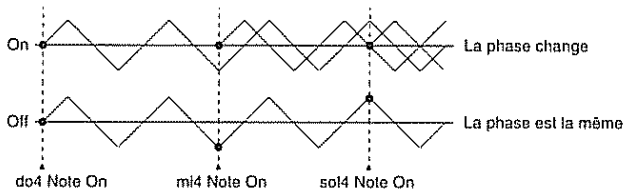
<Form> Forme d'onde du LFO PALETTE

N'importe laquelle des formes d'onde suivantes peut être sélectionnée.



<KeyTrig> Déclenchement — OFF/ON PALETTE

Ce paramètre détermine si l'enfoncement d'une touche redéclenche (ON) ou non (OFF) au cycle du LFO.



<Rate> Vitesse du LFO — 0 à 127/0 à 880 (Affichage de note)

Ce paramètre fixe la vitesse du cycle du LFO.
Si "CLOCK" ou "TAP" a été choisi pour la synchronisation externe du LFO, la valeur de réglage s'affiche sous forme d'une résolution de note. Une note est affichée à côté de la valeur.

Voir le tableau de gauche sur cette page pour des informations sur les résolutions.

* *Quand "CHS" a été sélectionné comme forme d'onde de LFO, la vitesse de LFO n'a pas d'effet.*

<ExtSync> Synchronisation externe du LFO — OFF/CLOCK/TAP

Ce paramètre détermine si le cycle du LFO est synchronisé avec l'horloge du tempo interne ou externe (CLOCK), ou avec le tempo donné au pied par une pédale (TAP).
Aucune synchronisation n'a lieu avec un réglage "OFF".

* *Avec un réglage "CLOCK", utilisez le paramètre de système déterminant la source d'horloge (☞ p. 67) pour choisir si c'est l'horloge de tempo interne ou externe qui est utilisée.*

* *Avec un réglage "TAP," utilisez le paramètre de système source de commande de tempo (☞ p. 67) pour choisir la pédale.*

<Mode> Mode de fondu PALETTE

Ce paramètre détermine la façon dont le LFO s'applique.

ON-IN :
S'applique progressivement dès que la touche est jouée

ON-OUT :
S'applique après que la touche ait été enfoncée, puis disparaît progressivement

OFF-IN :
S'applique graduellement après relâchement de la touche

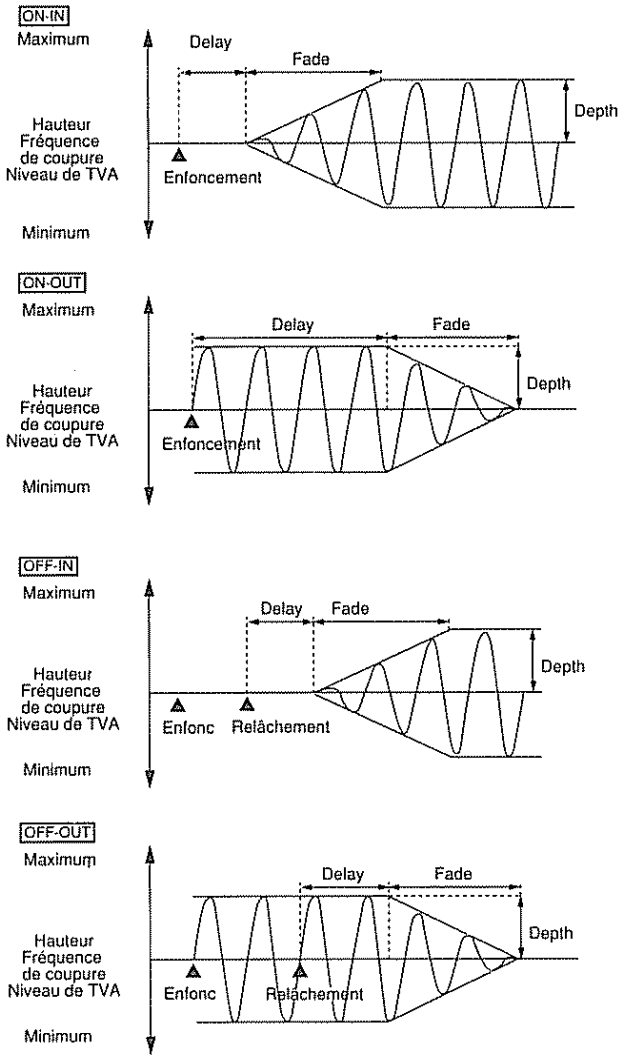
OFF-OUT :
S'applique dès que la touche est jouée jusqu'à ce qu'elle soit relâchée et ensuite, il disparaît progressivement.

<Delay> Temps de retard — 0 à 127 PALETTE

Pour ON-IN, ce paramètre fixe l'intervalle qui sépare le moment où la touche est jouée de celui où le LFO commence à s'appliquer (pour ON-OUT, le temps de maintien). Pour OFF-IN, ce paramètre fixe l'intervalle qui sépare le temps où la touche est relâchée de celui où le LFO commence à s'appliquer (pour OFF-OUT, le temps de maintien).

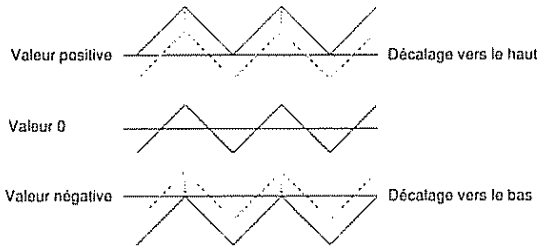
<Fade> Temps de fondu — 0 à 127 PALETTE

Ce paramètre règle l'intervalle après le temps de retard pour que le LFO atteigne son amplitude maximale



<Offset> Décalage — -100/-50/0/+50/+100 PALETTE

Ce paramètre décale vers le haut ou le bas la forme d'onde du LFO par rapport à la valeur centrale (de hauteur, fréquence de coupure, et niveau). Des valeurs positives font passer au-dessus de la valeur centrale et des négatives font passer sous celle-ci.



● Pages LFO2

Ces pages servent à faire les réglages du LFO2.

* *Les paramètres qui peuvent être réglés sont identiques à ceux du LFO1.*

● LFO DEPTH 1:2 (Amplitude du LFO)

<Pitch> Action sur la hauteur — -63 à +63 PALETTE

Ce paramètre fixe l'étendue d'action du LFO1 ou LFO2 sur la hauteur.

<TVF>Action sur le filtre — -63 à +63 PALETTE

Ce paramètre fixe l'amplitude d'action du LFO1 ou LFO2 sur la fréquence de coupure.

<TVA> Action sur l'ampli — -63 à +63 PALETTE

Ce paramètre fixe l'amplitude d'action du LFO1 ou LFO2 sur le niveau (volume).

<PAN> Action sur le panoramique — -63 à +63 PALETTE

Ce paramètre fixe l'amplitude d'action du LFO1 ou LFO2 sur le panoramique (position stéréo).

* *Des valeurs positives et négatives pour ces réglages d'action ont des effets opposés sur les changements de hauteur et de volume. Par exemple, si une action positive est réglée pour un Tone et une négative de même valeur pour un autre, la phase de l'ondulation est inversée. Cela rend possible l'alternance des Tones et la variation panoramique cyclique.*

■ Changement de la hauteur (PITCH)

Cette fonction contient les paramètres qui déterminent la hauteur d'un Tone.

● PITCH

<Coarse> Accord grossier — -48 à +48 PALETTE

Ce paramètre monte/descend la valeur d'un Tone jusqu'à 4 octaves (par demi-ton).

<Fine> Accord fin — -50 à +50 PALETTE

Monte/descend la hauteur du Tone par centième de demi-ton. Vous pouvez ainsi affiner la hauteur jusqu'au quart de ton

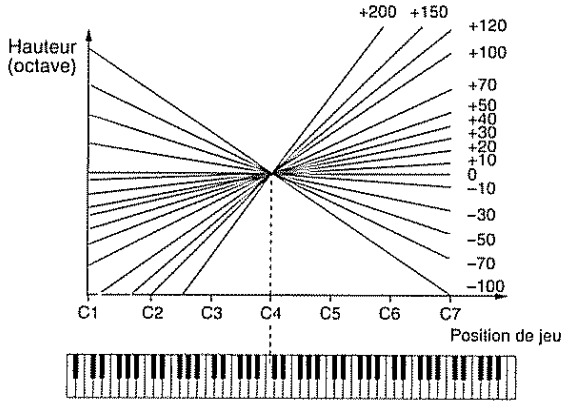
<Random> Hauteur aléatoire — 0 à 1200 PALETTE

Entraîne une variation irrégulière volontaire de la hauteur du Tone, affichage par centièmes de demi-ton.

<KeyFlw> Asservissement au clavier — PALETTE

-100/-70/-50/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100/+120/+150/+200

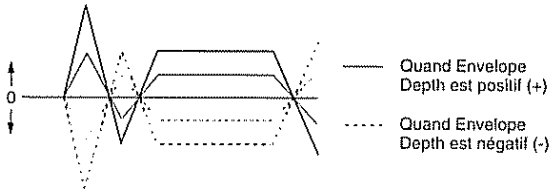
Détermine comment la hauteur monte quand une note située à l'octave supérieure (12 demi-tons au-dessus) est jouée. Avec "+100", elle monte d'une octave comme avec un clavier ordinaire. Avec "+200", elle monte de deux octaves, et avec "-100", elle descend d'une octave. Avec "0", toutes les touches jouent la même hauteur. Ce réglage est normalement à "+100".



● PCH ENV DPT (Amplitude d'enveloppe de hauteur)

<Envelope Depth> Amplitude d'enveloppe de hauteur — -12 à +12 PALETTE

Fixe l'étendue de l'action de l'enveloppe de hauteur. De plus grandes valeurs, positives ou négatives, donnent une plus grande plage de changement pour l'enveloppe de hauteur. Des valeurs négatives inversent la forme de l'enveloppe.



<Velocity Sens> Sensibilité de l'enveloppe de hauteur à la dynamique— -100 à +150 PALETTE

Cela change le niveau de l'enveloppe de hauteur en fonction de la dynamique. Avec une valeur positive, une plus grande valeur de dynamique augmente le niveau d'enveloppe de hauteur. Avec une valeur négative, une plus grande dynamique diminue le niveau d'enveloppe de hauteur.

● PCH TIME ENV (Durée d'enveloppe de hauteur)

<V-T1> Sensibilité de la durée T1 à la dynamique — -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 PALETTE

Cela fait varier la durée T1 de l'enveloppe de hauteur en fonction de la dynamique. Quand la valeur est positive, une plus grande dynamique donne un changement plus rapide. Le changement est ralenti pour une valeur négative.

<V-T4> Sensibilité de la durée T4 à la dynamique — -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 PALETTE

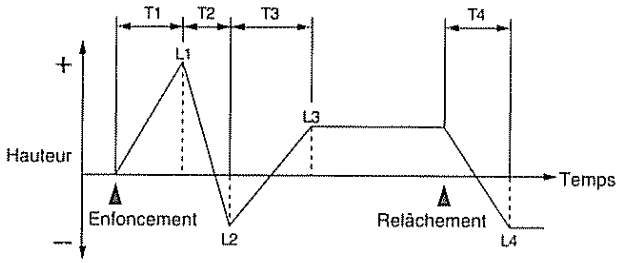
Cela fait varier la durée T4 de l'enveloppe de hauteur en fonction de la dynamique de relâchement. Quand la valeur est positive, une plus grande dynamique donne un changement plus rapide pour T4. Le changement est ralenti qunad la valeur est négative.

* *Cet effet ne s'applique pas si vous avez connecté un clavier non sensible à la dynamique de relâchement.*

<Time Keyfollow> Asservissement au clavier de la durée d'enveloppe — -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/ +100 PALETTE

Cela fait varier la durée d'enveloppe de hauteur en fonction de la position de jeu sur le clavier. La durée d'enveloppe pour la touche do 4 sert de référence. Quand la valeur est positive, les touches plus à droite donnent des segments T2 à T4 plus courts. Des valeurs négatives donnent des segments plus longs.

● PCH ENVELOPE (Enveloppe de hauteur)



<T1, T2, T3, ou T4> Durée d'enveloppe de hauteur 1, 2, 3, ou 4 — 0 à 127 PALETTE

Cela fixe les durées T1, T2, T3, ou T4 pour l'enveloppe de hauteur. De plus grandes valeurs donnent des durées plus longues entre chaque hauteur définissant l'enveloppe (par exemple, T2 fixe le temps de passage de L1 à L2).

<L1, L2, L3, ou L4> Niveau d'enveloppe de hauteur 1, 2, 3, ou 4 — 0 à 127 PALETTE

Cela fixe les niveaux L1, L2, L3, et L4 pour l'enveloppe de hauteur. Cela détermine comment la hauteur change à partir de la hauteur de référence (fixée avec Coarse Tune et Fine Tune) en chaque point. Le changement se fait pour une hauteur plus élevée que la hauteur de référence quand cette valeur est positive, et inférieure à cette hauteur de référence pour une valeur négative.

■ Changement du son (TVF)

Vous pouvez traiter les Tones par TVF (filtre variant dans le temps), en changeant brillance, consistance, et autres aspects sonore

● FILTRE

<Typ> Type de filtre — OFF/LPF/BPF/HPF/PKG

PALETTE

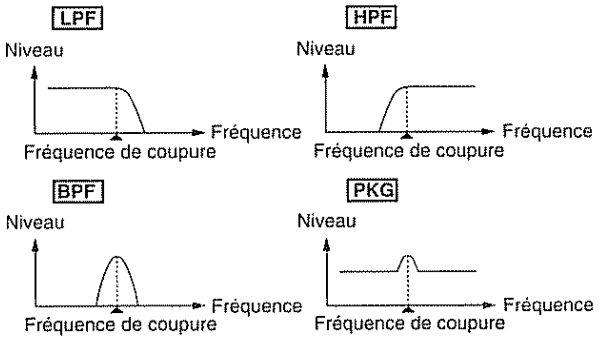
Cela détermine le type de filtre. Un filtre est une fonction qui coupe une bande de fréquences spécifique pour changer le caractère du son, sa brillance, sa consistance et autres caractéristiques. Si vous ne désirez pas utiliser de filtre, réglez ce paramètre sur "OFF."

LPF (Filtre passe-bas):
Les éléments supérieurs à la fréquence de coupure sont éliminés. Les hautes fréquences sont coupées, et le son est plus feutré. C'est le filtre le plus fréquemment utilisé

BPF (Filtre passe-bande):
Seules les composantes proches de la fréquence de coupure sont conservées — toutes les autres sont éliminées. C'est utile pour faire des sons très caractéristiques

HPF (Filtre passe-haut):
Les composantes inférieures à la fréquence de coupure sont éliminées. Ce filtre est bon pour des instruments de percussion avec des aigus caractéristiques.

PKG (Filtre à crête):
Les composantes proches de la fréquence de coupure sont accentuées. Cela met en valeur le timbre particulier d'une percussion et peut même servir à créer un effet wah-wah



<Cut> Fréquence de coupure — 0 à 127 PALETTE

Détermine la fréquence à laquelle le filtre agit (fréquence de coupure) par rapport aux composantes de la forme d'onde. Avec LPF, baisser la fréquence de coupure réduit les harmoniques hautes pour un son plus feutré et une haute fréquence de coupure donne un son brillant.

Avec BPF, les composantes harmoniques entendues varient en fonction de la valeur de la fréquence de coupure. C'est utile pour faire des sonorités très caractéristiques.

Avec HPF, monter la fréquence de coupure réduit les basses, aussi les éléments brillants du son sont-ils mis en valeur.

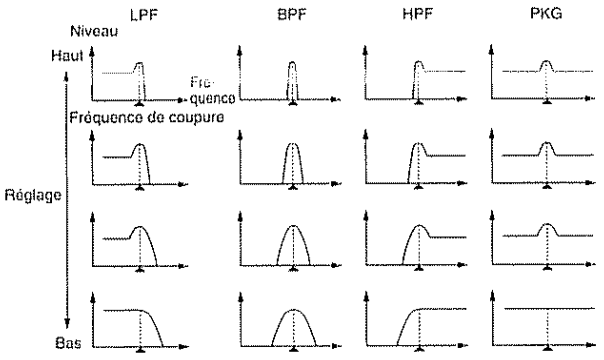
Avec PKG, les harmoniques accentuées dépendent de la valeur de la fréquence de coupure.

* *Les effets des filtres et de la fréquence de coupure varient grandement d'un type de forme d'onde à l'autre.*

<Res> Résonance — 0 à 127 PALETTE

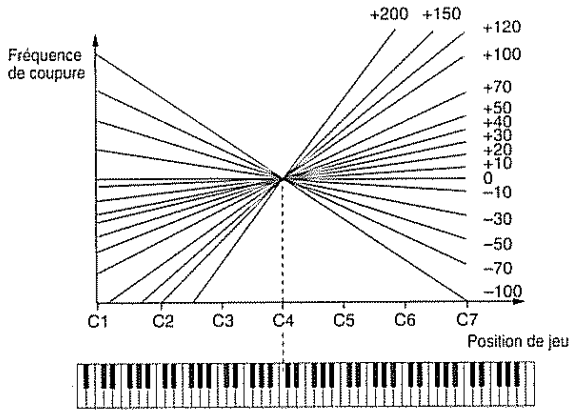
Cela accentue les éléments du son proche de la fréquence de coupure, rendant le son plus caractéristique.

* *Régler cette valeur trop haut peut entraîner une vibration ou une distorsion du son.*



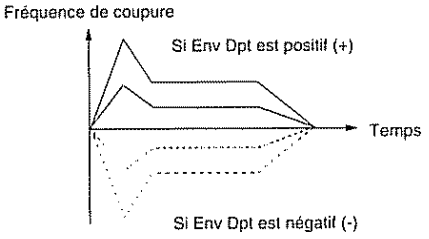
<KeyFlw> Asservissement de la fréquence de coupure au clavier — -100/-70/-50/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100/+120/+150/+200 PALETTE

Cela fait changer la fréquence de coupure en fonction de la position de la touche jouée sur le clavier.
La fréquence de coupure du do 4 sert de référence. Quand la valeur est positive, les touches plus à droite ont des fréquences de coupure plus hautes, et avec des valeurs négatives, des fréquences de coupure plus basses



<Env Dpt> Amplitude d'enveloppe de TVF— -63 à +63 PALETTE

Fixe l'amplitude d'action de l'enveloppe de TVF (☞p.55). De grandes valeurs, positives ou négatives, donnent plus de changement pour l'enveloppe de TVF. Des valeurs négatives inversent la forme de l'enveloppe.



● TVF VELOCITY (Dynamique du TVF)

<V-Sens> Sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de TVF — -100 à +150 PALETTE

Change le niveau de l'enveloppe de TVF selon la dynamique. Quand la valeur est positive, une grande dynamique donne un fort niveau d'enveloppe de TVF pour un son plus brillant. Avec une valeur négative, plus de dynamique donnent un plus petit niveau d'enveloppe de TVF pour un son plus feutré.

<V-Curve> Courbe de dynamique de l'enveloppe de TVF — 1 à 7 PALETTE

Détermine la courbe utilisée pour changer la fréquence de coupure depuis la dynamique. La forme de la courbe, qui correspond au numéro de courbe (1 à 7), apparaît à l'écran.

<V-Resonance> Sensibilité de la résonance à la dynamique — -100 à +150 PALETTE

Change la résonance en fonction de la dynamique. Quand la valeur est positive, une grande dynamique donne plus de résonance. Avec une valeur négative, la résonance est réduite. L'effet ne s'applique pas quand la valeur est à 0.

● TVF TIME ENV (Durée d'enveloppe de TVF)

<V-T1> Sensibilité de la durée T1 à la dynamique — -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 PALETTE

Cela fait varier la durée T1 de l'enveloppe de TVF en fonction de la dynamique. Quand la valeur est positive, une grande dynamique donne un changement plus rapide en T1. Le changement est ralenti quand la valeur est négative.

<V-T4> Sensibilité de la durée T4 à la dynamique — -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 PALETTE

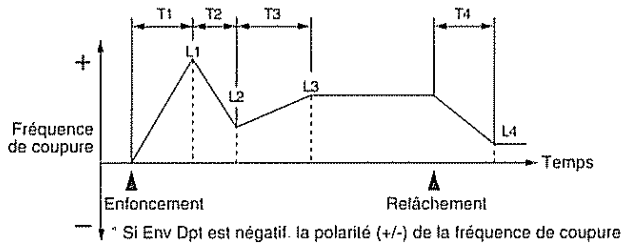
Cela fait varier la durée T4 de l'enveloppe de TVF en fonction de la dynamique de relâchement. Quand la valeur est positive, une grande dynamique donne un changement plus rapide en T4. Le changement est ralenti quand la valeur est négative.

* *Cet effet ne s'applique pas si vous avez connecté un clavier qui ne peut pas envoyer de dynamique de relâchement.*

<Time Keyfollow> Asservissement au clavier de la durée d'enveloppe — - 100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 PALETTE

Cela fait varier l'enveloppe de TVF en fonction de la position de jeu sur le clavier. La durée d'enveloppe de la touche do 4 sert de référence. Si la valeur est positive, les touches plus à droite donnent des durées d'enveloppe plus courtes de T2 à T4. Des valeurs négatives donnent des durées plus longues.

● TVF ENVELOPE (Enveloppe de TVF)



<T1, T2, T3, ou T4> Durée d'enveloppe de TVF 1, 2, 3, et 4 — 0 à 127 PALETTE

Cela détermine les durées T1, T2, T3, ou T4 de l'enveloppe de TVF. De plus grandes valeurs donnent des durées plus grandes jusqu'à l'arrivée à la fréquence de coupure suivante (par exemple, T2 représente le temps qui s'écoule pour le passage de L1 à L2).

<L1, L2, L3, ou L4> Niveau 1, 2, 3, et 4 de l'enveloppe de TVF — 0 à 127 PALETTE

Cela fixe les niveaux L1, L2, L3, et L4 de l'enveloppe de TVF. Cela détermine comment la fréquence de coupure change par rapport à la fréquence de référence (fixée par le paramètre inférieur/supérieur) en chaque point. La valeur est plus élevée que la fréquence de référence quand la valeur est positive et inférieure à celle-ci quand la valeur est négative.

■ Changement du volume (TVA)

Vous pouvez utiliser un TVA (amplificateur variant dans le temps) pour déterminer des changements de volume pour chacun des Tones.

● TVA

<Level> Niveau du Tone — 0 à 127 PALETTE

Cela fixe le volume du Tone. Sert principalement à faire la balance de volume avec les autes Tones.

* *Le volume de la totalité d'un Patch est déterminé par le paramètre de niveau de Patch* (☞ p. 42).

<Pan> Panoramique du Tone — L64 à 0 à 63R

Fixe le panoramique (position stéréo) de chacun des Tones. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

<V-Sens> Sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de TVA — -100 à +150 PALETTE

Cela change le niveau de l'enveloppe de TVA en fonction de la dynamique.

Quand la valeur est positive, une plus grand dynamique donne un plus fort niveau d'enveloppe de TVA pour un son plus fort. Avec une valeur négative, une grande dynamique donne un plus petit niveau d'enveloppe de TVA pour un volume plus faible.

<V-Curve> Courbe de dynamique de l'enveloppe de TVA — 1 à 7 PALETTE

Cela détermine la courbe utilisée pour faire changer le volume par la dynamique. La forme de la courbe correspondant au numéro de courbe (1 à 7) apparaît à l'écran.

● BIAS (Pondération)

<Bias> Niveau de pondération — -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 PALETTE

Quand vous désirez que le changement de volume se produise en fonction de la position de jeu au clavier, ce paramètre détermine comment le volume change quand vous vous éloignez du point de référence. Quand vous choisissez une valeur positive, le volume devient plus élevé quand vous vous éloignez de ce point. Une valeur négative fait au contraire diminuer le volume dans ce cas.

* *Même avec une valeur positive, le niveau ne peut pas dépasser le maximum réglé.*

<Point> Point de référence — C-1 à G9 PALETTE

Cela fixe la touche utilisée comme référence pour favoriser le volume quand vous utilisez la fonction précédente.

<Direction> Direction de pondération—LOWER/UPPER/LOWER &UPPER/ALL PALETTE

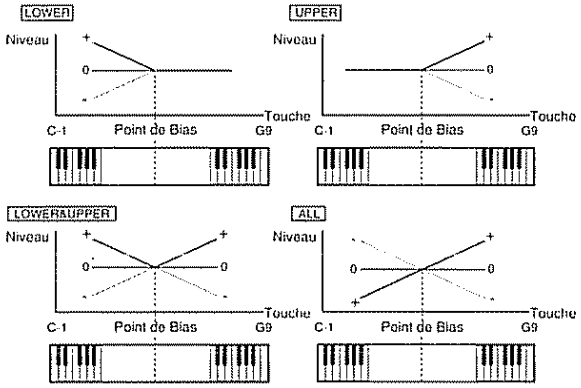
Fixe la direction du changement — gauche/droite — si vous faites changer le volume en fonction de la position au clavier.

LOWER:
Le volume change quand vous jouez plus vers la gauche (vers les basses) à partir du point de référence

UPPER:
Le volume change quand vous vous éloignez vers la droite (les aigus) par rapport au point de référence

LOWER&UPPER:
Le volume change symétriquement si vous vous déplacez d'un côté ou de l'autre par rapport au point de référence

ALL:
Le volume change de façon linéaire quand vous allez de gauche à droite sur le clavier, avec le point de référence comme centre



● PAN MODULATION (Modulation de panoramique)

<KeyFlw> Asservissement au clavier du panoramique — -100/-70/-50/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 PALETTE

Cela fait changer le panoramique en fonction de la position de la touche jouée sur le clavier La touche do 4 sert de référence Quand la valeur est positive, les touches situées sur la droite du clavier (les aigus) ont un panoramique à droite, et avec des valeurs négatives, elles ont un panoramique à gauche.

<Random> Amplitude de variation aléatoire — 0 à 63 PALETTE

Le panoramique change de façon irrégulière chaque fois qu'une touche est jouée. La valeur réglée ici détermine la plage de changement Il n'y a pas de changement avec un réglage 0

<Alternate> Amplitude de panoramique alternée — L63 à 0 à R63 PALETTE

L'image sonore se déplace entre droite et gauche chaque fois qu'une touche et jouée Les changements se font avec la valeur fixée pour le panoramique du Tone prise comme centre Il n'y a pas de changement avec un réglage 0. Si vous réglez 2 Tones respectivement sur L et R, la position stéréo s'inverse chaque fois qu'ils sont joués

● TVA TIME ENV (Durée d'enveloppe de TVA)

<V-T1> Sensibilité de la durée T1 à la dynamique — -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 PALETTE

Cela fait varier la durée T1 de l'enveloppe de TVA en fonction de la dynamique Quand la valeur est positive, une plus grande dynamique donne un changement plus rapide du segment T1. Le changement est ralenti si la valeur est négative

<V-T4> Sensibilité de T4 à la dynamique — -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 PALETTE

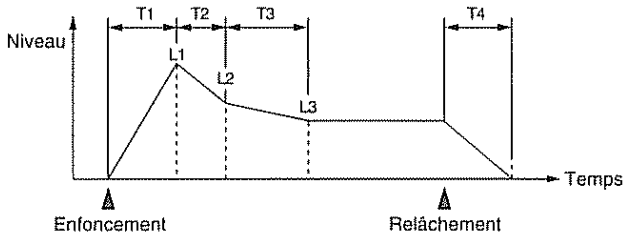
Cela fait varier la durée T4 de l'enveloppe de TVA en fonction de la dynamique de relâchement Quand la valeur est positive, une plus grande dynamique donne un changement plus rapide pour T4. Le changement est ralenti quand la valeur est négative

* *Cet effet ne s'applique pas lorsque le clavier connecté n'émet pas de dynamique de relâchement.*

<Time Keyfollow> Asservissement de la durée d'enveloppe au clavier — -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/ +40/+50/+70/+100 PALETTE

Cela fait varier l'enveloppe de TVA en fonction de la position de jeu sur le clavier La durée d'enveloppe de la touche do 4 sert de référence Quand la valeur est positive, les touches situées sur la droite du clavier (les aigus) ont des segments T2 à T4 plus courts Des valeurs négatives donnent au contraire des durées plus grandes

● TVA ENVELOPE (Enveloppe de TVA)



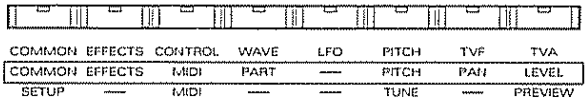
<T1, T2, T3, ou T4> Durée 1, 2, 3, ou 4 d'enveloppe de TVA — 0 à 127 PALETTE

Cela fixe les durées T1, T2, T3, et T4 pour l'enveloppe de TVA. Des valeurs plus grandes donnent des durées plus importantes pour passer au niveau de volume suivant (par exemple, T2 est le temps nécessaire pour passer de L1 à L2).

<L1, L2, ou L3> Niveau 1, 2, ou 3 de l'enveloppe de TVA— 0 à 127 PALETTE

Cela fixe les niveaux L1, L2 ou L3 de l'enveloppe de TVA. Cela détermine comment le volume change par rapport au volume de référence (fixé par le niveau de Tone) en chaque point

2. Mode d'édition de Performance



■ Réglages pour la totalité d'une Performance (COMMON)

Cela permet de déterminer les paramètres de tessiture pour la totalité d'une Performance.

● PERFORM NAME (Nom de Performance)

Vous pouvez donner à une Performance un nom atteignant 12 caractères.

La même procédure utilisée déjà pour changer un nom de Patch peut servir à changer un nom de Performance.

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

● PERFORM TEMPO (Tempo de Performance)

<Default Tempo> Tempo par défaut — 20 à 250
Cela fixe la vitesse de l'horloge de tempo intégrée, qui commande les paramètres de Tone et d'effet.
Les paramètres de Patch ont également un réglage d'horloge de tempo, et en mode Performance, les valeurs de tempo par défaut des Patches pris dans chaque Partie sont ignorées, et les paramètres des Parties sont pilotés avec le tempo par défaut fixé ici.

* *Quand vous utilisez l'horloge de tempo interne, réglez le paramètre de système Clock Source (☞ p. 66) sur "INT".*

* *L'horloge de tempo interne n'est pas produite par la prise MIDI OUT.*

● PERFORM KEY MODE (Mode de clavier en Performance)

<Key Range> Commutateur de tessiture — OFF/ON
Cela détermine si le réglage de tessiture est activé (ON) ou non (OFF)

● KEY RANG (Tessiture)

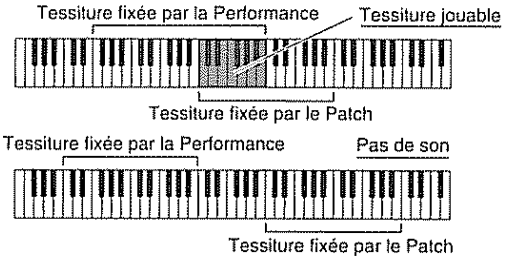
<Key Lower> Limite inférieure — C-1 à G9 PALETTE
Fixe la limite inférieure de la tessiture jouée par les Parties.

* *Si vous essayez de régler cette valeur plus haut que la limite supérieure, cette dernière change en parallèle.*

<Key Upper> Limite supérieure — C-1 à G9 PALETTE
Fixe la limite supérieure de la tessiture jouée par les Parties.

* *Si vous essayez de régler cette valeur plus bas que la limite inférieure, cette dernière change conjointement.*

La relation avec la tessiture réglée par les paramètres communs de Patch est la suivante



● RESERVE (Réserve de voix)

<Voice Reserve> Réserve de voix — 0 à 64 PALETTE
Ce réglage détermine le nombre de voix réservées à chaque Partie durant une interprétation qui demanderait plus de 64 voix. Comme chaque fois qu'un Patch est joué, il consomme un nombre de voix égal au nombre de Tones qui constituent le Patch, vous devez réserver un nombre de voix égal au nombre de Tones multiplié par le nombre de notes nécessaires à cette Partie. Toutefois, la totalité des réglages de réserve de voix ne peut dépasser 64. Le nombre entre parenthèses indique le nombre de voix encore disponibles pour vos réglages.

* *Le nombre de sons que le JV-1080 peut simultanément jouer varie en fonction du nombre de Tones dans chaque Patch. L'utilisation d'un Tone correspond à une voix. Le JV-1080 peut utiliser jusqu'à 64 voix. Cela signifie que si un Patch n'utilise qu'un Tone, 64 voix peuvent être produites simultanément. Mais si un Patch utilise 2 Tones, alors seulement 32 notes peuvent être jouées simultanément.*

■ Sélection d'effets ajoutés à la Performance (EFFECTS)

● OUTPUT (Sortie)

<Output Assign> Assignation de sortie — MIX/EFX/OUTPUT1/OUTPUT2 PALETTE
Niveau de sortie — 0 à 127 PALETTE
L'assignation de sortie détermine la sortie audio de chaque Partie et le niveau de sortie le niveau du signal produit.

MIX :
Cela envoie le son au multi-effets EFX. Le son est également simultanément envoyé au chorus et à la reverb.

EFX :
Cela envoie le son en MIX OUT. Le son est aussi simultanément envoyé au chorus et à la reverb. Le son après passage par EFX suit le réglage d'assignation de sortie PERFORM EFX OUT.

OUTPUT1 :
Cela envoie le son en OUTPUT 1.

OUTPUT2 :
Cela envoie le son en OUTPUT 2.

PATCH:
Cela envoie le son à la sortie choisie par le réglage d'assignation de sortie de chaque Patch de chaque Partie (☞ p. 45). Avec ce réglage, les valeurs de niveau de sortie, niveau d'envoi au chorus et niveau d'envoi à la reverb sont ajoutées aux valeurs correspondantes pour le Patch.

* *Si OUTPUT1 ou OUTPUT2 est la destination de sortie, les réglages de chorus et reverb sont ignorés.*

* *Pour garder les réglages de sortie de chacun des Tones, choisissez PATCH. Avec une autre valeur, les réglages de sortie des Tones (assignation de sortie, niveau de sortie, niveau d'envoi au chorus et niveau d'envoi à la reverb) sont désactivés et les réglages de sortie de la Partie ont priorité.*

<Chorus> Niveau d'envoi au chorus — 0 à 127
PALETTE
Fixe le niveau du signal envoyé au chorus par chaque Partie.

<Reverb> Niveau d'envoi à la reverb — 0 à 127
PALETTE
Fixe le niveau du signal envoyé à la reverb par chaque Partie.

● PERFORM EFX TYPE (Type d'effet EFX pour la Performance)

<Type> Type d'effet
Cela détermine le type d'effet EFX appliqué à la Performance. Pour une description des types d'effet, voir "Chapitre 5 — Multi-Effets EFX" (☞ p. 83).

* *Désactivé quand la source EFX est réglée sur 1-9/11-16.*

<Source> Source EFX — PERFORM/1-9/11-16
Cela détermine si l'effet EFX choisi pour la Performance s'applique à la totalité de celle-ci (PERFORM), ou si les réglages EFX d'un des Patches d'une des Parties est choisi et s'applique à la totalité de la Performance (1-9/11-16).

* *Le réglage EFX d'un Patch et celui d'une Performance ne peuvent pas être utilisés simultanément.*

* *Avec un réglage 1-9/11-16, les réglages de type d'effet et les paramètres d'effet EFX de Performance, de sortie EFX de Performance et de commande EFX de Performance sont désactivés, les réglages EFX du Patch étant activés.*

● PERFORM EFX PRM (Paramètre de EFX en Performance)

Cela sélectionne le paramètre pour l'effet choisi avec **<Type>**. Les paramètres qui doivent être réglés varient d'un effet à l'autre. Pour une description des paramètres d'effet, voir "Chapitre 5 — Multi-Effets EFX" (☞ p. 83).

* *Ce réglage est ignoré quand EFX Source est réglé sur 1-9/11-16.*

● PERFORM EFX OUT (Sortie de EFX en Performance)

Cela détermine comment le son de l'effet EFX est produit quand "EFX" est sélectionné comme assignation de sortie.

* *Ce réglage est ignoré quand EFX Source est réglé sur 1-9/11-16.*

<Output Assign> Assignation de sortie — MIX/OUTPUT1/OUTPUT2
Niveau de sortie — 0 à 127

L'assignation de sortie détermine la destination du son de EFX et le niveau de sortie du signal produit.

MIX:
Cela envoie le son d'effet en MIX OUT. Le son est également simultanément envoyé au chorus et à la reverb.

OUTPUT1:
Cela envoie le son EFX en OUTPUT1.

OUTPUT2:
Cela envoie le son EFX en OUTPUT2.

* *Si OUTPUT1 ou OUTPUT2 est choisi comme assignation de sortie, les réglages de chorus et reverb sont ignorés.*

<Chorus> Niveau d'envoi au chorus — 0 à 127
Cela règle le niveau du signal envoyé au chorus par EFX.

<Reverb> Niveau d'envoi à la reverb — 0 à 127
Cela règle le niveau du signal envoyé à la reverb par EFX.

● PERFORM EFX CTRL (Commande EFX en Performance)

Le JV-1080 permet d'utiliser différentes commandes MIDI pour faire varier en temps réel les paramètres de EFX.

Comme avec la commande de EFX du Patch, vous pouvez utiliser la source de commande EFX pour choisir une commande, et régler le degré d'action de la commande avec le réglage d'amplitude ou "Depth" (-63 à +63).
Vous pouvez choisir une des valeurs ci-dessous comme source de commande de EFX.

OFF:
Aucune commande n'est utilisée.

SYS-CTRL1:
La commande choisie dans le système comme Source 1 est utilisée (☞ p. 68).

SYS-CTRL2:
La commande choisie dans le système comme Source 2 est utilisée (☞ p. 68).

MODULATION:
Modulation (Commande N° 1)

BREATH:
Souffle (Commande N° 2)

FOOT:
Pédale (Commande N° 4)

VOLUME:
Volume (Commande N° 7)

PAN:
Panoramique (Commande N° 10)

EXPRESSION:
Expression (Commande N° 11)

BENDER:
Pitch bend

AFTERTOUCH:
Aftertouch

* *Choisissez "SYS-CTRL1" ou "SYS-CTRL2" s'il n'est pas nécessaire d'utiliser une commande différente pour chaque Performance, ou si vous désirez utiliser d'autres commandes que celles décrites ici. Utilisez la page Control Assign 1 du système pour fixer la commande (☞ p. 68).*

* *Quand le commutateur de réception MIDI, un paramètre de système est réglé sur "OFF", alors il n'y a pas d'effet quelle que soit la commande utilisée.*

* *Ce réglage est ignoré si EFX Source est réglé sur 1-9/11-16.*

● PERFORM CHORUS (Chorus de Performance)

<Rat> Vitesse de chorus — 0 à 127
Cela fixe la vitesse des ondulations du son de chorus

<Dpt> Amplitude de chorus — 0 à 127
Cela fixe l'amplitude des ondulations du chorus.

<Dly> Pre-delay — 0 à 127
Cela fixe le temps qui sépare le son d'origine du chorus. De grandes valeurs donnent des sons plus amples.

<Fbk> Réinjection dans le chorus— 0 à 127
Cela fixe la quantité de son du chorus qui est réinjecté à l'entrée de celui-ci. De plus grandes valeurs donnent des effets de chorus plus complexes.

<Level> Niveau du chorus — 0 à 127
Cela fixe le volume du son de chorus.

<Output> Assignation de sortie du chorus — MIX/REVERB/ MIX+REV
Ce réglage détermine comment le son de chorus est produit.

MIX:
Cela envoie le son de chorus en MIX OUT.

REVERB:
Cela envoie le son de chorus dans la Reverb

MIX+REV:
Cela envoie le son de chorus à la fois en MIX OUT et à la Reverb.

● PERFORM REVERB (Reverb de Performance)

<Type> Type de reverb
Ce paramètre sélectionne le type de réverbération.

ROOM1:
Reverb courte de haute densité
ROOM2:
Reverb courte de basse densité.
STAGE1:
Reverb avec de nombreuses réflections tardives.
STAGE2:
Reverb avec de fortes réflections initiales.
HALL1:
Reverb diffusante.
HALL2:
Reverb à riche résonance.
DELAY:
Retard standard
PAN-DLY:
Un delay qui oriente les réflections entre gauche et droite.

<Time> Durée de reverb — 0 à 127
Pour un type de "ROOM1" à "HALL2", cela fixe la durée de reverb (c'est-à-dire le maintien de la reverb) Pour "DELAY"ou "PAN-DLY", cela fixe le temps de retard. De grandes valeurs donnent une plus grande sensation d'espace.

<Lev> Niveau de reverb — 0 à 127
Cela fixe le volume du son réverbéré.

<Fbk> Reinjection dans le delay— 0 à 127
Quand "DELAY" ou "PAN-DLY" a été choisi comme type, cela fixe la quantité de son retardé qui est réinjecté dans le delay. De plus grandes valeurs donnent de plus nombreuses répétitions.

<HF Damp> Atténuation des hautes fréquences — 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/ 1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000/ BYPASS
Cela règle la fréquence à laquelle les composantes supérieures de plus haute fréquence de la reverb sont coupées.

Une plus basse fréquence de coupure donne un son plus feutré, tandis qu'une haute fréquence de coupure donne un son brillant. Lorsque le réglage est "BYPASS", aucun élément n'est coupé.

■ Réglage du canal MIDI d'une Partie (MIDI)

Cela règle le commutateur de réception de message MIDI et le canal de réception de chacune des Parties.

● CONTROL (Commande)

<Channel> Canal MIDI — 1 à 16 PALETTE
Cela fixe le canal de réception MIDI de chaque Partie.

* *Prenez garde quand vous utilisez ce réglage, car si vous choisissez comme canal de contrôle ou canal de commande le même canal qu'un canal déjà affecté à une Partie, alors le canal de contrôle aura priorité et si un message de changement de programme est reçu, la Performance changera.*

<Rx> Commutateur de réception MIDI — OFF/ON PALETTE
Cela détermine si les messages MIDI pour chaque Partie sont reçus (ON) ou non (OFF).

* *Le réglage fait ici change automatiquement si vous commutez ON ou OFF les boutons PART SWITCH [1/9] à [8/16] en mode de jeu de Performance.*

● Rx MIDI (Réception MIDI)

<Volume> Réception de volume — OFF/ON PALETTE
Cela détermine si les messages MIDI de volume de chaque Partie sont reçus (ON) ou non (OFF).

* *Ce réglage est ignoré si le réglage de réception MIDI de volume, un paramètre de système, est sur "OFF"* (☞ p. 68).

<Hold-1> Réception de Hold-1 — OFF/ON PALETTE
Cela détermine si les messages MIDI Hold-1 pour chaque Partie sont reçus (ON) ou non (OFF).

* *Ce réglage est ignoré lorsque le réglage de réception MIDI Hold-1, un paramètre de système est réglé sur "OFF"* (☞ p. 68).

<Program Change> Réception de changement de programme — OFF/ON PALETTE
Détermine si les messages MIDI de changement de programme pour chaque Partie sont reçus (ON) ou non (OFF).

* *Ce réglage est ignoré si le réglage de réception de programme MIDI, un paramètre de système, est réglé sur "OFF"* (☞ p. 68).

■ Sélection du Patch assigné à une Partie (PART)

Cela assigne un Patch ou un ensemble rythmique à chacune des Parties.

● PATCH

<Group> Groupe de Patches PALETTE
Sélectionne le groupe de Patches (ou l'ensemble rythmique, en ce qui concerne la partie 10) à assigner à chaque partie.

USR:
Patch de la mémoire User

CRD:
Patch de carte Data

PCM:
Patch de carte PCM

PRA à PRC:
Patch de la mémoire Preset A à C

GM:
Patch de la mémoire Preset D (son GM)

XPA à XPD:
Patch d'une carte d'extension A à D

<Number> Numéro de Patch — 001 à 255 PALETTE
Détermine le numéro du Patch à assigner à chaque Partie. Le nom du Patch choisi apparaît entre parenthèses.

* *Pour USR, PRA à PRC, et GM, vous pouvez choisir un numéro de 001 à 128. Pour CRD, PCM, et XPA à XPD, vous pouvez choisir n'importe quel numéro de Patch tant qu'il reste dans le nombre de Patches stockés sur ce média.*

* *Vous ne pouvez sélectionner un Patch d'une carte DATA, d'une carte PCM, ou d'une carte d'extension s'il n'y a en pas d'installée dans votre JV-1080.*

■ Réglage de hauteur d'une Partie (PITCH)

Cela permet de faire les réglages relatifs à la hauteur de chaque Partie.

● PITCH

<Pitch Coarse> Accord grossier — -48 à +48 PALETTE
Cela décale la hauteur d'une Partie jusqu'à 4 octaves vers le haut ou le bas par demi-ton.
La hauteur varie de façon relative par rapport à la hauteur du Patch considéré comme le zéro.

<Pitch Fine> Accord fin — -50 à +50 PALETTE
Cela décale la hauteur d'une Partie vers le haut ou le bas par paliers d'un centième de demi-ton.
Vous pouvez accorder finement le son d'un quart de ton dans l'une ou l'autre des directions.

■ Réglage de position stéréo d'une Partie (PAN)

Cela régle le panoramique (localisation de l'image sonore) pour chacune des Parties.

● PAN (Panoramique)

<Part Pan> Panoramique de Partie — L64 à 0 à 63R PALETTE
Cela régle le panoramique (position de l'image sonore) pour chacune des Parties.

L64 est l'extême gauche, 0 le centre, et 63R est l'extrême droite.

* *Comme le panoramique est également réglé à l'intérieur de chaque Patch, la position stéréo de chaque Patch est en fait décalé de sa position actuelle par la valeur que vous réglez ici.*

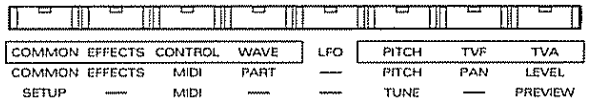
■ Réglage de volume d'une partie (LEVEL)

Cela fixe le niveau (volume) pour chaque Partie.

● LEVEL

<Level> Niveau de Partie — 0 à 127 PALETTE
Cela fixe le volume de la Partie. Cela sert principalement à faire la balance de volume avec les autres Parties.

3. Mode d'édition rythmique



■ Appellation d'ensemble rythmique (COMMON)

● RHYTHM NAME (Nom d'ens. rythm.)

Vous pouvez donner à un ensemble rythmique un nom atteignant 12 caractères

La même procédure utilisée déjà pour changer un nom de Patch peut servir à changer un nom d' ensemble rythmique.

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

■ Sélection d'effets pour l'ensemble rythmique (EFFECTS)

* *Les paramètres des pages d'effets réglables ici sont, exceptée la page OUTPUT, les paramètres de la Performance actuellement appelée en aire temporaire. Cela signifie que si vous désirez sauvegarder les valeurs de ces paramètres, vous devez d'abord revenir en mode Performance et faire la sauvegarde sous forme de données de Performance. Toutefois, si vous avez appelé cet ensemble rythmique depuis une autre Performance, c'est à cette dernière qu'appartiennent les réglages.*

● OUTPUT (sortie)

<Output Assign> Assignation de sortie — MIX/EFX/OUTPUT1/OUTPUT2
Niveau de sortie — 0 à 127

L'assignation de sortie détermine la destination de chaque Tone rythmique, et le niveau de sortie le volume du son produit

MIX:
Cela envoie le son en MIX OUT. Le son est aussi simultanément envoyé au Chorus et à la Reverb.

EFX:
Cela envoie le son en MIX OUT. Le son est aussi simultanément envoyé au chorus et à la reverb. Le son après passage par EFX suit le réglage d'assignation de sortie PERFORM EFX OUT.

OUTPUT1:
Cela envoie le son d'origine en OUTPUT1

OUTPUT2:
Cela envoie le son d'origine en OUTPUT2

* *Si OUTPUT1 ou OUTPUT2 est choisi comme destination, les réglages de Chorus et Reverb sont ignorés.*

<Chorus> Niveau d'envoi au Chorus — 0 à 127
Détermine le niveau du signal envoyé au Chorus par chaque Tone rythmique.

<Reverb> Reverb Send Level — 0 to 127
Détermine le niveau du signal envoyé à la Reverb par chaque Tone rythmique.

● PERFORM EFX TYPE (Type d'effet EFX pour la Performance)

<Type> Type d'effet EFX
Détermine le type d'effet EFX appliqué à la Performance.

Pour une description des types d'effets, consultez "Chapitre 5 — Multi-Effet EFX" (☞ p. 83).

* *Désactivé si Source est réglé sur 1-9/11-16.*

<Source> Source de l'effet — PERFORM/1-9/11-16
Détermine si l'effet qui s'applique à la totalité de la Performance est celui choisi pour celle-ci (PERFORM), ou celui choisi pour un Patch d'une des Parties (1-9/11-16).

* *Le réglage EFX d'un Patch et celui d'une Performance ne peuvent pas être utilisés simultanément.*

* *Avec un réglage 1-9/11-16, les réglages de type d'effet et les paramètres d'effet EFX de Performance, de sortie EFX de Performance et de commande EFX de Performance sont désactivés, les réglages EFX du Patch étant activés.*

● PERFORM EFX PRM (Paramètre de EFX en Performance)

Cela sélectionne le paramètre pour l'effet choisi avec **<Type>**. Les paramètres qui doivent être réglés varient d'un effet à l'autre. Pour une description des paramètres d'effet, voir "Chapitre 5 — Multi-Effets EFX" (☞ p. 83).

* *Ce réglage est ignoré quand EFX Source est réglé sur 1-9/11-16.*

● PERFORM EFX OUT (Sortie de EFX en Performance)

Cela détermine comment le son de l'effet EFX est produit quand "EFX" est sélectionné comme assignation de sortie.

* *Ce réglage est ignoré quand EFX Source est réglé sur 1-9/11-16.*

<Output Assign> Assignation de sortie — MIX/OUTPUT1/OUTPUT2
Niveau de sortie — 0 à 127

L'assignation de sortie détermine la destination du son de EFX et le niveau de sortie du signal produit

MIX:
Cela envoie le son d'effet en MIX OUT. Le son est également simultanément envoyé au chorus et à la reverb.

OUTPUT1:
Cela envoie le son EFX en OUTPUT1.

OUTPUT2:
Cela envoie le son EFX en OUTPUT2.

* *Si OUTPUT1 ou OUTPUT2 est choisi comme assignation de sortie, les réglages de chorus et reverb sont ignorés.*

<Chorus> Niveau d'envoi au chorus — 0 à 127
Cela règle le niveau du signal envoyé au chorus par EFX

<Reverb> Niveau d'envoi à la reverb — 0 à 127
Cela règle le niveau du signal envoyé à la reverb par EFX

● PERFORM EFX CTRL (Commande d'EFX en Performance)

Le JV-1080 permet d'utiliser différentes commandes MIDI pour faire varier en temps réel les paramètres de EFX.

Comme avec la commande de EFX en Patch, vous pouvez utiliser la source de commande EFX pour choisir une commande, et régler le degré d'action de la commande avec le réglage d'amplitude ou "DEPTH" (-63 to +63)

Vous pouvez choisir une des valeurs ci-dessous comme source de commande de EFX.

OFF:
Aucune commande n'est utilisée.

SYS-CTRL1:
La commande choisie dans le système comme Source 1 est utilisée (☞ p. 68).

SYS-CTRL2:
La commande choisie dans le système comme Source 2 est utilisée (☞ p. 68).

MODULATION:
Modulation (Commande N° 1)

BREATH:
Souffle (Commande N° 2)

FOOT:
Pédale (Commande N° 4)

VOLUME:
Volume (Commande N° 7)

PAN:
Panoramique (Commande N° 10)

EXPRESSION:
Expression (Commande N° 11)

BENDER:
Pitch bend

AFTERTOUCH:
Aftertouch

* *Choisissez "SYS-CTRL1" ou "SYS-CTRL2" si il n'est pas nécessaire d'utiliser une commande différente pour chaque Performance, ou si vous désirez utiliser d'autres commandes que celles décrites ici. Utilisez la page Control Assign 1 du système pour fixer la commande (☞ p. 68).*

* *Quand le commutateur de réception MIDI, un paramètre de système est réglé sur "OFF," alors il n'y a pas d'effet quelle que soit la commande utilisée.*

* *Ce réglage est ignoré quand EFX Source est réglé sur 1-9/11-16.*

● PERFORM CHORUS (Chorus de Performance)

<Rat> Vitesse de chorus — 0 à 127
Cela fixe la vitesse des ondulations du son de chorus.

<Dpt> Amplitude de chorus — 0 à 127
Cela fixe l'amplitude des ondulations du chorus.

<Dly> Pre delay — 0 à 127
Cela fixe le temps qui sépare le son d'origine du chorus. De grandes valeurs donnent des sons plus amples.

<Fbk> Réinjection dans le chorus— 0 à 127
Cela fixe la quantité de son du chorus qui est réinjecté à l'entrée de celui-ci. De plus grandes valeurs donnent des effets de chorus plus complexes.

<Level> Niveau du chorus — 0 à 127
Cela fixe le volume du son de chorus.

<Output> Assignation de sortie du chorus — MIX/REVERB/ MIX+REV
Ce réglage détermine comment le son de chorus est produit.

MIX:
Cela envoie le son de chorus en MIX OUT.

REVERB:
Cela envoie le son de chorus dans la Reverb.

MIX+REV:
Cela envoie le son de chorus à la fois en MIX OUT et à la Reverb.

● PERFORM REVERB (Reverb de Performance)

<Type> Type de reverb
Ce paramètre sélectionne le type de réverbération.

ROOM1:
Reverb courte de haute densité.
ROOM2:
Reverb courte de basse densité.
STAGE1:
Reverb avec de nombreuses réflections tardives
STAGE2:
Reverb avec de fortes réflections initiales.
HALL1:
Reverb diffusante
HALL2:
Reverb à riche résonance
DELAY:
Retard standard
PAN-DLY:
Un delay qui déplace les réflections entre gauche et droite.

<Time> Durée de reverb — 0 à 127
Pour un type de "ROOM1" à "HALL2," cela fixe la durée de reverb (c'est-à-dire le maintien de la reverb). Pour "DELAY" ou "PAN-DLY," cela fixe le temps de retard. De grande valeurs donnent une plus grande sensation d'espace.

<Lev> Niveau de reverb — 0 à 127
Cela fixe le volume du son réverbéré

<Fbk> Réinjection dans le delay— 0 à 127
Quand "DELAY" ou "PAN-DLY" a été choisi comme type, cela fixe la quantité de son retardé réinjecté dans le delay. De plus grandes valeurs donnent plus de répétitions.

<HF Damp> Atténuations des hautes fréquences — 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS
Cela règle la fréquence à laquelle les composantes supérieures de plus haute fréquence de la reverb sont coupées.

Une plus basse fréquence de coupure donne un son plus feutré, tandis qu'une haute donne un son brillant. Lorsque le réglage est "BYPASS," aucun élément n'est coupé.

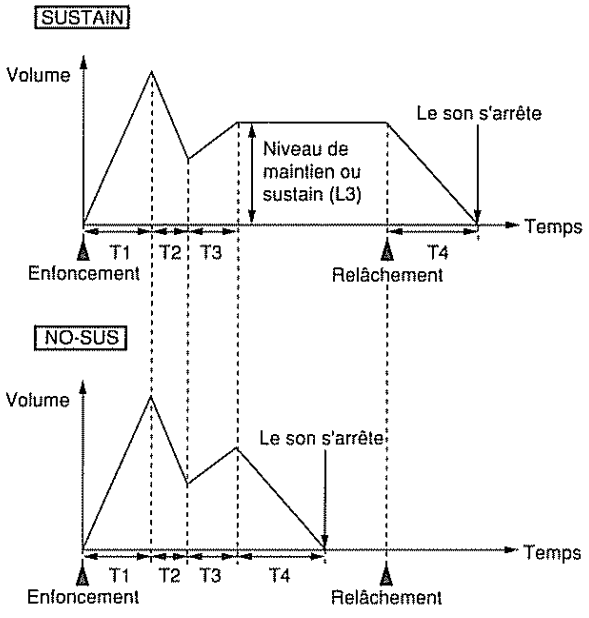
■ Usage des commandes pour changer la façon dont les sons seront joués (CONTROL)

Ces paramètres agissent sur les commandes et sur la façon dont les Tones rythmiques seront joués.

● CONTROL (Commande)

<Bender> Plage d'action du Bender — 0 à 12
Détermine le changement de hauteur quand le Bender est incliné à fond sur le côté (ou verticalement dans le cas d'une molette). Le réglage peut atteindre une octave par demi-tons.

<EnvMode> Mode d'enveloppe — NO-SUS/SUSTAIN
Détermine si le niveau de maintien (L3) de l'enveloppe de hauteur/TVF/TVA est ignoré (NO-SUS) ou non (SUSTAIN). Avec les sons non bouclés, un réglage "NO-SUS" est efficace.



<Mute Group> Groupe d'exclusion — OFF/1 à 31
Ce paramètre permet d'assigner à chaque Tone rythmique un chiffre et ainsi de créer des groupes de Tones porteurs du même chiffre et qui ne pourront pas être jouyés simultanément. 31 groupes peuvent être créés. Cette exclusion n'existe pas avec un réglage "OFF".

● RxSWITCH (Commutateur de réception)

<Volume> Réception de volume — OFF/ON
Cela détermine si les messages MIDI de volume pour les Tones rythmiques sont reçus (ON) ou non (OFF).

* *Ce réglage est ignoré si le réglage de réception MIDI de volume, un paramètre de système, est sur "OFF"* (☞ *p. 68*).

<Pan> Commutateur de panoramique — OFF/CONT/KEY-ON
Détermine comment les messages MIDI de panoramique pour chaque Tone rythmique sont interprétés.

OFF:
La position stéréo ne change pas quand un message de panoramique est reçu.

CONT:
Les messages de panoramique sont reçus et la position stéréo change.

KEY-ON:
La position stéréo change quand une touche est jouée selon les messages de panoramique reçus. Toutefois, si un nouveau message de panoramique est reçu alors qu'un son est en cours de jeu, il n'y a pas de changement de position panoramique avant le déclenchement de la note suivante.

* *Ce réglage est ignoré quand le réglage Control Change (changement de commande) de réception MIDI, un paramètre de système, est sur "OFF"* (☞ *p. 68*).

<Hold-1> Réception de Hold-1 — OFF/ON
Cela détermine si les messages MIDI Hold-1 pour chaque Tone rythmique sont reçus (ON) ou non (OFF).

* *Ce réglage est ignoré lorsque le réglage de réception MIDI Hold-1, un paramètre de système est réglé sur "OFF"* (☞ *p. 68*).

■ Sélection d'onde pour Tone rythmique (WAVE)

Cette fonction vous permet de sélectionner la forme d'onde qui sert de base à un Tone rythmique, d'appliquer des effets à cette onde et de contrôler sa hauteur.

● WAVE

<Group> Groupe d'ondes — INT-A ou B/CARD/EXP-A à D
Ce paramètre détermine la mémoire dans laquelle est sélectionnée la forme d'onde.

INT-A ou B:
Une forme d'onde stockée dans le JV-1080.

CARD:
Une forme d'onde stockée sur une carte PCM.

EXP-A à D:
Une forme d'onde sur carte d'extension A, B, C, ou D.

<Number> Numéro d'onde — 1 à 255

Sélectionne la forme d'onde de base du Tone rythmique. Avec le numéro d'onde, le nom de l'onde s'affiche (entre parenthèses)

<Gain> Amplification — -6/0/+6/+12

Ce paramètre change l'amplification d'une forme d'onde et est utile pour régler le niveau d'un Tone rythmique. La valeur s'affiche en décibels (dB).

<Switch> Commutateur de Tone — OFF/ON

Ce paramètre détermine si chaque Tone rythmique doit être joué (ON) ou non (OFF).

■ Changement de hauteur de Tone rythmique (PITCH)

Cette fonction contient les paramètres qui déterminent la hauteur d'un Tone rythmique.

● PITCH

<Coarse> Accord grossier — C-1 à G9

Ce paramètre fixe la hauteur du Tone rythmique.

<Fine> Accord fin — -50 à +50

Monte/descend la hauteur du Tone par centième de demi-ton. Vous pouvez ainsi affiner la hauteur jusqu'au quart de ton.

<Random> Hauteur aléatoire — 0 à 1200

Entraîne une variation irrégulière volontaire de la hauteur du Tone, affichage par centièmes de demi-ton.

<Env Dpt> Amplitude d'env. de hauteur — -12 à +12

Fixe l'étendue de l'action de l'enveloppe de hauteur. De plus grandes valeurs, positives ou négatives, donnent une plus grande plage de changement pour l'enveloppe de hauteur. Des valeurs négatives inversent la forme de l'enveloppe.

● PCH VELOCITY (Action de la dynamique sur la hauteur)

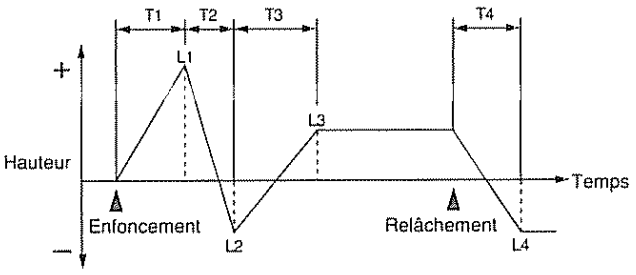
<Velocity Sens> Sensibilité de l'enveloppe de hauteur à la dynamique— -100 à +150

Cela change le niveau de l'enveloppe de hauteur en fonction de la dynamique. Avec une valeur positive, une plus grande valeur de dynamique augmente le niveau d'enveloppe de hauteur. Avec une valeur négative, une plus grande dynamique diminue le niveau d'enveloppe de hauteur.

<Velocity Time> Sensibilité de la durée à la dynamique — -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/ +40/+50/+70/+100

Cela fait varier la durée de l'enveloppe de hauteur en fonction de la dynamique. Quand la valeur est positive, une plus grande dynamique donne un changement plus rapide. Le changement est ralenti pour une valeur négative.

● PCH ENVELOPE (Enveloppe de hauteur)



<T1, T2, T3, ou T4> Durée d'enveloppe de hauteur 1, 2, 3, ou 4 — 0 à 127

Cela fixe les durées T1, T2, T3, ou T4 pour l'enveloppe de hauteur. De plus grandes valeurs donnent des durées plus longues entre chaque hauteur définissant l'enveloppe (par exemple, T2 fixe le temps de passage de L1 à L2).

<L1, L2, L3, ou L4> Niveau d'enveloppe de hauteur 1, 2, 3, ou 4 — 0 à 127

Fixe les niveaux L1, L2, L3, et L4 de l'enveloppe de hauteur. Détermine comment la hauteur change à partir de la hauteur de référence (fixée avec Coarse Tune et Fine Tune) en chaque point. Le changement se fait pour une hauteur plus élevée que la hauteur de référence si cette valeur est positive, et inférieure à celle-ci pour une valeur négative.

■ Changement de timbre de Tone rythmique (TVF)

Pour traiter les Tones rythmiques par TVF (filtre variant dans le temps), en changeant brillance, consistance, et autres aspects sonore:

● FILTRE

<Typ> Type de filtre — OFF/LPF/BPF/HPF/PKG

Cela détermine le type de filtre. Si vous ne désirez pas utiliser de filtre, réglez ce paramètre sur "OFF."

LPF (Filtre passe-bas) :
Les éléments supérieurs à la fréquence de coupure sont éliminés. Les hautes fréquences sont coupées, et le son est plus feutré. C'est le filtre le plus fréquemment utilisé.

BPF (Filtre passe-bande) :
Seules les composantes proches de la fréquence de coupure sont conservées — les autres sont éliminées. C'est utile pour faire des sons très caractéristiques.

HPF (Filtre passe-haut) :
Les composantes inférieures à la fréquence de coupure sont éliminées. Ce filtre est bon pour des instruments de percussion avec des aigus caractéristiques.

PKG (Filtre à crête) :
Les composantes proches de la fréquence de coupure sont accentuées. Cela met en valeur le timbre particulier d'une percussion et peut même servir à créer un effet wah-wah.

<Cut> Fréquence de coupure — 0 à 127

Détermine la fréquence à laquelle le filtre agit (fréquence de coupure) par rapport aux composantes de la forme d'onde.

* *Les effets des filtres et de la fréquence de coupure varient grandement d'un type de forme d'onde à l'autre.*

<Res> Résonance — 0 à 127
Cela accentue les éléments du son proche de la fréquence de coupure, rendant le son plus caractéristique.

<Env Dpt> Amplitude d'enveloppe de TVF— -63 à +63
Fixe l'amplitude de l'enveloppe de TVF. De grandes valeurs, positives ou négatives, donnent plus de changement pour l'enveloppe. Une valeur négative inverse l'enveloppe.

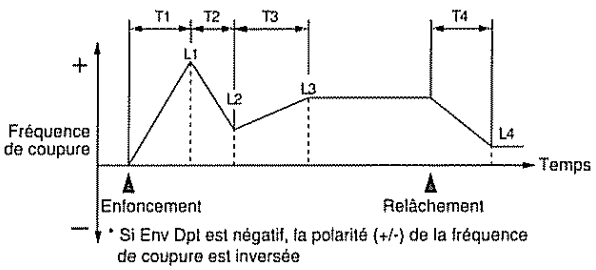
● TVF VELOCITY (Dynamique du TVF)

<V-Sens> Sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de TVF — -100 à +150
Change le niveau de l'enveloppe de TVF selon la dynamique. Si la valeur est positive, une grande dynamique donne un fort niveau d'enveloppe de TVF pour un son plus brillant. Avec une valeur négative, plus de dynamique donne un plus petit niveau d'enveloppe de TVF pour un son plus feutré.

<V-Time> Sensibilité de la durée à la dynamique — -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100
Fait varier la durée de la totalité de l'enveloppe de TVF selon la dynamique. Si la valeur est positive, une forte dynamique donne un raccourcissement de la durée d'enveloppe de TVF. L'enveloppe se ralentit pour une valeur négative.

<V-Resonance> Sensibilité de la résonance à la dynamique — -100 to +150
Fait varier la résonance selon la dynamique. Si la valeur est positive, une forte dynamique donne plus de résonance. Cette dernière se réduit avec une valeur négative. Il n'y a pas d'effet quand la valeur est zéro.

● TVF ENVELOPE (Enveloppe de TVF)



<T1, T2, T3, ou T4> Durée d'enveloppe de TVF 1, 2, 3, et 4 — 0 à 127
Cela détermine les durées T1, T2, T3, ou T4 de l'enveloppe de TVF. De plus grandes valeurs donnent des durées plus grandes jusqu'à l'arrivée à la fréquence de coupure suivante (par exemple, T2 représente le temps de passage de L1 à L2).

<L1, L2, L3, ou L4> Niveau 1, 2, 3, et 4 de l'enveloppe de TVF — 0 à 127
Cela fixe les niveaux L1, L2, L3, et L4 de l'enveloppe de TVF. Cela détermine comment la fréquence de coupure change par rapport à la fréquence de référence (fixée par le paramètre inférieur/supérieur) en chaque point. La valeur est plus élevée que la fréquence de référence quand la valeur est positive et inférieure à celle-ci quand la valeur est négative.

■ Changement de volume de Tone rythmique (TVA)

Vous pouvez utiliser un TVA (amplificateur variant dans le temps) pour changer le volume des Tones rythmiques.

● TVA

<Level> Niveau du Tone — 0 à 127 PALETTE
Cela fixe le volume du Tone rythmique.

<Pan> Panoramique du Tone — L64 à 0 à 63R
Fixe le panoramique (position stéréo) de chacun des Tones. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

<Random> Amplitude de variation aléatoire — 0 à 63
Le panoramique change de façon irrégulière chaque fois qu'une touche est jouée. La valeur réglée ici détermine la plage de changement. Il n'y a pas de changement avec 0.

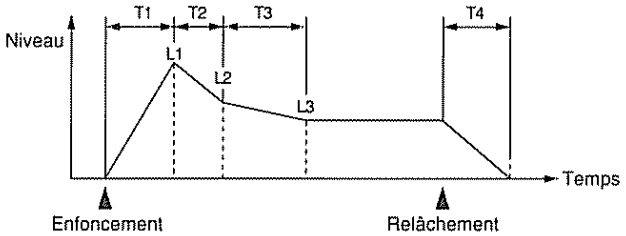
<Alt> Amplitude de panoramique alterné — L63 à 0 à R63
L'image sonore se déplace entre droite et gauche chaque fois qu'une touche et jouée. Les changements se font avec la valeur fixée pour le panoramique du Tone prise comme centre. Il n'y a pas de changement avec un réglage 0. Si vous réglez 2 Tones respectivement sur L et R, la position stéréo s'inverse chaque fois qu'ils sont joués.

● TVA VELOCITY (Dynamique du TVA)

<V-Sens> Sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de TVA — -100 à +150
Cela change le niveau de l'enveloppe de TVA en fonction de la dynamique. Quand la valeur est positive, une plus grand dynamique donne un plus fort niveau d'enveloppe de TVA pour un son plus fort. Avec une valeur négative, une grande dynamique donne un plus petit niveau d'enveloppe de TVA pour un volume plus faible.

<V-Time> Sensibilité de la durée à la dynamique — -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100
Fait varier la durée de la totalité de l'enveloppe de TVA selon la dynamique. Si la valeur est positive, une forte dynamique donne un raccourcissement de la durée d'enveloppe de TVA. L'enveloppe se ralentit pour une valeur négative.

● TVA ENVELOPE (Enveloppe de TVA)

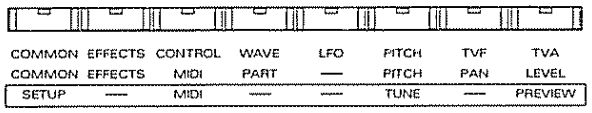


<T1, T2, T3, ou T4> Durée d'enveloppe de TVA 1, 2, 3, et 4 — 0 à 127
Cela détermine les durées T1, T2, T3, ou T4 de l'enveloppe de TVA. De plus grandes valeurs donnent des durées plus grandes jusqu'à l'arrivée à la fréquence de coupure suivante (par exemple, T2 représente le temps de passage de L1 à L2).

<L1, L2, ou L3> Niveau 1, 2 et 3 de l'enveloppe de TVA — 0 à 127
Cela fixe les niveaux L1, L2, et L3 de l'enveloppe de TVA. Cela détermine comment le volume change par rapport au volume de référence (fixé pour le Tone) en chaque point.

4. Mode système (System)

Presser le bouton [SYSTEM] appelle les paramètres du mode système, depuis n'importe quel mode. Les paramètres ainsi réglables affectent la totalité du JV-1080, et restent donc actifs même si vous passez en mode Patch, Performance, etc. (sauf certains paramètres du mode GM). Ces réglages restent en mémoire même si vous ne les enregistrez pas.



■ Sélection de réglages et affichage (SETUP)

Cela permet différents réglages pour le JV-1080, ainsi que la modification du contraste de l'afficheur

● SYSTEM SETUP (Configuration)

<LCD> Contraste du LCD — 1 to 10
Ajuste le contraste (brillance) de l'afficheur. Une plus grande valeur donne un écran plus lumineux

<PowerUp> Mode de mise sous tension — DEFAULT/LAST
Détermine l'écran affiché à la mise sous tension.

DEFAULT:
L'écran de jeu du Patch "USER: 001" s'affiche.

LAST:
L'écran de jeu de Patch, Performance, ou mode GM dernièrement affiché lors de l'extinction revient.

<Patch Remain>Maintien de Patch — OFF/ON
Détermine si les sons du Patch ou de l'ensemble rythmique précédents sont maintenus (ON) ou non (OFF) quand vous changez de Patch ou d'ensemble rythmique.

● RHYTHM EDIT KEY (Edition rythmique au clavier)

<Source> Source d'édition rythmique — PANEL/PANEL &MIDI
Détermine si les Tones rythmiques à éditer seront choisis par les commandes du JV-1080 (PANEL), ou par le clavier d'un instrument MIDI connecté (PANEL&MIDI)

PANEL:
Les Tones rythmiques ne peuvent être sélectionnés que par les boutons TONE SELECT du JV-1080.

PANEL&MIDI:
Les Tones rythmiques peuvent être sélectionnés par les boutons TONE SELECT du JV-1080, ou en pressant la touche correspondante d'un clavier MIDI connecté au JV-1080 (☞p 34)

■ Réglages MIDI (MIDI)

Ce sont les réglages des commandes et canaux de réception MIDI
L'écran obtenu dépend du mode où se trouvait l'appareil avant pression du bouton [SYSTEM].

● PERFORM MIDI (MIDI/Performance)

Cet écran apparaît quand vous pressez [SYSTEM] depuis le mode Performance.

<Control Channel> Canal de commande — 1 à 16/OFF
C'est le canal de changement de Performance, différent des canaux des Parties de la Performance. Si ce canal est aussi celui d'une des Parties de la Performance, le changement de Performance a priorité. Rien n'est reçu avec "OFF".

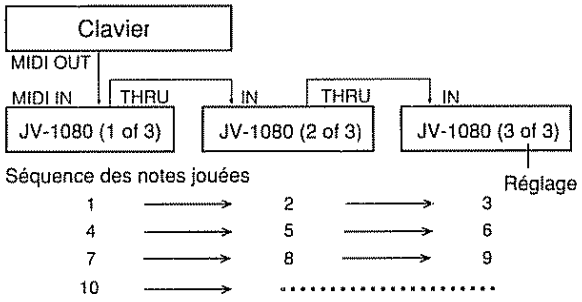
* *Les canaux de réception MIDI des Parties sont réglés par les paramètres de Performance.*

<Clock> Source d'horloge — INT/MIDI
Quand des paramètres de Tone ou d'EFX (tels que retard ou vitesse de LFO) sont pilotés par l'horloge de tempo, cela détermine si c'est l'horloge interne (INT) ou celle d'un appareil MIDI externe (MIDI) qui sera utilisée.

* *L'horloge de tempo interne est fixée par le paramètre commun de Performance «Default Tempo» (☞p. 57). Toutefois, cette horloge n'est pas produite par la MIDI OUT.*

<Stack> Empilage — OFF/1 of 2/2 of 2/1 of 3/.../8 of 8
La fonction Stack permet de combiner plusieurs JV-1080 et d'augmenter le nombre de notes de polyphonie. Vous pouvez ainsi relier jusqu'à 8 unités.

[Utilisation de trois unités connectées]



Avec un réglage "OFF", la fonction Stack est désactivée et chaque JV-1080 joue toutes les notes demandées par les messages

* *La fonction Stack n'agit pas pour les Patches ou Tones rythmiques dont le Solo ou Portamento a été activé.*

<Les ensembles rythmiques sont joués sur le premier JV-1080, et les Patches pour lesquels Solo ou Portamento a été activé sont joués sur le second JV-1080.

● PATCH MIDI (MIDI/Patch)

Cet écran apparaît quand vous pressez [SYSTEM] depuis le mode Patch.

<Receive Channel> Canal de réception de Patches — 1 à 16

Fixe le canal MIDI de réception en mode de jeu de Patches.

<Clock> Source d'horloge — INT/MIDI

Quand vous pilotez les paramètres de Tones ou d'EFX (tels que retard ou vitesse de LFO) avec l'horloge de tempo, cela détermine si c'est l'horloge interne de l'unité (INT) ou l'horloge d'un appareil MIDI externe qui est utilisée.

* *L'horloge de tempo interne est déterminée par le paramètre de Patch Default Tempo (☞p. 42). Toutefois, cette horloge de tempo n'est pas produite en MIDI OUT.*

<Stack> Empilage — OFF/1 of 2/2 of 2/1 of 3/.../8 of 8

La fonction Stack permet de combiner plusieurs JV-1080 et d'augmenter le nombre de notes de polyphonie. Voir la description de cette fonction en mode MIDI de Performance.

● GM MODE MIDI (MIDI en mode GM)

Cet écran s'affiche quand vous pressez [SYSTEM] depuis le mode GM.

<Clock> Source d'horloge — MIDI

Permet de piloter des paramètres d'EFX (tel que le retard) par l'horloge MIDI d'un appareil externe. En mode GM, ce paramètre est toujours fixé sur "MIDI". Toutefois, si aucune horloge MIDI n'est reçue, les paramètres seront pilotés sur la base d'un calcul qui convertit les durées d'une note sur ce qu'elle devrait être en tempo de 120 coups/minute.

<Stack> Empilage — OFF/1 of 2/2 of 2/1 of 3/.../8 of 8

La fonction Stack permet de combiner plusieurs JV-1080 et ainsi d'augmenter le nombre de notes de polyphonie. Voir sa description en mode MIDI de Performance.

● SYS-EXC MIDI (Système Exclusif MIDI)

Les messages MIDI tels que ceux contenant des données de Performance ou de Patch sont spécifiques à certains appareils et appelés "messages exclusifs" ou "SysEx". Les paramètres suivants déterminent comment le JV-1080 échange des messages SysEx avec d'autres appareils Midi.

<Unit #> Numéro d'unité — 17 à 32

Ce réglage assure une correspondance avec le numéro d'identification d'appareil de l'instrument communicant lors de l'échange de messages SysEx.

<Rx.Exc> Réception de Système Exclusif — OFF/ON

Ce réglage détermine si les messages SysEx d'un appareil externe sont reçus (ON) ou non (OFF).

<Tx.Exc> Transmission de Syst. Exclusif — OFF/ON

Si un paramètre de Patch/ensemble rythmique a été changé, ce paramètre détermine si l'information de changement est envoyée (ON) ou non (OFF) sous forme de messages SysEx.

<Rx.GM> Réception de message GM — OFF/ON

Ce réglage détermine si les messages MIDI GM d'un appareil externe sont reçus (ON) ou non (OFF).

* *Réglez la réception de messages GM sur "ON" lorsque vous désirez faire reproduire une séquence GM ou si vous désirez que le JV-1080 passe automatiquement en mode GM.*

● CONTROL SOURCE (Source de commande)

<Tap> Commande au pied — OFF/HOLD-1/SOST/ SOFT/HOLD-2

Ce réglage détermine quelle information de pédale sert de base lorsque le tempo de l'horloge MIDI est déterminé par une séquence de frappes sur la pédale.

OFF:
Pas de commande

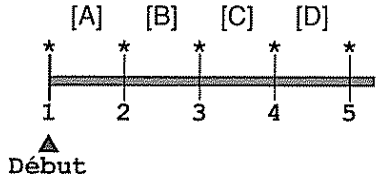
HOLD-1:
Hold 1 ou Sustain (Commande N° 64)

SOST:
Sostenuto (Commande N° 66)

SOFT:
Pédale de sourdine (Commande N° 67)

HOLD-2:
Hold 2 (Commande N° 69)

Lorsque vous utilisez la frappe au pied comme source de commande, les intervalles de temps sont calculés comme ci-dessous pour déterminer ce qui est considéré comme une noire. Le tempo est modifié en conséquence.



* : *Instant de frappe*

Premier:	Rien ne se produit
Second:	Intervalle A
Troisième:	Moyenne des intervalles A et B
Quatrième:	Moyenne des intervalles A, B et C
Cinquième:	Moyenne des intervalles A, B, C et D

A partir de la cinquième frappe, la valeur est toujours une moyenne des quatres intervalles précédents.

* *Notez toutefois que si la valeur de l'intervalle actuel entraîne une réduction de plus de 10% du tempo, l'unité commence une nouvelle interprétation des moyennes (comme dans le cas de la seconde frappe ci-dessus).*

<Hold> Source de commande de Sustain — OFF/HOLD-1/SOST/ SOFT/HOLD-2

Ce réglage détermine quelle information de pédale sert à la commande quand la pédale sert à maintenir (Sustain) les paramètres de son. Les réglages sont les mêmes que pour <Tap>.

<Peak> Source de commande de Crête — OFF/HOLD-1/SOST /SOFT/HOLD-2

Ce réglage détermine quelle information de pédale est utilisée pour la commande quand la pédale sert à maintenir la valeur maximale des paramètres de son. Les réglages sont les mêmes que pour <Tap>.

* *Si chaque source de commande est "HOLD-1," vous devez régler la réception MIDI de Hold 1 sur "ON". Avec un réglage "SOST", "SOFT", ou "HOLD-2", réglez le réception MIDI des changements de commande (☞ p. 68) sur "ON".*

● RECEIVE MIDI (Réception MIDI)

<P.C Bnk C.C Vol Hld Bnd Mod Aft> — OFF/ON

Détermine si les messages MIDI de chaque type sont reçus (ON) ou non (OFF).

P.C:	Changement de programme
Hld:	Hold 1 ou Sustain
Bnk:	Sélection de banque
Bnd:	Bender
C.C:	Changement de commande
Mod:	Modulation
Vol:	Volume
Aft:	Aftertouch

● CONTROL ASSIGN 1 (Assignation de commande 1)

<Control 1> Source de commande 1 — CC00 à CC95/BENDER/AFTERTOUCH

<Control 2> Source de commande 2 — CC00 à CC95/BENDER/AFTERTOUCH

Cela assigne deux commandes pour faire en temps réel les changements de paramètres de Tone et d'EFX. Vous pouvez assigner un numéro de commande (0 à 95), le Bender, ou l'Aftertouch.

Les Patches et Performances ont également deux réglages de commande, et quand "SYS-CTRL1" est sélectionné à ce niveau, c'est la commande choisie comme source de commande 1 dans le système qui est utilisée. De la même façon, choisir "SYS-CTRL2" entraîne l'emploi de la source de commande 2 choisie pour le système.

* *Une commande dont le paramètre de système de réception MIDIest sur "OFF" n'a pas d'effet même si on l'utilise.*

* *Les paramètres de Tones à changer sont déterminés par la destination de commande de Patch (☞ p. 49). Les paramètres EFX à changer sont prédéterminés en fonction du type d'effet (☞ p. 83).*

* *Les messages de changement de commande contiennent des fonctions prédéterminées, mais le JV-1080 peut assigner ou utiliser des fonctions de façon différente. Vous devez savoir toutefois que cette utilisation ne se conforme pas à l'utilisation des messages de commande telle qu'elle est décrite par le standard MIDI.*

● CONTROL ASSIGN 2 (Assignation de commande 2)

<Volume> Source de commande de volume — VOLUME /VOL+EXP

Cela fait changer le volume des Patches et des Parties de Performance en fonction des messages de changement de commande.

VOLUME:
Le changement n'est obtenu que par message de volume (Commande N° 7).

VOL+EXP:
Le changement est obtenu par l'addition des messages de volume et d'expression (Commande N° 11).

<Aftertouch> Source d'Aftertouch — CH-AFTER/ POLY-AFTER/CH&POLY

L'Aftertouch est une fonction qui apporte des éléments tels que vibrato, Pitch Bend ou autres changements de son lorsqu'une touche qui a déjà été enfoncée est ensuite pressée avec force. Ce réglage vous permet de sélectionner le type d'Aftertouch reçu.

CH-AFTER:
Seul l'Aftertouch par canal est reçu (Avec l'Aftertouch par canal, l'effet s'applique à toutes les notes du même canal MIDI).

POLY-AFTER:
Seul l'Aftertouch polyphonique est reçu (Avec l'Aftertouch polyphonique, l'effet s'applique indépendamment pour chaque touche).

CH&POLY:
Les deux types d'Aftertouch sont reçus.

▤ Réglage de l'accord (TUNE)

Ces réglages vous permettent d'accorder l'unité ou d'affiner la hauteur des notes d'une gamme.

L'écran qui s'affiche dépend du mode où vous vous trouviez quand vous avez pressé le bouton [SYSTEM].

● TUNE (Accord)

<Master Tune> Accord général — 427.4 à 452.6

Cela fixe l'accord général pour le JV-1080. La fréquence de la touche LA4 s'affiche sous forme d'une valeur.

<Scale Tune> Commutateur de tempérament — OFF/ON

Détermine si la fonction Scale Tune est utilisée (ON) ou non (OFF).

Fonction Scale Tune

C'est une fonction qui permet d'accorder avec précision chaque note de la gamme de *do* à *si* (C à B). Le changement de hauteur de ces notes sur une octave entraîne le changement équivalent sur toutes les octaves. En faisant ces réglages, vous pouvez obtenir d'autres types d'accords que le tempérament égal traditionnel.

○ Tempérament égal

Avec ce système, une octace est divisée en 12 parties égales. C'est le système d'accord le plus fréquemment utilisé en musique occidentale. Le JV-1080 utilise un tempérament égal lorsque **<Scale Tune>** est réglé sur "OFF."

○ Tempérament pur (Avec *do* comme tonique)

Les trois accords fondamentaux sonnent magnifiquement par rapport au tempérament égal. Toutefois, cet effet ne peut être obtenu qu'en une seule tonalité, et la transpostion rend les accords ambigus. Certains exemples de réglages pour des tonalités ayant le *do* comme tonique sont donnés ici.

○ Gamme arabe

Dans cette gamme, le *mi* et le *si* (E et B) sont un quart de ton plus bas et le *do#*, *fa#* et *sol#* (C#, F# et G#) sont un quart de ton plus haut que dans le tempérament égal. Les intervalles de G à B, C à E, F à G#, A# à C#, et D# à F# sont une tierce neutre (l'intervalle entre une tierce majeure et une tierce mineure). Avec le JV-1080, vous pouvez bénéficier d'une gamme arabe en trois tonalités — *sol*, *do*, et *fa*.

Note	Tempérament égal	Tempérament pur (*do* en tonique)	Gamme arabe
C (*do*)	0	0	-6
C# (*do#*)	0	-8	+45
D (*ré*)	0	+4	-2
D# (*ré#*)	0	+16	-12
E (*mi*)	0	-14	-51
F (*fa*)	0	-2	-8
F# (*fa#*)	0	-10	+43
G (*sol*)	0	+2	-4
G# (*sol#*)	0	+14	+47
A (*la*)	0	-16	0
A# (*la#*)	0	+14	-10
B (*si*)	0	-12	-49

● PART SCALE (Tempérament de Partie)

S'affiche si vous pressez [SYSTEM] depuis le mode Performance.

Scale Tune C à B — -63 à +63 PALETTE

Cela règle la hauteur de chaque note pour la Partie de Performance actuellement sélectionnée. Le réglage se fait par centième de demi-ton. Il y a deux écrans — un pour les noires et un pour les blanches.

● PATCH SCALE (Tempérament de Patch)

S'affiche si vous pressez [SYSTEM] depuis le mode Patch.

Scale Tune C à B — -63 à +63 PALETTE

Cela fixe la hauteur de chaque note du Patch actuellement sélectionné. Le réglage se fait par centième de demi-ton. Il y a deux écrans — un pour les noires et un pour les blanches.

* *Presser une touche de do à si sur le clavier MIDI fait déplacer le curseur dans l'écran jusqu'à la touche ainsi sélectionnée.*

■ Utilisation des commandes du JV-1080 pour faire jouer les sons "test" (PREVIEW)

Même si aucun clavier Midi n'est connecté au JV-1080, vous pouvez faire jouer des sons "test" en pressant le bouton [VOLUME]. Les réglages faits ici déterminent comment ces sons "test" sont joués.

● PREVIEW MODE (Mode de pré-écoute)

<Mode> Mode de pré-écoute — SINGLE/CHORD

Détermine comment les notes "test" sont jouées. Avec "SINGLE", les notes sont jouées à la suite, une à la fois. Avec «CHORD», elles sont jouées ensemble. La note jouée est déterminée avec le paramètre Preview Key ci-après.

● PREVIEW KEY (Note "test")

<Note 1-4> Note "test" 1 à 4 — C-1 à G9

Cela fixe la hauteur et le numéro de note des notes "test". Vous pouvez choisir jusqu'à quatre notes.

● PREVIEW VELOCITY (Dynamique de test)

<Note 1-4> Dynamique de test 1 à 4 — 1 à 127

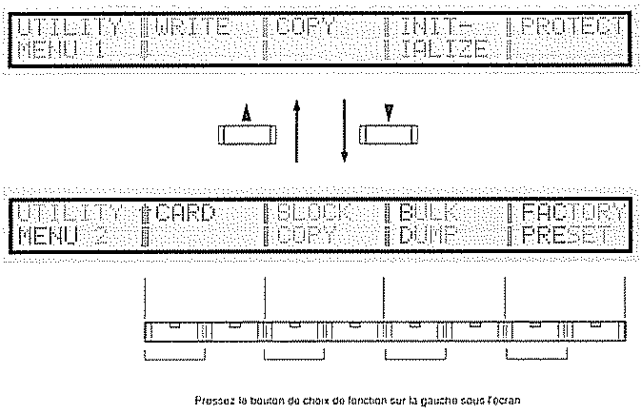
Cela régle le volume des sons "test", avec des réglages indépendants pour les notes 1 à 4.

5. Mode Utilitaire

Vous pouvez passer en mode Utilitaire depuis tout autre mode en pressant le bouton [UTILITY]. Le mode Utilitaire permet d'accomplir des procédures d'écriture de données éditées en mémoire, copie ou envoi de données à un autre appareil. De plus, les paramètres réglés dans ce mode restent actif même si vous passez ensuite dans un autre mode

Voici comment traiter le mode Utilitaire.

1. Pressez [UTILITY] pour allumer l'indicateur et afficher l'écran MENU.



2. Pressez le bouton de choix de fonction de l'élément de menu voulu pour appeler l'écran du paramètre recherché. Sinon, utilisez les boutons [◀]/[▶] pour bouger le curseur et faire clignoter l'élément de menu et pressez [ENTER].
3. Utilisez les boutons [◀]/[▶] pour déplacer le curseur jusqu'au paramètre voulu puis utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour changer la valeur (des détails de réglages sont expliqués pour chaque paramètre).
4. "[Press ENTER]" apparaît dans le coin droit de l'écran. Après avoir fait le réglage, pressez [ENTER] pour valider. Une fois la procédure terminée, "COMPLETE" s'affiche.

* *Pour stopper une opération en cours, pressez le bouton [EXIT].*

* *Si vous pressez [UTILITY] en mode GM, un seul écran de configuration GM s'affiche. Pour des détails, voir "Chapitre 4 — Autres fonctions du JV-1080" (☞ p. 76).*

■ Sauvegarde des données créées (WRITE)

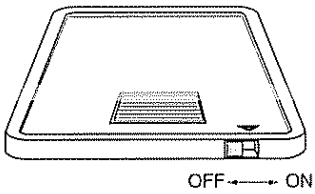
Cela écrit les données éditées dans la mémoire User de l'unité, ou sur une carte Data. L'écran affiché dépend du mode où vous vous trouviez quand vous avez pressé le bouton [UTILITY]

* *Si vous désirez créer des données en mémoire User, assurez-vous d'abord que la protection interne (☞ p. 72) est réglée sur "OFF". Si vous l'avez fait sur "ON", alors l'écran suivant apparaît quand vous essayez d'écrire les données.*



Pour annuler, pressez [EXIT]. Presser [UTILITY] force l'écriture.

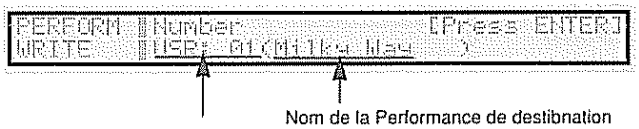
* *Pour écrire des données sur une carte Data, insérez d'abord une carte Data dans la fente prévue à cet effet et assurez-vous que le commutateur de protection de cette carte est sur "OFF". Après avoir écrit des données, ramenez le commutateur de protection sur "ON" pour prévenir la perte de données.*



Quand [UTILITY] est pressé en mode Performance...

● PERFORM WRITE (Ecriture de Performance)

Cela écrit en mémoire les données de la Performance de l'aire temporaire. Utilisez la molette VALUE, les boutons [INC]/[DEC] ou les boutons de groupe de sons pour sélectionner le numéro de Performance ("Number") servant de destination d'écriture.



Nom de la Performance de destibnation

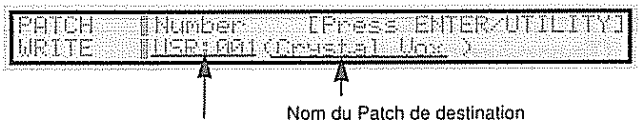
Numéro de la Performance de destination
(USR = Mémoire User, CRD = Carte DATA)

Le nom de la Performance choisie apparaît entre parenthèses.

Quand [UTILITY] est pressé en mode Patch...

● PATCH WRITE (Ecriture de Patches)

Cela écrit en mémoire les données du Patch de l'aire temporaire.



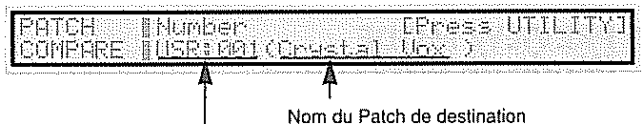
Nom du Patch de destination

Numéro du Patch de destination
(USR = Mémoire User, CRD = Carte DATA)

Utilisez la molette VALUE, les boutons [INC]/[DEC] ou les boutons de groupe de sons pour sélectionner le numéro de Patch ("Number") servant de destination d'écriture.
Le nom du Patch sélectionné apparaît entre parenthèses.

Si vous désirez écouter pour comparer le son du Patch servant de destination d'écriture...

Lorsque vous accomplissez une procédure d'écriture de Patch, presser [UTILITY] avant d'exécuter la procédure d'écriture fait s'afficher l'écran de comparaison de Patches (Patch Compare). L'écriture de Patch est la seule procédure qui vous permet cela. Lorsque vous avez affiché cet écran, vous pouvez jouer sur le clavier MIDI pour contrôler le son présent à la destination de l'écriture. Cette fonction est utile pour prévenir le remplacement accidentel de Patches importants.
Vous pouvez également changer de Patches lorsque vous êtes dans cet écran. Pour retourner à l'écran d'écriture de Patches, pressez [UTILITY].

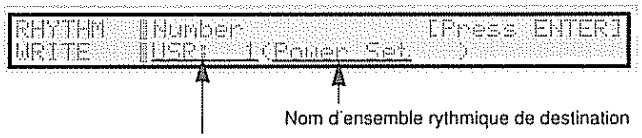


Nom du Patch de destination

Numéro du Patch de destination
(USR = Mémoire User, CRD = Carte DATA)

* *Notez que depuis l'écran Compare, le son peut parfois différer de ce qu'il serait en mode de jeu.*

Quand [UTILITY] est pressé depuis le mode Rythmique...



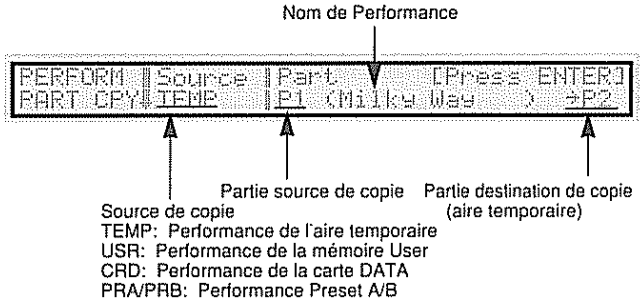
● RHYTHM WRITE (Ecriture d'ensemble rythmique)

Cela écrit en mémoire les données de l'ensemble rythmique de l'aire temporaire.
Utilisez la molette VALUE, les boutons [INC]/[DEC] ou les boutons de groupe de sons pour sélectionner le numéro de l'ensemble rhythmique ("Number") servant de destination d'écriture.
Le nom de l'ensemble rythmique sélectionné apparaît entre parenthèses.

■ Copie de données (COPY)

Cela copie les données de Patch, Performance ou ensemble rythmique dans l'aire temporaire. L'écran affiché dépend du mode dans lequel vous étiez avant de presser [UTILITY]

Quand [UTILITY] est pressé depuis le mode Performance...



● PERFORM PART CPY (Copie de Partie de Performance)

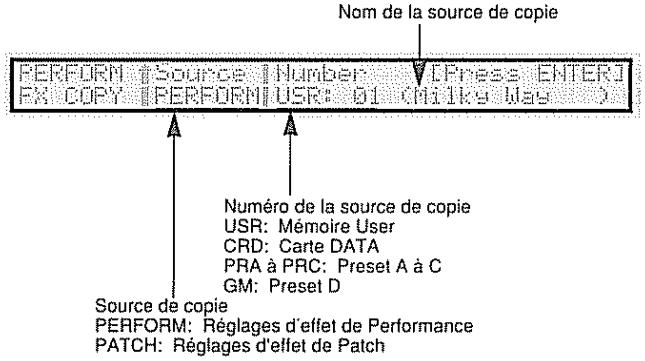
Cela copie les réglages d'une Partie de la Performance dans une autre Partie de la Performance de l'aire temporaire.
Utilisez la molette VALUE, les boutons [INC]/[DEC] ou de groupe de sons pour choisir la source de la copie ("Source").
Utilisez la molette VALUE, ou les boutons [INC]/[DEC] pour fixer les parties ("Part") servant de source/destination de copie

Le nom de la Performance choisie apparaît entre parenthèses

● PERFORM FX COPY (Copie d'effet de Performance)

Cela copie les réglages d'un effet en mémoire dans la Performance de l'aire temporaire. Vous pouvez aussi copier des réglages d'effet de Patch.
Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour sélectionner la source de la copie ("Source")

Utilisez la molette VALUE, les boutons [INC]/[DEC] ou de groupe de sons pour fixer le numéro source de copie ("Number")

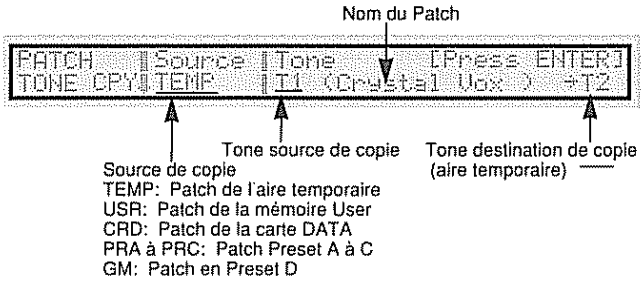


Le nom de la Performance ou du Patch sélectionné apparaît entre parenthèses

Quand [UTILITY] est pressé depuis le mode Patch...

● PATCH TONE COPY (Copie de Tone de Patch)

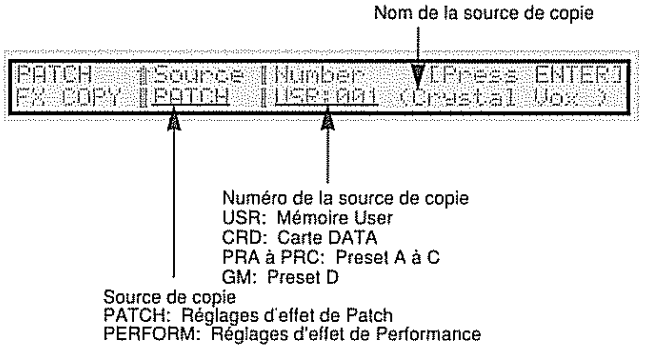
Cela copie les réglages d'un Tone de Patch dans un autre Tone de Patch de l'aire temporaire.



Utilisez la molette VALUE, les boutons [INC]/[DEC] ou de groupe de sons pour fixer la source de la copie ("Source").
Utilisez la molette VALUE, les boutons [INC]/[DEC] pour choisir les Tones ("Tone") servant de source et de destination de copie.
Le nom du Patch sélectionné apparaît entre parenthèses.

● PATCH FX COPY (Copie d'effet de Patch)

Cela copie dans un Patch de l'aire temporaire les réglages d'effet déjà en mémoire. Vous pouvez également copier des réglages d'effet de Performance.



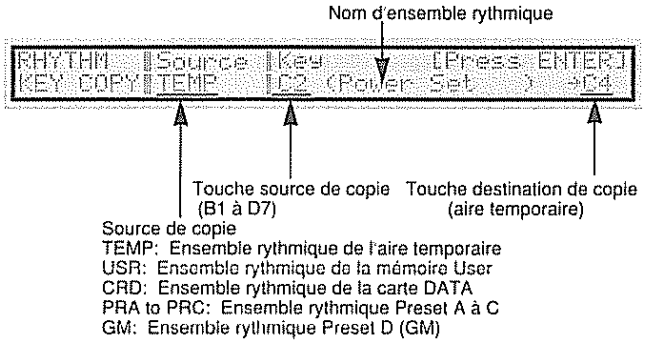
Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour sélectionner la source de la copie ("Source").

Avec la molette VALUE, les boutons [INC]/[DEC] ou de groupe de sons, fixez le numéro source de copie ("Number"). Le nom du Patch ou de la Performance sélectionné apparaît entre parenthèses.

Si [UTILITY] est pressé depuis le mode d'ensemble rythmique...

● RHYTHM KEY COPY (Copie de touches rythmiques)

Cela copie les réglages d'une touche dans une autre touche de l'aire temporaire.



Utilisez la molette VALUE, les boutons [INC]/[DEC] ou de groupe de sons pour fixer la source de la copie ("Source"). Utilisez la molette VALUE, les boutons [INC]/[DEC] ou les touches du clavier pour choisir les touches ("Key") servant de source et de destination à la copie.

■ Initialisation des données (INITIALIZE)

Cela ramène les paramètres de Patch/Performance/ensemble rythmique de l'aire temporaire à leur valeur par défaut. Comme seules les données de l'aire temporaire sont initialisées, les données écrites en mémoire ne sont pas remplacées par cette procédure
Il y a deux méthodes pour initialiser (deux modes):

DEFAULT:
Tous les paramètres de l'aire temporaire sont ramenés à leur valeur standard.

PRESET:
Les données de l'aire temporaire sont ramenées aux valeurs de la mémoire User à la sortie d'usine (c'est-à-dire que les éléments de même numéro de programme sont affectés). Toutefois, avec des Patches tels que ceux d'une carte d'extension où les numéros de programmes excèdent 128, tous ceux qui ont un numéro au-dessus de 128 prennent les valeurs du programme User : 128.

Utilisez la molette Value ou les boutons [INC]/[DEC] pour choisir le mode dans les écrans de réglages respectifs

Quand [UTILITY] est pressé en mode Performance...

● PERFORM INIT (Initialisation de Performance)

Cela initialise les données de la Performance appelée en aire temporaire

Quand [UTILITY] est pressé en mode Patch...

● PATCH INIT (Initialisation de Patch)

Cela initialise les données de Patch appelé en aire temporaire.

Si [UTILITY] est pressé en mode d'Ensemble Rythmique...

● RHYTHM KEY INIT (Initialisation de touches rythmiques)

Cela initialise les données de Tone rythmique dans l'ensemble rythmique appelé en aire temporaire et cela pour des touches spécifiques.

* *Utilisez la molette VALUE, les boutons [INC]/[DEC] ou les touches du clavier pour choisir les notes (B1 à D7) à initialiser.*

● RHYTHM SET INIT (Initialisation d'ensemble rythmique)

Initialise l'ensemble rythmique appelé en aire temporaire.

■ Protection des données (PROTECT)

"Protection" signifie interdiction d'écriture dans le JV-1080, ce qui évite l'effacement de données importantes

● WRITE PROTECT (Protection contre l'écriture)

<Internal> Protection interne — OFF/ON
Cela prévient l'effacement accidentel du contenu de la mémoire User. Cette fonction est activée pour un réglage "ON" et annulée pour un réglage "OFF". Le réglage est toujours ON à la mise sous tension.

* *Choisissez "OFF" pour écrire des données d'une carte Data ou de l'aire temporaire en mémoire User.*

<Exclusive> Protection contre les messages exclusifs — OFF/ON
Prévient l'effacement de la mémoire User ou d'une carte Data par des messages exclusifs (SysEx) d'un appareil externe. Cette fonction est activée avec "ON" et annulée avec "OFF". Elle est toujours sur OFF à la mise sous tension

* *Si la protection contre les messages exclusifs est sur "OFF," la mémoire interne peut être remplacée par le contenu d'un message SysEx même si la protection interne est sur "ON."*

■ Emploi d'une carte de données Data (CARD)

Cela vous permet d'accomplir des procédures telles que la copie de données du JV-1080 sur une carte Data, ou l'échange de données entre JV-1080 et carte Data.

● CARD FUNCTION (Fonctions de carte)



Quatre éléments de menu s'affichent pour la carte Data

FORMAT:
Initialisation d'une carte Data pour emploi par le JV-1080.

RENAME:
Changement du nom d'une carte Data.

COPY:
Copie de données d'une carte Data en mémoire User ou de la mémoire User sur une carte Data.

SWAP:
Echange de données entre carte Data et mémoire User.

Si vous utilisez les boutons de choix de fonction ou les boutons [◀]/[▶] pour choisir un élément de menu et pressez [ENTER], l'affichage passe au réglage de l'élément choisi.

● FORMAT

Cela formate (initialise) une nouvelle carte Data ou une carte Data pouvant être utilisée par un autre modèle, l'autorisant dès lors à être utilisée par le JV-1080. Quand vous formatez une carte Data, vous pouvez lui donner un nom de 12 caractères de long. La même procédure que celle utilisée pour le Patch peut servir à changer un nom de carte Data.

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

Si la carte Data a déjà un nom, il apparaît entre parenthèses.

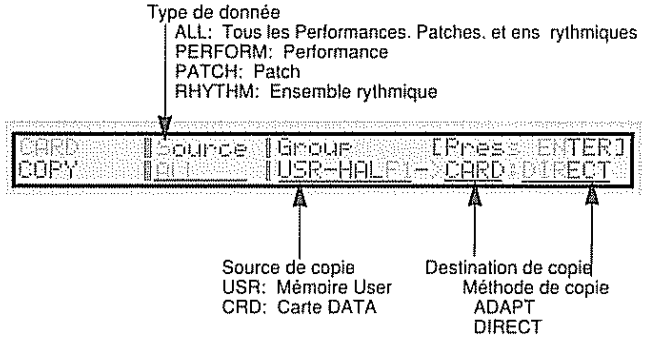
● RENAME

Cela remplace le nom
de la carte Data. Vous pouvez donner à la carte un nouveau nom de 12 caractères. La procédure est la même que pour nommer une nouvelle carte Data.

Le nom précédent de la carte Data s'affiche entre parenthèses.

● CARD COPY

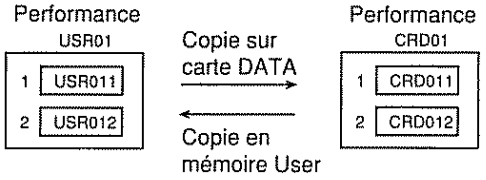
Cela copie les données de la mémoire User sur une carte Data. Vous pouvez aussi vous en servir pour copier des données d'une carte Data en mémoire User.



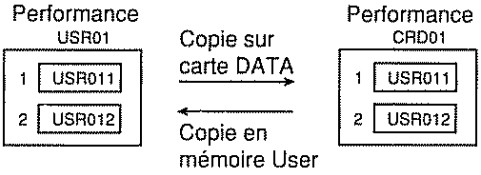
Utilisez la molette VALUE, les boutons [INC]/[DEC], ou de groupe de sons pour fixer le type de données ("Source"), la source, la destination ("Group"), et la méthode de copie.
Le JV-1080 peut contenir 128 Patches, 32 Performances, et 2 ensembles rythmiques en mémoire User. Toutefois, la quantité de données qui peut être contenue dans une carte Data M-256E est de 64 Patches, 16 Performances, et un ensemble rythmique. Comme vous pouvez le voir, la M-256E n'a que la moitié de l'espace de stockage de la mémoire User. Cela signifie que si vous échangez des données avec la M-256E, les données de mémoire User sont copiées en une première (USR-HALF1) et une seconde moitié (USR-HALF2). Quand vous sélectionnez "ALL" pour source, les méthodes suivantes de copie sont utilisées.

Il existe deux méthodes de copie — ADAPT et DIRECT. La méthode de copie de Patch sélectionnée pour les Parties de Performance varie en fonction du réglage.

ADAPT :
Les Patches sélectionnés pour les parties sont stockés sous forme "CRD" sur carte Data ou "USR" en mémoire User.



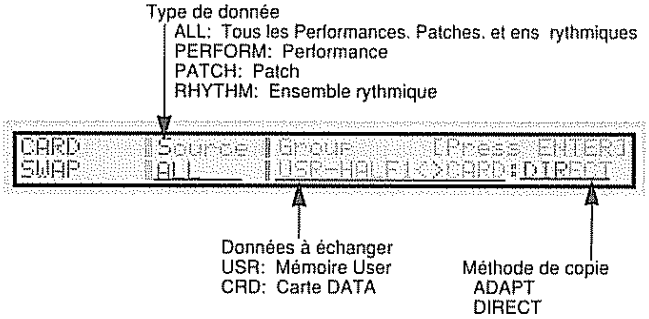
DIRECT :
Les Performances sont stockées en "CRD" sur carte Data ou "USR" en mémoire User, mais les Patches sélectionnés pour les parties sont stockés sous leur propre nom, qui reste inchangé.



* *Quand "ALL" a été sélectionné en source, sachez que si une Performance utilisant un Patch de la seconde moitié (N° 65 à 128) est copiée en USR-HALF1, les Patches de la seconde moitié en sont pas sauvegardés sur la carte Data M-256E. De même, si une Performance utilisant un Patch de la première moitié (No. 1 à 64) est copié en SR-HALF2, les Patches de la première moitié ne sont pas sauvegardés sur la carte M-256E.*

● CARD SWAP (Echange avec carte)

Cela prend les données de Patch, Performance et ensemble rythmique de la mémoire User et les échange avec les données correspondantes d'une carte Data.

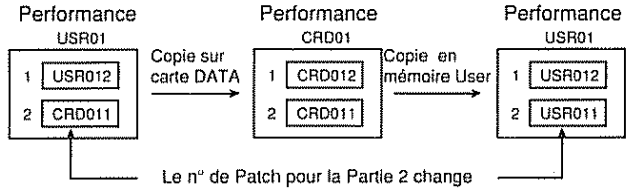


* *Voir CARD COPY pour les informations sur la façon de régler chaque paramètre.*

Important !
Le JV-1080 permet de combiner des données de mémoire User et de carte Data pour créer des Performances. Toutefois, avec la méthode de copie (SWAP) sur ADAPT, si vous essayez de copier ces données de la mémoire User sur la carte Data ou en sens inverse, ce qui suit peut arriver.

Exemple:
Soit une Performance USR01 qui utilise un Patch USR012 pour la partie 1 et CRD011 pour la partie 2. Quand vous copiez de la mémoire User à la carte Data, cette Performance est stockée sur la carte Data sous la référence CRD01. A cet instant le Patch de la partie 1 est stocké sous le nom CRD012, et celui de la partie 2 sans changement en CRD011.

Par conséquent, si vous recopiez les données de la carte Data en mémoire User, la Performance y est stockée en USR01, la partie 1 en USR012, et la partie 2 en USR011. Cela signifie que même si le numéro de Performance est le même qu'à l'origine, le numéro de Patch pour la partie 2 a été changé.

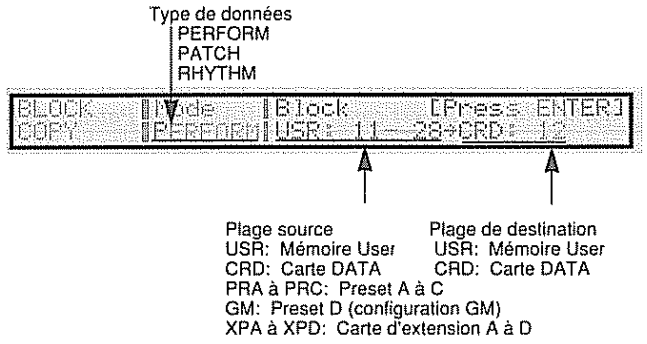


Si vous désirez stocker des données dans la mémoire User telles quelles, sélectionnez DIRECT comme méthode de copie (ou d'échange), ou accomplissez une procédure Bulk Dump.

■ Copie d'une plage spécifique de données (BLOCK COPY)

Cela définit et copie une plage de données de Performance, Patch, ou Ensemble Rythmique.

● BLOCK COPY (Copie de bloc)



Utilisez la molette VALUE, les boutons [INC]/[DEC], ou les boutons de groupe de sons pour sélectionner le type de données ("Mode") et la plage de données à copier ("Block").

* *Le message suivant apparaîtra si vous essayez d'effectuer la procédure alors que la quantité de données source est supérieure à celle de la destination de la copie.*

```
Block Copy Range is Overflow
```

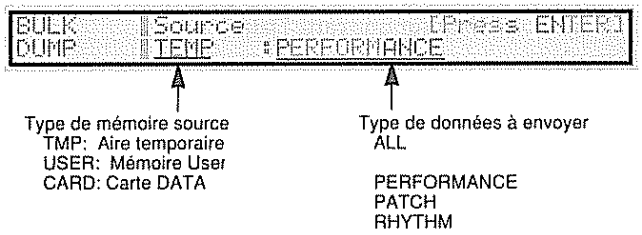
Si cela doit se produire, le JV-1080 tentera d'envoyer tous les éléments des données dans l'ordre jusqu'à ce que la destination de copie soit saturée.

Dans l'exemple ci-dessus, il y a 18 Performances dans la source (USER: 11-28), et le premier numéro de destination de la copie est CRD: 12. Toutefois, comme les Performances qui peuvent être stockées sur carte M-256E n'ont que 16 places, il y aura en fait 5 Performances copiées (CRD: 12-16).

■ Envoi de données à un appareil MIDI externe (BULK DUMP)

Cela prend les données du JV-1080 ou d'une carte et utilise le MIDI pour les envoyer à un séquenceur ou un autre appareil MIDI. Quand vous utilisez cette fonction, assurez-vous que l'émetteur et le récepteur sont sur le même canal MIDI et le même numéro d'identification d'unité (☞ p. 67).

● BULK DUMP



Utilisez la molette VALUE, ou les boutons [INC]/[DEC] pour choisir le type de mémoire et de données à envoyer ("Source").

Les types de données suivants peuvent être envoyés.

Quand TMP est sélectionné :

PERFORM:	Données de Performance ou Patch/ensemble rythmique des parties de l'aire temporaire
PATCH:	Données de Patch de l'aire temporaire.
RHYTHM:	Données de l'ensemble rythmique de l'aire temporaire.
SYSTEM:	Données du système.

Quand USER est sélectionné :

ALL:	Toutes les données de la mémoire User.
PERFORM:	Toutes les données de Performance de la mémoire User. Les données de Patch/ensemble rythmique des parties ne sont pas envoyées.
PATCH:	Toutes les données de Patch de mémoire User.
RHYTHM:	Toutes les données d'ensemble rythmique de la mémoire User.

Qunad CARD est sélectionné:

ALL:	Toutes les données de la carte sont envoyées.
PERFORM:	Toutes les données de Performance d'une carte Data. Les données de Patch/ensemble rythmique des Parties ne sont pas envoyées.
PATCH:	Toutes les données de Patch d'une carte data.
RHYTHM:	Toutes les données d'ensemble rythmique d'une carte Data.

Durant la procédure de transmission, le message suivant apparaît dans l'afficheur :

```
Transmitting ******
```

Quand l'envoi de données est terminé, ce message apparaît :

```
COMPLETE
```

Si vous désirez stopper l'envoi de données, pressez [EXIT].

■ Retour des réglages aux valeurs d'usine (FACTORY PRESET)

Cela ramène les réglages du JV-1080 aux valeurs qu'ils avaient à la sortie d'usine.

● FACTORY PRESET

Pressez [ENTER] pour exécuter et ramener les données à leur valeur d'usine par défaut.

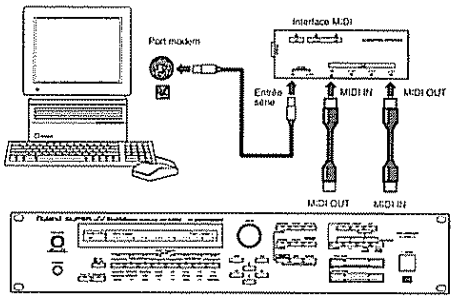
Chapitre 4

Autres fonctions du JV-1080

Ce chapitre explique différentes méthodes pour tirer parti des fonctions du JV-1080, comme l'utilisation du mode GM pour faire reproduire des données de jeu, la sélection de son depuis un autre appareil, et l'emploi des effets intégrés.

1. Emploi du JV en informatique (jeu de séquences GM)

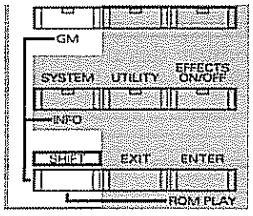
Le mode GM du JV-1080 permet son emploi comme source sonore pour un système informatique de musique assistée par ordinateur. En mode GM, le JV-1080 peut faire reproduire une séquence GM (données de jeu créées pour un générateur de sons GM). Vous pouvez aussi modifier les réglages de différents paramètres comme expliqué plus loin dans cette section pour une expression musicale encore plus importante. Le schéma suivant est un exemple de connexion avec un Macintosh.



Sélection du mode GM

La source sonore du JV-1080 peut être réglée pour être compatible avec le standard GM. En mode GM, la source sonore est organisée de la même façon qu'en mode Performance. Les Patches GM sont assignés à chaque Partie de 1 à 16 et un ensemble rythmique GM à la Partie 10.

Si vous désirez sélectionner manuellement le mode GM, pressez [SHIFT] + [PERFORM].



Sinon, le JV-1080 passe automatiquement en mode GM quand il reçoit un message d'activation GM, par exemple, lorsqu'une séquence GM contient ce type de message en début de morceau et est reproduite par un séquenceur.

Message d'activation GM :
C'est un message MIDI qui fait passer la source sonore en mode GM et l'initialise pour la ramener au réglage approprié d'une source sonore GM.

* *Si la séquence GM est reproduite depuis le milieu du morceau, le JV-1080 n'est pas passé en mode GM et la reproduction risque d'être incorrecte.*
* *Pour reproduire correctement une séquence GM, nous vous recommandons de sélectionner manuellement le mode GM.*
* *Si le paramètre de système fixant la réception des messages GM (☞p. 67) est sur "OFF", les messages d'activation GM ne sont pas reçus.*
* *En mode GM, vous pouvez faire les réglages de paramètres de système suivants pour le mode GM, réglages indépendants des modes Patch/Performance/Rythmique. Les valeurs de paramètres de système fixées pour le mode GM sont préservées même si le mode GM est quitté, et retrouvées si vous revenez en mode GM.*

Page Receive MIDI :
Tous les commutateurs de réception
Page CONTROL ASSIGN 1 :
Commande 1 du système
Page CONTROL ASSIGN 2 :
Commande de volume
Aftertouch
Page SCALE TUNE :
Commutateur Scale Tune

* *Quand le JV-1080 passe en mode GM, les paramètres de système suivant sont automatiquement fixés aux valeurs ci-dessous. Il n'est pas possible de changer ces réglages.*

Page GM MODE MIDI :
Horloge : MIDI
Page SYS-EXC MIDI :
Réception de système exclusif : OFF
Page RECEIVE MIDI :
Réception de sélection de banque : OFF
Quand vous quittez le mode GM, ces paramètres de système reviennent à leurs réglages préalables.

Initialisation en mode GM

Pour qu'une séquence GM soit reproduite correctement, le JV-1080 doit être ramené aux réglages GM de base. Cette procédure est appelée initialisation en mode GM, et se produit dans les cas suivants

- ○ Quand un message d'activation GM est reçu d'un appareil MIDI externe
- ○ Quand un message d'activation GM a été enregistré dans des données de jeu qui sont alors reproduites.
- ○ Quand le JV-1080 est mis sous tension
- ○ Quand vous exécutez en mode Utilitaire la commande de configuration GM.

Quand vous pressez [UTILITY] en mode GM, l'affichage Utilitaire est différent. L'affichage suivant apparaît :



Pressez [ENTER], et les réglages du mode GM seront initialisés. Pressez [EXIT], et vous retournerez à l'affichage précédent.

* *Quand vous exécutez l'initialisation en mode GM, tous les réglages préalables de mode GM sont remplacés.*
* *Quand vous initialisez en mode GM, les paramètres de système suivants sont automatiquement ramenés aux valeurs ci-dessous.*

Page RECEIVE MIDI :
Réception de sélection de banque : OFF
Autres commutateurs de réception MIDI : ON
Page CONTROL ASSIGN1 :
Commande de système 1 : AFTERTOUCH
Page CONTROL ASSIGN2 :
Commande de volume : VOL&EXP
Aftertouch : CH-AFTER
Quand vous quittez le mode GM, ces paramètres de système reviennent à leurs réglages préalables.

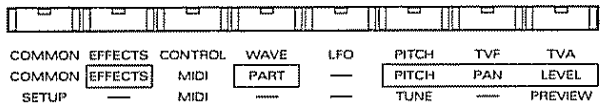
Reproduction de séquence GM

Les données de jeu GM (séquences GM) sont destinées à des systèmes portant le logo GM pour y être reproduites avec le même résultat musical quel que soit le modèle.

Le JV-1080 fait partie de ces générateurs de sons compatibles GM. Toutefois, il dispose de fonctions améliorées non intégrées dans le standard GM. Les données créées pour exploiter ces fonctions peuvent ne pas être bien reproduites sur d'autres systèmes GM.

2. Amélioration de l'expressivité musicale en mode GM

Le JV-1080 dispose de paramètres qui peuvent être édités pour chaque partie GM. En règlant les paramètres d'effet et de son, vous pouvez créer une interprétation musicalement plus expressive



* *Si vous exécutez la commande d'initialisation, tous ces réglages seront perdus.*

■ Réglage des effets (EFFECTS)

● OUTPUT (sortie)

<Output Assign> Assignation de sortie — MIX/EFX/OUTPUT1/OUTPUT2/ PATCH [PALETTE]
Niveau de sortie — 0 à 127 [PALETTE]

Le paramètre d'assignation de sortie fixe la sortie de chaque Partie et le niveau de sortie le volume de sortie.

MIX :
Le son non-traité va en MIX OUT, au chorus et à la reverb.

EFX :
Le son non-traité est envoyé au multi-effet EFX et également au chorus et à la reverb. La destination de sortie du son passant par le multi-effet EFX dépendra du réglage d'assignation de sortie GM EFX OUT.

OUTPUT1 :
Le son non-traité est envoyé en OUTPUT 1.

OUTPUT2 :
Le son non-traité en envoyé en OUTPUT 2.

PATCH :
Le son non-traité est envoyé à la destination voulue par le réglage Output Assign (☞p. 45) du Patch sélectionné pour la Partie. Le niveau de sortie, l'envoi au chorus et l'envoi à la reverb de la Partie seront multipliés par les valeurs du Patch.

* *Si vous sélectionnez OUTPUT 1 ou 2 comme destination de sortie, les réglages de chorus et reverb seront ignorés.*

* *Pour utiliser les réglages de sortie de chaque Tone, choisissez PATCH. Sinon, les réglages de sortie de chaque Tone (assignation de sortie, niveau de sortie, niveau d'envoi au chorus/reverb) seront ignorés, et les réglages de sortie de la Partie seront utilisés à la place.*

<Chorus> Niveau d'envoi — 0 à 127 [PALETTE]
Ce paramètre règle le niveau du signal envoyé au chorus pour chaque Partie.

<Reverb> Niveau d'envoi — 0 à 127 [PALETTE]
Ce paramètre fixe le niveau du signal envoyé à la reverb pour chaque Partie.

● GM EFX TYPE (Type du multi-effet)

<Type>
Ce paramètre sélectionne le type d'effet EFX utilisés en mode GM. Pour connaître les types d'effets disponibles, référez-vous à "chapitre 5. Multi-Effet EFX" (☞p. 83).

● GM EFX PRM (Paramètre d'EFX GM)

C'est ici que vous ferez les réglages de paramètres pour l'effet sélectionné ci-dessus.
Les paramètres disponibles dépendent du type d'effet.
Pour des détails sur les paramètres d'effet, référez-vous à "Chapitre 5. Multi-Effet EFX (☞p. 83)".

● GM EFX OUT (Sortie d'EFX GM)

C'est ici que vous déterminez la distribution du son d'EFX si le paramètre de sortie Output Assign a été réglé sur EFX.

<Output Assign> Assignation de sortie — MIX/OUTPUT1/OUTPUT2
Niveau de sortie — 0 à 127

L'assignation de sortie détermine la destination de sortie du son d'effet EFX, et le paramètre de niveau de sortie fixe le volume du signal sortant.

MIX :
Le son EFX va en MIX OUT, au chorus et à la reverb.

OUTPUT1 :
Le son EFX est envoyé en OUTPUT1.

OUTPUT2 :
Le son EFX est envoyé en OUTPUT2.

* *Si vous sélectionnez OUTPUT 1 ou 2 comme destination de sortie, les réglages de chorus et reverb seront ignorés.*

<Chorus> Niveau d'envoi au chorus — 0 à 127
Ce paramètre fixe le niveau du signal envoyé depuis l'effet EFX au chorus.

<Reverb> Niveau d'envoi à la réverb — 0 à 127
Ce paramètre fixe le niveau du signal envoyé de l'effet EFX à la reverb.

● CHORUS GM

Le chorus apporte profondeur et ampleur au son.

<Rat> Vitesse — 0 à 127
Ce paramètre fixe la vitesse de modulation du chorus.

<Dpt> Amplitude — 0 à 127
Ce paramètre fixe l'amplitude de modulation du chorus.

<Dly> Pre-delay — 0 à 127
Ce paramètre fixe le temps de retard du son de chorus par rapport au son d'origine. Des valeurs plus élevées donnent un son plus spacieux.

<Fbk> Feedback — 0 à 127
Ce paramètre fixe la quantité de sons réinjectés depuis la sortie du chorus dans l'entrée du chorus. De plus hautes valeurs donnent un son de chorus plus complexe.

<Level> Niveau — 0 à 127
Ce paramètre fixe le volume du son de chorus.

<Output> Assignation de sortie du chorus — MIX/REVERB / MIX+REV
Ce paramètre règle la sortie du son de chorus.

MIX:
Le son du chorus est produit en MIX OUT.

REVERB:
Le son du chorus est envoyé à la reverb

MIX+REV:
Le son du chorus est envoyé en MIX OUT et à la reverb.

● REVERB GM

La reverb simule une réverbération dans différents espaces accoustiques, apportant une ambiance élargie au son.

<Type> Type de reverb
Ce paramètre détermine le type de reverb.

ROOM1:
Une reverb courte avec des réflexions de haute densité.

ROOM2:
Une reverb courte avec des réflexions de basse densité.

STAGE1:
Une reverb avec forte réverbération tardive.

STAGE2:
Une reverb avec forte réflexions premières.

HALL1:
Une reverb avec réverbération claire.

HALL2:
Une reverb avec réverbération riche.

DELAY:
Un retard conventionnel.

PAN-DLY:
Un retard qui déplace dans l'espace stéréo les réflexions entre gauche et droite.

<Time> Durée — 0 à 127
Quand le type est ROOM1—HALL2, ce paramètre détermine la durée de la réverbération. Quand le type est DELAY ou PAN-DLY, ce paramètre fixe le temps de retard. Des valeurs plus élevées donnent une sensation d'espace accoustique plus large.

<Lev> Niveau — 0 à 127
Ce paramètre fixe le volume de la réverbération.

<Fbk> Réinjection ou Feedback — 0 à 127
Quand le type est DELAY ou PAN-DLY, ce paramètre fixe la quantité de son retardé qui est réinjecté dans le DELAY. Des valeurs plus élevées donnent plus de répétitions.

<HF Damp> Atténuation des hautes fréquences — 200/250/315/400/500/630/800/100/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS
Fixe le seul auquel les hautes fréquences seront coupées.
Des réglages plus élevés donnent une reverb plus brillante.
Quand BYPASS est sélectionné, les hautes fréquences ne sont pas coupées.

Effets internes dans les sources sonores GM
Les références de ce manuel au "chorus GM" et à la "reverb GM" peuvent vous avoir fait penser que ce sont des éléments du standard General MIDI.
Il est exact que les sources sonores compatibles GM les plus récentes ont des effets internes tels que chorus et reverb, mais l'uilisation de ces unités n'est pas spécifiée par le standard General MIDI niveau 1. Cela signifie que les données de jeu créées pour le mode GM du JV-1080 peuvent ne pas être reproduites identiquement sur d'autres sources sonores GM.

■ Sélection d'un Patch pour chaque Partie (Part)

<Number> Numéro de Patch — 001 à 128 PALETTE
Fixe un numéro de Patch GM pour chaque Partie. Le nom du Patch GM sélectionné s'affichera entre parenthèses ( )

* *En mode GM, il n'est pas possible de sélectionner les Patches User, de la carte, les Patches Preset A—C ou d'une carte d'extension.*

■ Réglage de hauteur de chaque Partie (PITCH)

Ces paramètres règlent la hauteur de chaque Partie.

● PITCH (Hauteur)

<Pitch Coarse> Accord grossier — -48 à +48 PALETTE
Ce paramètre règle la hauteur de chaque Partie par demi-ton dans une plage de +/-4 octaves. Règle la hauteur relative d'un Patch par rapport à 0.

<Pitch Fine> Accord fin — -50 à +50 PALETTE
Ce paramètre est un réglage plus fin de la hauteur déterminé par le paramètre précédent, par paliers de 1/100 de demi-ton sur une plage d'un demi-ton vers le haut ou le bas.

■ Réglage du panoramique de chaque partie (PAN)

Fixe la position stéréo (panoramique) de chaque Partie.

● PAN (panoramique)

<Part Pan> Panoramique de Partie — L64 à 0 à 63R
Fixe le panoramique de chaque Partie. Un réglage de L64 est l'extrême gauche, 0 est le centre, et 63R est l'extrême droite.

* *Il y a aussi un panoramique de chaque Patch, le panoramique de Partie décalant celui du Patch de la valeur spécifiée.*

■ Réglage du volume de chaque Partie (LEVEL)

Ce paramètre fixe le niveau de volume de chaque Partie.

● LEVEL (Niveau)

<Level> Niveau de partie — 0 à 127 PALETTE
Ce paramètre fixe le niveau de volume de chaque Partie. Vous l'utiliserez principalement pour faire la balance de volume entre Parties.

3. Techniques de jeu en direct

Sélection des sons du JV-1080 depuis un autre appareil

Si vous désirez sélectionner les sons ou les ensembles rythmiques depuis un autre appareil MIDI, utilisez la procédure suivante.

Sur le JV-1080, Patches, Performances, et ensembles rythmiques sont sélectionnés par les valeurs d'un message de sélection de banque (commande N° 0 et 32) et d'un message de changement de programme. Quand vous pressez un bouton de sélection de son sur un clavier MIDI, ces messages MIDI sont automatiquement transmis. Toutefois, si vous désirez sélectionner les sons du JV-1080 depuis un séquenceur ou un ordinateur, utilisez la procédure suivante pour transmettre les messages MIDI appropriés

1. **Réglez les appareils émetteur et récepteur sur le même canal MIDI.**
2. **Transmettez une commande N°0 (MSB ou octet de poids fort de sélection de banque) avec la valeur désirée.**
3. **Transmettez une commande N°32 (LSB ou octet de poids faible de sélection de banque) avec la valeur désirée.**
4. **Transmettez un message de changement de programme avec la valeur désirée.**

* *Si le JV-1080 reçoit un changement de programme sans avoir reçu préalablement de sélection de banque, il sélectionne un son dans la mémoire alors utilisée (Preset A, User, etc.).*

Sélection d'un Patch

Banque MSB	Banque LSB	Programme	Gr. de Patches	N° de Patch
80	0	0—127	User	1—128
81	0	0—127	Preset A	1—128
81	1	0—127	Preset B	1—128
81	2	0—127	Preset C	1—128
81	3	0—127	Preset D (GM)	1—128
82	0	0—127	Carte DATA	1—128
83	0	0—127	Carte PCM	1—128
84	0	0—127	Extension A	1—128
84	1	0—127	Extension A	129—256
84	2	0—127	Extension B	1—128
84	3	0—127	Extension B	129—256
84	4	0—127	Extension C	1—128
84	5	0—127	Extension C	129—256
84	6	0—127	Extension D	1—128
84	7	0—127	Extension D	129—256

Par exemple, si vous désirez sélectionner le Patch 10 du groupe Preset B, vous devez transmettre les données suivantes :

(Les valeurs sont données en décimal.)
Commande N°0 (MSB de sélection de banque) : 81
Commande N°32 (LSB de sélection de banque) : 1
Changement de programme : 9

* *Le numéro de changement de programme transmis doit être inférieur d'une unité au numéro de Patch voulu.*

Sélection d'une Performance

Banque MSB	Banque LSB	Programme	Gr. de Performances	N° de Performance
80	0	0—31	User	1—32
81	0	0—31	Preset A	1—32
81	1	0—31	Preset B	1—32
82	0	0—31	Carte Data	1—32

Pour sélectionner une Performance, réglez l'émetteur MIDI sur le même canal que le canal de commande de Performance (☞ p. 66). Pour sélectionner le Patch ou l'ensemble rythmique d'une Partie, réglez le canal de transmission pour qu'il corresponde au canal de réception de la Partie visée, mais, si le canal de commande de Performance est le même que le canal de réception d'une Partie, ce premier aura priorité et c'est une Performance (et non un Patch) qui sera sélectionnée par le changement de programme reçu.

Sélection d'un ensemble rythmique

Banque MSB	Banque LSB	Programme	Groupe d'ens. rythmiques	N° d'ens. rythmique
80	0	0, 1	User	1, 2
81	0	0, 1	Preset A	1, 2
81	1	0, 1	Preset B	1, 2
81	2	0, 1	Preset C	1, 2
81	3	0, 1	Preset D (GM)	1, 2
82	0	0—127	Carte Data	1—128
83	0	0—127	Carte PCM	1—128
84	0	0—127	Extension A	1—128
84	1	0—127	Extension A	129—256
84	2	0—127	Extension B	1—128
84	3	0—127	Extension B	129—256
84	4	0—127	Extension C	1—128
84	5	0—127	Extension C	129—256
84	6	0—127	Extension D	1—128
84	7	0—127	Extension D	129—256

Pour sélectionner un ensemble rythmique, réglez le canal de l'émetteur MIDI comme le canal de la Partie 10 (avec le réglage d'usine, la Partie 10 est réglée sur le canal 10).

Nombre maximal de notes simultanées et priorité des parties

A propos du maximum de notes

Le JV-1080 peut produire jusqu'à 64 notes simultanément. Toutefois, certains Patches sont constitués de 2 Tones, et dans ce cas, seules 32 notes simultanées sont possibles. La liste des Patches à la fin de ce manuel vous donne le nombre de Tones utilisés dans chaque Patch.

A propos de la priorité des Patches

Si le nombre de notes demandées excède 64, des notes en cours de production seront coupées pour laisser la place aux nouvelles notes demandées. La priorité de Patch du JV-1080 coupe les notes en commençant par celles produites pour les Parties de plus basse priorité. Quand vous créez un morceau, gardez à l'esprit la priorité de Partie quand vous déciderez de la partie musicale jouée par chaque Partie.

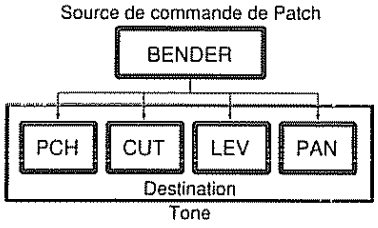
Priorité	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Partie	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16

S'il y a une partie importante dans votre morceau, et que vous ne désirez pas voir ses notes disparaître, vous pouvez utiliser la fonction de réserve de voix (☞ p. 57) pour lui réserver un certain nombre de notes.

■ Utilisation des commandes MIDI

● Commandes et destinations

Vous pouvez utiliser différentes commandes MIDI pour modifier les paramètres de Tones et d'effets en temps réel. Les paramètres pilotés sont appelés Destination et vous pouvez en choisir 4 dans chaque Tone (soit 16 par Patch).
Les commandes qui servent à piloter les paramètres de Tones sont appelées Source de Commande de Patch ou Commande de Patch. Par exemple, si vous faites des réglages de commande de Patch et de destination tels que ci-dessous, déplacer le levier Bender à gauche ou à droite (en haut ou en bas si vous utilisez une molette) commandera simultanément 4 paramètres de Tone : PCH (hauteur), CUT (fréquence de coupure), LEV (volume) and PAN (panoramique).



Pour cet exemple, faisons les réglages comme suit.

1 Activez les commutateurs de réception des commandes que vous désirez utiliser.
Paramètre de système/ Page RECEIVE MIDI
Réception du Bender (☞ p. 68): ON

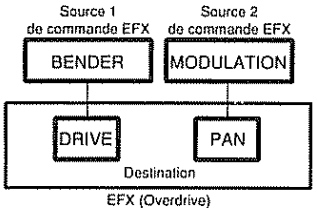
2 Sélectionnez la commande à utiliser.
Paramètre de Patch / Page CONTROL SOURCE
Commande 2 de Patch (☞ p. 49): BENDER

3 Réglez la destination (☞ p. 49) et l'amplitude de commande (☞ p. 49).
Paramètre de Patch / Page CONTROL 2
Destination 1: PCH
Destination 2: CUT
Destination 3: LEV
Destination 4: PAN
Amplitude 1: autre que 0
Amplitude 2: autre que 0
Amplitude 3: autre que 0
Amplitude 4: autre que 0

Le JV-1080 a 3 sources de commande de Patch. La source 1 est fixée sur modulation (commande N° 01), mais les sources 2 et 3 peuvent être librement assignées.

● Paramètre de commande d'effet EFX

Pour piloter les paramètres EFX, utilisez une source de commande EFX. Deux types de commande peuvent être librement assignés à ces sources. La destination sera déterminée par le type d'effet sélectionné. Par exemple, si vous sélectionnez OVERDRIVE, les destinations seront DRIVE (le degré de distorsion) et Pan (position stéréo)



Pour cet exemple, utilisez la procédure ci-dessous.

1 Activez le commutateur de réception de la commande que vous désirez utiliser.
Paramètre de système / Page RECEIVE MIDI
Réception du Bender (☞ p. 68): ON
Réception de Modulation (☞ p. 68): ON

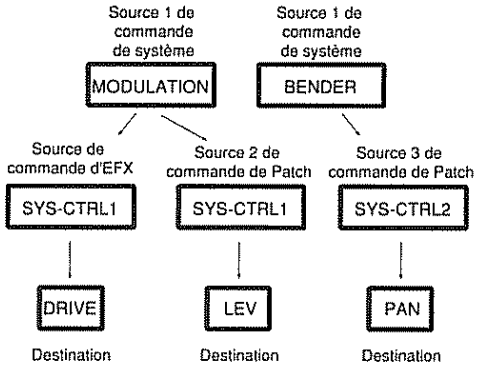
2 Sélectionnez le type d'effet.
Paramètre de Patch / Page PATCH EFX TYPE
Type d'effets (☞ p. 45): 2:OVERDRIVE

3 Sélectionnez les commandes à utiliser.
Paramètre de Patch / Page PATCH EFX CTRL
Commande d'effet 1 (☞ p. 46): BENDER
Commande d'effet 2 (☞ p. 46): MODULATION

4 Réglez l'amplitude de commande.
Paramètre de Patch / Page PATCH EFX CTRL
Amplitude de commande 1 (☞ p. 46): autre que 0
Amplitude de commande 2 (☞ p. 46): autre que 0

● Usage des commandes en mode Système

Les commandes de Patch 2, 3 et d'effet permettent de sélectionner les réglages SYS-CTRL1 et SYS-CTRL2. Quand ces réglages seront sélectionnés, le Tone ou l'effet sera piloté comme déterminé par les sélections de commande effectuées en mode Système. En mode Système, vous pouvez choisir n'importe quel numéro de commande (00 à 95), le Bender ou l'aftertouch comme l'une des deux sources possibles de commande, la commande 1 et la commande 2 du Système.



Il est utile d'utiliser les commandes de système quand vous n'avez pas besoin de déterminer des commandes différentes pour chaque Patch ou lorsque vous désirez être libre d'utiliser n'importe quel numéro de commande.

* *En dehors de certaines exceptions, la fonction de chaque message de changement de commande MIDI est prédéfinie. Ainsi, le message de sélection de banque (commande N° 00, 32) sert à changer la banque de sons. Le JV-1080 permet d'assigner ces messages de commande à de nombreuses autres fonctions, pour que les sons puissent être pilotés en temps réel, mais vous devez savoir que de telles utilisations dépassent les procédures définies par le MIDI.*

● Commande en mode Performance

En mode Performance, les commandes du Patch utilisé par chaque Partie peuvent appliquer différents effets à chaque Partie. Mais si vous utilisez les réglages EFX de Performance, les réglages de commande EFX du Patch sont ignorés et les réglages de commande EFX de la Performance seront utilisés. Aussi, si vous désirez utiliser les commandes en mode Performance, le commutateur de réception MIDI de chaque Partie doit être activé.

4. Utilisation des effets

La destination de sortie des effets du JV-1080 dépend des réglages de chaque Tone et de l'assignation de sortie d'effet, ainsi que des réglages de niveau.

Vous pouvez assimiler un niveau de 0 à une déconnexion, et un entre 1 et 127 à une connexion. Le routage d'effet est déterminé par les différents réglages de niveau et assignation de sortie. Les schémas suivants sont des exemples en mode Patch pour servir de guide à vos réglages d'effets. Les réglages d'assignation de sortie et de niveau donnés sur la gauche de chaque schéma donnent le routage d'effet représenté par le schéma de droite. Les paramètres réglables entre 1 et 127 se fixent sur n'importe quel chiffre.

* *Les paramètres référencés comme "--" seront ignorés même si vous fixez une valeur.*

* *Seul le son auquel l'effet s'applique est produit avec chorus et reverb, tandis que le multi-effet EFX contient aussi le son d'origine.*

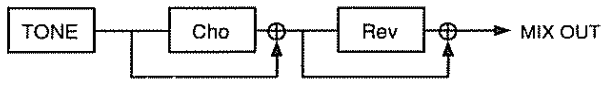
• Sortie du son non traité en MIX OUT.

SORTIE	
Assignation de sortie	MIX
Niveau de sortie	1—127
Niveau d'envoi au chorus	0
Niveau d'envoi à la reverb	0
SORTIE D'EFX (PATCH)	
Assignation de sortie	--
Niveau de sortie	--
Niveau d'envoi au chorus	--
Niveau d'envoi à la reverb	--
CHORUS DU PATCH	
Niveau du chorus	--
Assignation de sortie	--
REVERB DU PATCH	
Niveau de reverb	--



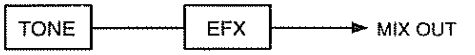
• Sortie du son non traité en MIX OUT.

SORTIE	
Assignation de sortie	MIX
Niveau de sortie	1—127
Niveau d'envoi au chorus	1—127
Niveau d'envoi à la reverb	1—127
SORTIE D'EFX (PATCH)	
Assignation de sortie	--
Niveau de sortie	--
Niveau d'envoi au chorus	--
Niveau d'envoi à la reverb	--
CHORUS DU PATCH	
Niveau du chorus	1—127
Assignation de sortie	MIX+Rev
REVERB DU PATCH	
Niveau de reverb	1—127



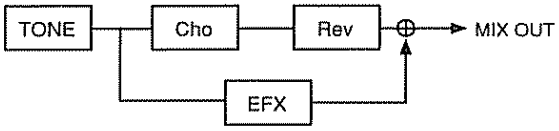
• Sortie du son non traité en MIX OUT.

SORTIE	
Assignation de sortie	EFX
Niveau de sortie	1—127
Niveau d'envoi au chorus	0
Niveau d'envoi à la reverb	0
SORTIE D'EFX (PATCH)	
Assignation de sortie	MIX
Niveau de sortie	1—127
Niveau d'envoi au chorus	0
Niveau d'envoi à la reverb	0
CHORUS DU PATCH	
Niveau du chorus	--
Assignation de sortie	--
REVERB DU PATCH	
Niveau de reverb	--



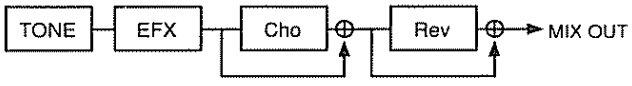
• Sortie du son non traité en MIX OUT.

SORTIE	
Assignation de sortie	EFX
Niveau de sortie	1—127
Niveau d'envoi au chorus	1—127
Niveau d'envoi à la reverb	0
SORTIE D'EFX (PATCH)	
Assignation de sortie	MIX
Niveau de sortie	1—127
Niveau d'envoi au chorus	0
Niveau d'envoi à la reverb	0
CHORUS DU PATCH	
Niveau du chorus	1—127
Assignation de sortie	REV
REVERB DU PATCH	
Niveau de reverb	1—127



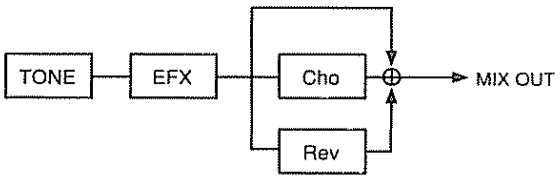
• Sortie du son non traité en MIX OUT.

SORTIE	
Assignation de sortie	EFX
Niveau de sortie	1—127
Niveau d'envoi au chorus	0
Niveau d'envoi à la reverb	0
SORTIE D'EFX (PATCH)	
Assignation de sortie	MIX
Niveau de sortie	1—127
Niveau d'envoi au chorus	1—127
Niveau d'envoi à la reverb	1—127
CHORUS DU PATCH	
Niveau du chorus	1—127
Assignation de sortie	MIX+Rev
REVERB DU PATCH	
Niveau de reverb	1—127



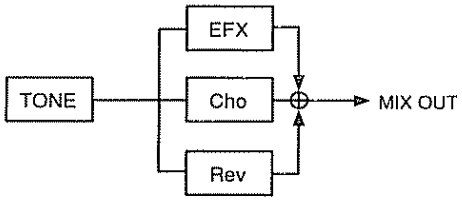
- **Emploi de Chorus et Reverb en parallèle et EFX en série**

SORTIE	
Assignation de sortie	EFX
Niveau de sortie	1—127
Niveau d'envoi au chorus	0
Niveau d'envoi à la reverb	0
SORTIE D'EFX (PATCH)	
Assignation de sortie	MIX
Niveau de sortie	1—127
Niveau d'envoi au chorus	1—127
Niveau d'envoi à la reverb	1—127
CHORUS DU PATCH	
Niveau du chorus	1—127
Assignation de sortie	MIX
REVERB DU PATCH	
Niveau de reverb	1—127



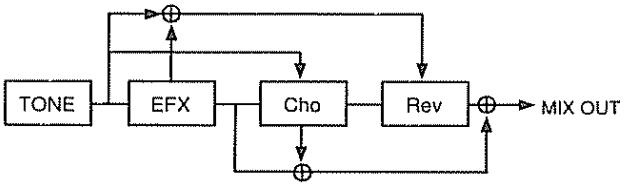
- **Emploi d'EFX, Chorus et Reverb en parallèle**

SORTIE	
Assignation de sortie	EFX
Niveau de sortie	1—127
Niveau d'envoi au chorus	1—127
Niveau d'envoi à la reverb	1—127
SORTIE D'EFX (PATCH)	
Assignation de sortie	MIX
Niveau de sortie	1—127
Niveau d'envoi au chorus	0
Niveau d'envoi à la reverb	0
CHORUS DU PATCH	
Niveau du chorus	1—127
Assignation de sortie	MIX
REVERB DU PATCH	
Niveau de reverb	1—127



- **Emploi simultané en parallèle et en série**

SORTIE	
Assignation de sortie	EFX
Niveau de sortie	1—127
Niveau d'envoi au chorus	1—127
Niveau d'envoi à la reverb	1—127
SORTIE D'EFX (PATCH)	
Assignation de sortie	MIX
Niveau de sortie	1—127
Niveau d'envoi au chorus	1—127
Niveau d'envoi à la reverb	1—127
CHORUS DU PATCH	
Niveau du chorus	1—127
Assignation de sortie	MIX+REV
REVERB DU PATCH	
Niveau de reverb	1—127



- **Sortie du son non traité en OUTPUT1/2**

SORTIE	
Assignation de sortie	OUT1/2
Niveau de sortie	1—127
Niveau d'envoi au chorus	--
Niveau d'envoi à la reverb	--
SORTIE D'EFX (PATCH)	
Assignation de sortie	--
Niveau de sortie	--
Niveau d'envoi au chorus	--
Niveau d'envoi à la reverb	--
CHORUS DU PATCH	
Niveau du chorus	--
Assignation de sortie	--
REVERB DU PATCH	
Niveau de reverb	--



- **Emploi d'EFX et sortie en OUTPUT1/2.**

SORTIE	
Assignation de sortie	EFX
Niveau de sortie	1—127
Niveau d'envoi au chorus	--
Niveau d'envoi à la reverb	--
SORTIE D'EFX (PATCH)	
Assignation de sortie	OUT1/2
Niveau de sortie	1—127
Niveau d'envoi au chorus	--
Niveau d'envoi à la reverb	--
CHORUS DU PATCH	
Niveau du chorus	--
Assignation de sortie	--
REVERB DU PATCH	
Niveau de reverb	--



Ces exemples utilisent un Tone en mode Patch. Comme les niveaux de sortie, d'envoi au chorus et à la reverb peuvent être réglés séparément pour chaque Tone, vous pouvez faire les réglages nécessaires pour chacun lorsque vous utilisez plusieurs Tones. Les réglages individuels de niveau de Tone sont ignorés en mode Performance — le niveau étant contrôlé par les réglages de sortie faits pour chaque Partie (il peut être utile de substituer une Partie à un Tone quand vous visualisez cette illustration).

Uniquement lorsque l'assignation de sortie est réglée sur "Patch", la balance de niveau des Tones choisis pour les Patches se reflète dans les Parties. Notez aussi que si un type d'effet EFX différent est choisi pour les Patches et les Performances, des effets inattendus peuvent être obtenus pour les Parties. Pour éviter cela, vous pouvez soit régler l'assignation de sortie sur MIX, soit n'utiliser que des Patches qui sont spécifiquement réglés pour la façon dont la Performance doit être utilisée.

Chapitre 5

Multi-Effet EFX

Le multi-effet EFX est un processeur offrant 40 types d'effets. Des combinaisons d'effets et la séquence de leur enchaînement sont prédéterminées pour chaque type d'effet.

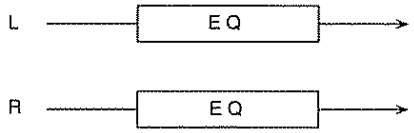
Certains des paramètres décrits dans ce chapitre sont marqués d'une astérisque ("*") sur la gauche. Cette astérisque signifie que le paramètre peut être piloté par une commande EFX (☞ p. 46).

1. Types d'effets

Le multi-effet EFX a 40 types d'effets décrit ci-dessous.
Certains de ces types d'effets sont des associations dans lesquelles deux types d'effets sont liés ensembles.

■ 1: STEREO-EQ (Egaliseur stéréo)

C'est un égaliseur stéréo qui règle la qualité sonore dans les plages de basses, médiums et aigus.



<LowFreq> Basses fréquences — 200 Hz/400 Hz
Fixe la fréquence de référence pour traiter les sons de basse.

<LowGain> Gain des graves — -15 dB à +15 dB
Règle l'action sur les graves. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande basse.

<Hi Freq> Hautes fréquences — 4 kHz/8 kHz
Fixe la fréquence de référence pour traiter les aigus.

<Hi Gain> Gain des aigus — -15 dB à +15 dB
Règle les aigus. Une valeur positive plus grande donne une plus grande accentuation de la bande haute.

<P1 Freq> Fréquence de crête 1 — 200/250/315/400/ 500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/ 4000/5000/6300/8000 (200 Hz à 8 kHz)
Cela fixe la fréquence de référence pour traiter le son dans une bande de fréquences spécifiques.

<P1 Q> Bande Q1 — 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0
Cela détermine la bande d'action autour de la fréquence de référence fixé par le paramètre précédent.
Une plus grande valeur donne une plus grande largeur de bande traitée par le paramètre suivant.

<P1 Gain> Gain 1 — -15 dB à +15 dB
Cela détermine l'action sur une bande de fréquences spécifiques. Une grande valeur positive donne une plus grande accentuatuion de la bande de fréquences déterminée par les deux paramètres précédents.

<P2 Freq> Fréquence de crête 2 — 200/250/315/400/ 500/630/800/1000/1250/ 1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 (200 Hz à 8 kHz)
Cela fixe la fréquence de référence pour traiter le son dans une bande de fréquences spécifiques.

<P2 Q>Bande Q2 — 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0
Détermine la bande d'action autour de la fréquence de référence fixée par le paramètre précédent. Une plus grande valeur donne une plus grande largeur de bande traitée par le paramètre suivant.

<P2 Gain> Gain 2 — -15 dB to à15 dB
Détermine l'action sur une bande de fréquences spécifiques. Une grande valeur positive accentue la bande de fréquence déterminée par les deux paramètres précédents.

***<Level> Niveau de sortie — 0 à 127**
Cela fixe le niveau général pour le son d'effets.

■ 2: OVERDRIVE (Saturation)

Cela produit une distorsion naturelle telle que celle obtenue d'un ampli à lampe.



***<Drive> Saturation — 0 à 127**
Cela fixe la force de la distorsion.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

* *Augmenter la valeur de Drive augmente aussi le volume général. Il peut être utile d'utiliser le niveau de sortie pour compenser la différence de volume entre le son avec et le son sans Overdrive.*

<LowGain> Gain des graves — -15 dB à +15 dB
Cela règle l'action sur les graves. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande basse.

<Hi Gain> Gain des aigus — -15 dB à +15 dB
Cela règle les aigus. Une valeur positive plus grande donne une plus grande accentuation de la bande haute.

<Amp Type> Type d'ampli — SMALL/BUILT-IN/ 2-STACK/3-STACK
Cela simule les caractéristiques d'un ampli guitare.

SMALL:
Simule un ampli compact.

BUILT-IN:
Simule un ampli intégré.

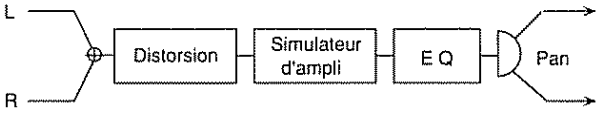
2-STACK:
Simule un grand ampli 2 corps.

3-STACK:
Simule un grand ampli 3 corps.

***<Pan> Panoramique — L64 à 0 à 63R**
Cela fixe la position stéréo du son d'effet. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite.

■ 3: DISTORTION (Distorsion)

Cela augmente les harmoniques impaires pour ajouter une forte distorsion au son d'origine.



***<Drive> Saturation — 0 à 127**
Cela fixe la force de la distorsion.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

* *Augmenter la valeur de Drive augmente aussi le volume général. Il peut être utile d'utiliser le niveau de sortie pour compenser la différence de volume entre le son avec et le son sans distorsion.*

<LowGain> Gain des graves — -15 dB à +15 dB
Cela règle l'action sur les graves. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande basse.

<Hi Gain> Gain des aigus — -15 dB à +15 dB
Cela règle les aigus. Une valeur positive plus grande donne une plus grande accentuation de la bande haute.

<Amp Type> Type d'ampli — SMALL/BUILT-IN/ 2-STACK/3-STACK
Cela simule les caractéristiques d'un ampli guitare.

SMALL:
Simule un ampli compact.

BUILT-IN:
Simule un ampli intégré.

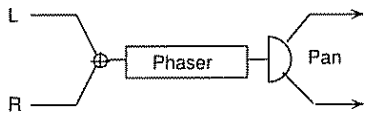
2-STACK:
Simule un grand ampli 2 corps

3-STACK:
Simule un grand ampli 3 corps.

***<Pan> Panoramique — L64 à 0 à 63R**
Cela fixe la position stéréo du son d'effet. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite.

■ 4: PHASER

Cet effet prend le son d'origine et lui ajoute sa version avec une phase décalée pour que le timbre change au cours du temps, donnant des ondulations au son.



***<Manual> Manuel — 100 Hz à 8 kHz**
Cela fixe la bande de fréquences à laquelle s'ajoutent les ondulations.

100 à 290 Hz :	Par paliers de 10 Hz
300 à 980 Hz :	Par paliers de 20 Hz
1 k à 8 kHz :	Par paliers de 100 Hz

***<Rate> Vitesse — 0.05 Hz à 10.0 Hz**
Cela fixe le cycle des ondulations de l'effet.

0.05 à 4.95 Hz :	Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz :	Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz :	Par paliers de 0.5 Hz

<Depth> Amplitude — 0 à 127
Cela fixe l'amplitude des ondulations.

<Res> Résonance — 0 à 127
Cela fixe la quantité de son d'effet réinjecté dans le phaser. De grandes valeurs donnent un son plus caractéristique.

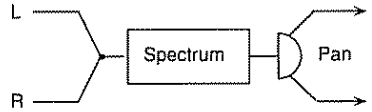
<Mix> Niveau de mixage— 0 à 127
Cela fixe le niveau du son d'effet par rapport au son original.

<Pan> Panoramique — L64 à 0 à 63R
Cela fixe la position stéréo du son d'effet. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

■ 5: SPECTRUM

C'est un type de filtre qui fait monter et descendre le niveau d'une fréquence spécifique pour changer la tonalité.
L'effet Spectrum travaille comme un égaliseur, mais comme la fréquence de chacune des bandes est fixée en position optimale pour une mise en valeur, vous pouvez créer des sons plus caractéristiques qu'avec une simple compensation.



Les sons se règlent dans les bandes 1 à 6.

<Band 1> Niveau de bande 1 — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la valeur de la fréquence à 250 Hz.

<Band 2> Niveau de bande 2 — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la valeur de la fréquence à 500 Hz.

<Band 3> Niveau de bande 3 — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la valeur de la fréquence à 1000 Hz (1 kHz).

<Band 4> Niveau de bande 4 — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la valeur de la fréquence à 1250 Hz.

<Band 5> Niveau de bande 5 — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la valeur de la fréquence à 2000 Hz.

<Band 6> Niveau de bande 6 — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la valeur de la fréquence à 3150 Hz.

<Band 7> Niveau de bande 7 — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la valeur de la fréquence à 4000 Hz.

<Band 8> Niveau de bande 8 — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la valeur de la fréquence à 8000 Hz.

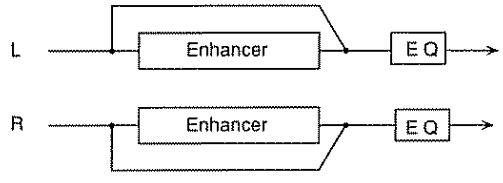
<Width> Largeur de bande — 1 à 5
Ce réglage, commun à chacune des bandes, fixe la largeur de la bande de fréquence qui est augmentée et diminuée par la valeur des 8 paramètres ci-dessus.

***<Pan> Panoramique — L64 à 0 à 63R**
Cela fixe la position stéréo du son d'effet. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

■ 6: ENHANCER

Cela commande les composantes harmoniques aiguës pour ajouter une modulation au son, le mettant ainsi en valeur.



***<Sens> Sensibilité — 0 à 127**
Cela fixe l'amplitude d'application de l'enhancer.

***<Mix> Niveau de mixage — 0 à 127**
Cela fixe le rapport du son d'origine par rapport aux harmoniques générées.

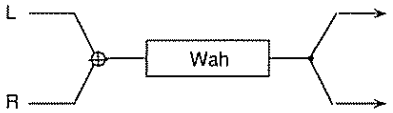
<LowGain> Gain des graves — -15 dB à +15 dB
Cela règle l'action sur les graves. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande basse.

<Hi Gain> Gain des aigus — -15 dB à +15 dB
Cela règle les aigus. Une valeur positive plus grande donne une plus grande accentuation de la bande haute.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

7: AUTO-WAH (wah-wah automatique)

Permet d'obtenir un effet wah-wah automatique par lequel le son change grâce à un mouvement cyclique du filtre.



<Filter> Type de filtre — LPF/BPF
Cela sélectionne le type de filtre à utiliser.

LPF (Filtre PassBand):
L'effet wah-wah s'obtient sur une grande plage de fréquences.

BPF (Filtre PassBand):
L'effet wah-wah s'obtient sur une plage de fréquences étroite.

<Sens> Sensibilité — 0 à 127
Cela fixe l'amplitude d'application de l'effet.

***<Manual> Manuel — 0 à 127**
Cela fixe la fréquence de référence pour l'effet wah-wah.

<Peak> Crête — 0 à 127
Cela fixe la zone d'application de wah-wah à proximité de la fréquence de référence. Une petite valeur donne un effet dans une plage plus large, et une valeur plus grande donne un effet pour une plage plus étroite.

***<Rate> Vitesse du LFO — 0.05 Hz à 10.0 Hz**
Cela fixe le cycle des ondulations de l'effet wah-wah.

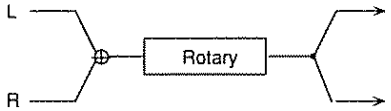
0.05 à4.95 Hz :	Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz :	Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz :	Par paliers de 0.5 Hz

<Depth> Amplitude du LFO — 0 à 127
Cela fixe l'amplitude des ondulations de l'effet.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

8: ROTARY

Simule un haut-parleur rotatif à l'ancienne, qui apporte des ondulations au son en faisant tourner le haut-parleur durant le jeu. Cet effet est le plus sensible avec un son d'orgue. La trompe (haut-parleur d'aigu) et le rotor (haut-parleur de basse) peuvent être combinés pour recréer ces effets.



<LowSlow> Vitesse lente des basses fréquences — 0.05 Hz à 10.0 Hz
Cela fixe la vitesse de rotation pour le rotor (haut-parleur de graves) quand la vitesse est sur "SLOW" (lente).

0.05 à 4.95 Hz:	Par paliers de 0.05
5.0 à 6.9 Hz:	Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz:	Par paliers de 0.5 Hz

<LowFast> Vitesse rapide des basses fréquences — 0.05 Hz à 10.0 Hz
Cela fixe la vitesse de rotation du rotor (haut-parleur de graves) quand le réglage de vitesse est sur "FAST" (rapide).

0.05 à 4.95 Hz:	Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz:	Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz:	Par paliers de 0.5 Hz

<LowAccl> Accélération des basses fréquences — 0 à 15
Fixe le temps nécessaire au cycle de rotation du rotor pour se stabiliser quand la vitesse change entre SLOW et FAST. De petites valeurs donnent des durées plus longues.

<LowLvl> Niveau des basses fréquences — 0 à 127
Cela fixe le volume du rotor.

<HiSlow> Vitesse lente des hautes fréquences — 0.05 Hz à 10.0 Hz
Cela fixe la vitesse de rotation de la trompe (haut-parleur d'aigus) quand le réglage de vitesse est sur "SLOW" (lente).

0.05 à 4.95 Hz:	Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz:	Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz:	Par parliers de 0.5 Hz

<HiFast> Vitesse rapide des hautes fréquences — 0.05 Hz à 10.0 Hz
Cela fixe la vitesse de rotation de la trompe (haut-parleur d'aigus) quand le réglage de vitesse est sur "FAST" (rapide).

0.05 à 4.95 Hz:	Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz:	Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz:	Par paliers de 0.5 Hz

<HiAccl> Accélération des hautes fréquences — 0 à 15
Fixe le temps nécessaire au cycle de rotation de la trompe pour se stabiliser quand la vitesse est commutée entre SLOW et FAST. De petites valeurs donnent une durée plus grande.

<HiLvl> Niveau des hautes fréquences — 0 à 127
Cela fixe le volume de la trompe.

<Separation> Séparation — 0 à 127
Cela détermine l'ampleur de l'extension du son.

***<Speed> Vitesse — SLOW/FAST**
Cela fait commuter la vitesse de rotation pour l'effet rotatif.

SLOW:
Depuis le mode FAST, la vitesse de rotation se ralentit puis se stabilise à la valeur LowSlow/HiSlow).

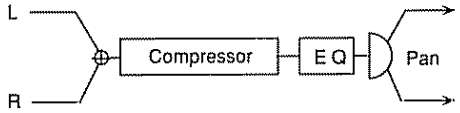
FAST:
Depuis le mode SLOW, la vitesse de rotation s'accélère puis se stabilise à la valeur LowFast/HiFast).

* *Vous pouvez alterner entre SLOW et FAST avec toute commande assignée en commande EFX (☞ p. 46). Ainsi, si vous avez choisi FOOT (pédale), vous pouvez alterner entre SLOW et FAST par message de pédale (Commande N° 4) depuis un appareil externe.*

***<Level> Niveau de sortie — 0 à 127**
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet

■ 9: COMPRESSOR (Compresseur)

Cet effet stabilise le niveau général en supprimant les hauts niveaux et en amplifiant les bas niveaux.



<Attack> Vitesse d'attaque — 0 à 127
Cela fixe la force de l'attaque quand le son est reçu.

<Sustain> Vitesse de Sustain — 0 à 127
Cela fixe le temps nécessaire pour amplifier un signal de bas niveau à un volume constant.

<Post Gain> Gain — x1/x2/x4/x8
Cela détermine le niveau d'entrée.

<LowGain> Gain des graves — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la tonalité du son des basses. Une plus grande valeur positive donne une accentuation de la bande basse.

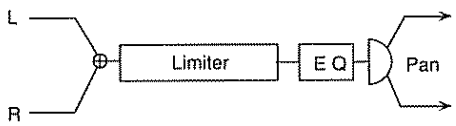
<Hi Gain> Gain des aigus — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la tonalité du son des aigus. Une plus grande valeur positive donne une accentuation de la bande haute.

***<Pan> Panoramique — L64 à 0 à 63R**
Cela fixe la position stéréo du son d'effet. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite.

***<Level> Niveau de sortie — 0 à 127**
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

■ 10: LIMITER (Limiteur)

Alors que le compresseur agit à la fois sur les signaux de haut et de bas niveau, le limiteur ne compresse que les signaux de haut niveau dépassant un niveau fixé. Vous pouvez éliminer toute distorsion indésirable en règlant ces effets pour qu'ils ne travaillent que sur les crêtes.



<Thresh> Seuil — 0 à 127
Cela fixe le niveau auquel le limiteur apparaît. Des signaux entrant plus élevés que le niveau réglé ici sont compressés.

<Ratio> Rapport — 1.5:1/2:1/4:1/100:1
Cela détermine combien les signaux sont compressés quand le limiteur s'applique.

<Release> Durée de relâchement — 0 à 127
Cela fixe l'intervalle qui sépare le moment où le signal chute sous le seuil du moment où l'effet cesse.

<Gain> Gain — x1/x2/x4/x8
Cela fixe le niveau d'entrée.

<LowGain> Gain des graves — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la tonalité du son des basses. Une plus grande valeur positive donne une accentuation de la bande basse.

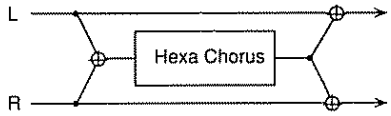
<Hi Gain> Gain des aigus — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la tonalité du son d'aigus. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande haute.

***<Pan> Panoramique — L64 à 0 à 63R**
Cela fixe la position stéréo du son d'effet. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite.

***<Level> Niveau de sortie — 0 à 127**
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

■ 11: HEXA-CHORUS

Le chorus grossit et élargit le son. Celui-ci applique un chorus à 6 sons avec temps de retard différents (hexa-chorus).



<Pre Dly> Préretard (Pre Delay) — 0 ms à 100 ms
Cela fixe l'intervalle qui sépare le son d'origine du son d'effet.

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 à 49 ms:	Par paliers de 1 ms
50 à 100 ms:	Par paliers de 2 ms

***<Rate> Vitesse du chorus — 0.05 Hz à 10.0 Hz**
Cela fixe le cycle des ondulations du son de chorus.

0.05 à 4.95 Hz:	Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz:	Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz:	Par paliers de 0.5 Hz

<Depth> Amplitude — 0 à 127
Détermine l'amplitude des ondulations du son de chorus.

<Dly Dev> Déviation du pre delay — 0 à 20
Le predelay ou préretard est l'intervalle de temps qui sépare le son direct du son de chorus. Ce paramètre décale le pre delay de la valeur fixée ici pour chaque son de l'hexa-chorus. Une plus grande valeur donne un plus grand décalage entre chaque son de l'hexa-chorus.

<Dpt Dev> Amplitude de déviation — -20 à +20
Cela détermine l'amplitude de déviation pour chaque son de l'hexa-chorus. De plus grandes valeurs donnent une plus grande déviation du son de chorus.

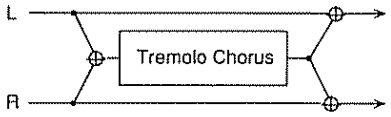
<Pan Dev> Déviation de panoramique — 0 à 20
Cela fixe la dispersion dans l'espace stéréo des différents sons de l'hexa-chorus. De plus grandes valeurs donnent des positions stéréo plus réparties pour le son de chorus. Avec un réglage à 0, tous les sons de chorus sont au centre. A 20, les sonorités sont réparties par intervalle de 30 degrés, en partant du centre.

<Balance> Balance de l'effet — D100:0E à D0:100E
Cela fixe la balance pour les niveaux du son d'origine et du son d'effet.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

■ 12: TREMOLO-CHORUS

C'est un chorus avec un effet trémolo, qui ajoute des ondulations cycliques au volume.



<Pre Dly> Préretard — 0 ms à 100 ms
Cela fixe l'intervalle qui sépare le son d'origine de l'effet.

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 à 49 ms:	Par paliers de 1 ms
50 à 100 ms:	Par paliers de 2 ms

<ChoRate> Vitesse du chorus — 0.05 Hz à 10.0 Hz
Cela fixe le cycle des ondulations du son de chorus.

0.05 à 4.95 Hz:	Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz:	Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz:	Par paliers de 0.5 Hz

<ChoDepth> Amplitude du chorus — 0 à 127
Cela détermine l'amplitude des ondulations du son de chorus.

<Phase> Phase du chorus — 0 à 180
Cela détermine comment le son de chorus est dispersé.

***<TrmRate> Vitesse de trémolo — 0.05 Hz à 10.0 Hz**
Cela fixe le cycle des ondulation de l'effet trémolo. De plus grandes valeurs donnent un cycle plus grand.

0.05 à 4.95 Hz:	Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz:	Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz:	Par paliers de 0.5 Hz

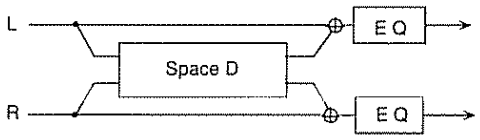
<Trm Sep> Séparation de trémolo — 0 à 127
Cela détermine comment l'effet trémolo prend son expansion.

***<Balance> Balance de l'effet — D100:0E à D0:100E**
Cela fixe la balance pour les niveaux du son d'origine et du son d'effet.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

■ 13: SPACE-D

C'est un chorus multiple qui implique une modulation à 2 phases en stéréo. Une caractéristique de cet effet est de produire un effet chorus clair sans sensation de discordance.



<Pre Dly> Préretard — 0 ms à 100 ms
Cela fixe l'intervalle qui sépare le son d'origine du son d'effet.

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 à 49 ms:	Par paliers de 1 ms
50 à 100 ms:	Par paliers de 2 ms

***<Rate> Vitesse du chorus — 0.05 Hz à 10.0 Hz**
Cela fixe le cycle des ondulations du son de chorus.

0.05 à 4.95 Hz:	Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz:	Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz:	Par paliers de 0.5 Hz

<Depth> Amplitude du chorus — 0 à 127
Cela détermine l'amplitude des ondulations du son de chorus.

<Phase> Phase du chorus — 0 à 180
Cela détermine comment le son de chorus est dispersé.

<LowGain> Gain des graves — -15 dB à +15 dB
Détermine la tonalité des basses du son de chorus. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande basse.

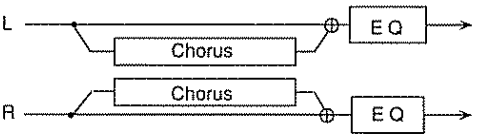
<Hi Gain> Gain des aigus — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la tonalité des aigus du son de chorus. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande haute.

***<Balance> Balance de l'effet — D100:0E à D0:100E**
Cela fixe la balance pour les niveaux du son d'origine et du son d'effet.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

■ 14: STEREO-CHORUS

C'est un chorus avec une réelle sortie stéréo. Il rend le son plus consistant et plus ample.



<Pre Dly> Préretard — 0 ms à 100 ms
Cela fixe l'intervalle qui sépare le son d'origine du son d'effet.

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 à 49 ms:	Par paliers de 1 ms
50 à 100 ms:	Par paliers de 2 ms

***<Rate> Vitesse du chorus — 0.05 Hz à 10.0 Hz**
Cela fixe le cycle des ondulations du son de chorus

0.05 à 4.95 Hz: Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz: Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz: Par paliers de 0.5 Hz

<Depth> Amplitude du chorus — 0 à 127
Détermine l'amplitude des ondulations du son de chorus.

<Phase> Phase du chorus — 0 à 180
Détermine comment le son de chorus est dispersé.

<Filter Type> Type de filtre — OFF/LPF/HPF
Détermine le type de filtre s'appliquant au son de chorus

LPF (Filtre passe-bas):
La bande, qui est au-dessus de la valeur fixée comme fréquence de coupure, est éliminée.

HPF (Filtre passe-haut):
La bande, située sous la valeur choisie comme fréquence de coupure, est éliminée.

<Cutoff> Fréquence de coupure — 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 (200 Hz à 8 kHz)
Cela fixe la fréquence de référence pour la coupure d'une bande de fréquences spécifiques par un filtre.

<LowGain> Gain des graves — -15 dB à +15 dB
Détermine la tonalité des basses. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande basse.

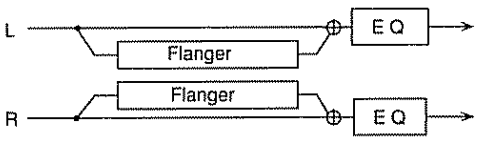
<Hi Gain> Gain des aigus — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la tonalité des aigus. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande haute.

***<Balance> Balance de l'effet — D100:0E à D0:100E**
Cela fixe la balance pour les niveaux du son d'origine et du son d'effet.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

■ 15: STEREO-FLANGER

C'est un flanger avec une réelle sortie stéréo (les LFO gauche et droit sont en phase). L'ampleur de l'effet peut être augmentée pour obtenir un son qui monte et descend, comme un avion à réaction décollant ou atterrissant.



<Pre Dly> Préretard — 0 ms à 100 ms
Cela fixe l'intervalle qui sépare le son d'origine du son d'effet.
0 à 4.9 ms: Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms: Par paliers de 0.5 ms
10 à 49 ms: Par paliers de 1 ms
50 à 100 ms: Par paliers de 2 ms

***<Rate> Vitesse du LFO — 0.05 Hz à 10.0 Hz**
Cela fixe le cycle des ondulations du flanger.
0.05 à 4.95 Hz: Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz: Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz: Par paliers de 0.5 Hz

<Depth> Amplitude du LFO — 0 à 127
Cela fixe l'amplitude des ondulations du flanger.

***<Fbk> Réinjection — -98% à +98%**
Cela fixe le pourcentage du signal sortant du flanger qui est réinjecté à l'entrée de celui-ci.
Quand la valeur est positive, une sortie en phase est retournée à l'entrée. Le choix d'une valeur négative entraîne le renvoi à l'entrée d'un signal avec une phase inversée. Il n'y a pas de réinjection quand la valeur est à 0. Vous pouvez choisir une valeur -98% à +98%, par paliers de 2%.

<Phase> Phase — 0 à 180
Détermine comment se diffuse le son du flanger.

<Filter> Type de filtre — OFF/LPF/HPF
Détermine le type de filtre appliqué au son de flanger.

LPF (Filtre passe bas):
La bande, qui est au-dessus de la valeur fixée comme fréquence de coupure, est éliminée.

HPF (Filtre passe haut):
La bande, située sous la valeur choisie comme fréquence de coupure, est éliminée.

<Cutoff> Fréquence de coupure — 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 (200 Hz à 8 kHz)
Cela fixe la fréquence de référence pour la coupure d'une bande de fréquences spécifiques par un filtre.

<LowGain> Gain des graves — -15 dB à +15 dB
Détermine la tonalité des basses. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande basse.

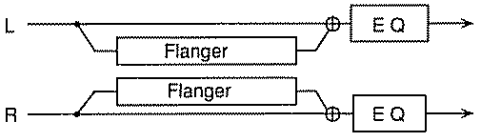
<Hi Gain> Gain des aigus — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la tonalité des aigus. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande haute.

<Balance> Balance de l'effet — D100:0E à D0:100E
Cela fixe la balance pour les niveaux du son d'origine et du son d'effet.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

■ 16: STEP-FLANGER

C'est un flanger avec changements par paliers de la hauteur du son d'effet. En réglant le palier sur la longueur d'une note, vous pouvez synchroniser le changement de hauteur avec l'horlogerie du JV-1080 ou d'un appareil externe.



<Pre Dly> Préretard — 0 ms à 100 ms
Fixe l'intervalle qui sépare le son d'origine du son d'effet
0 à 4.9 ms: Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms: Par paliers de 0.5 ms
10 à 49 ms: Par paliers de 1 ms
50 à 100 ms: Par paliers de 2 ms

<Rate> Vitesse du LFO — 0.05 Hz à 10.0 Hz
Fixe le cycle des ondulations du flanger.

0.05 à 4.95 Hz: Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz: Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz: Par paliers de 0.5 Hz

<Depth> Amplitude du LFO — 0 à 127
Cela détermine l'amplitude des ondulations du flanger.

***<Fbk> Réinjection — -98% à +98%**
Cela fixe le pourcentage du signal sortant du flanger qui est réinjecté à l'entrée de celui-ci.
Quand la valeur est positive, une sortie en phase est retournée à l'entrée. Le choix d'une valeur négative entraîne le renvoi à l'entrée d'un signal avec une phase inversée. Il n'y a pas de réinjection quand la valeur est à 0.
Vous pouvez choisir une valeur de -98% à +98%, par paliers de 2%.

<Phase> Phase — 0 à 180
Détermine comment se diffuse le son du flanger.

***<StepRate> Paliers — 0.05 Hz à 10.0 Hz/♪/♪./♪ /♪/♩/♪ /♩/♩./♩**
Cela détermine le cycle du changement de hauteur.
0.05 à 4.95 Hz: Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz: Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz: Par paliers de 0.5 Hz

* *Avec un réglage de note, le palier est synchronisé sur l'horloge MIDI du JV-1080 ou d'un appareil externe. Utilisez la source d'horloge (☞ p. 66, p. 67), un paramètre de système, pour sélectionner si c'est l'horloge MIDI du JV-1080 ou celle d'un appareil externe qui sert à la synchronisation.*

* *Lorsqu'un réglage numérique est fait, l'horloge MIDI est ignorée. Si le réglage est fait avec une note mais qu'aucun signal d'horloge MIDI externe n'est reçu, les changements de hauteur sont synchronisés avec le tempo par défaut du JV-1080 (☞ p. 42, p. 57).*

<LowGain> Gain des graves — -15 dB à +15 dB
Détermine la tonalité des basses. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande basse.

<Hi Gain> Gain des aigus — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la tonalité des aigus. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande haute.

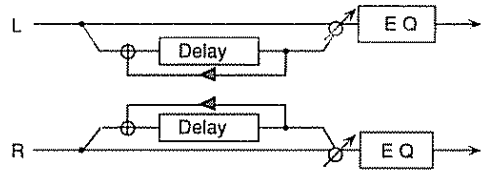
<Balance> Balance de l'effet — D100:0E à D0:100E
Cela fixe la balance pour les niveaux du son d'origine et du son d'effet.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

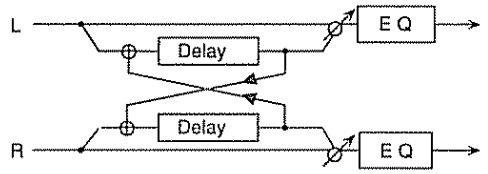
■ 17: STEREO-DELAY (Retard stéréo)

C'est un retard (delay) avec des caractéristiques de stéréo totale. Cela vous permet de grossir un son et d'obtenir des effets spéciaux en ajoutant un son retardé au son d'origine.

Quand le mode de réinjection est NORMAL



Quand le mode de réinjection est CROSS



<Delay L> Retard gauche — 0 ms à 500 ms
Cela fixe le temps de retard du son retardé gauche (L).
0 à 4.9 ms: Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms: Par paliers de 0.5 ms
10 à 39 ms: Par paliers de 1 ms
40 à 290 ms: Par paliers de 10 ms
300 à 500 ms: Par paliers de 20 ms

<Delay R> Retard droit — 0 ms à 500 ms
Cela fixe le temps de retard du son retardé droit (R).

* Les valeurs sont les mêmes que pour le retard gauche.

***<Fbk> Réinjection — -98% à +98%**
Cela fixe le pourcentage du son retardé sortant de l'effet, et réinjecté à l'entrée de celui-ci.
De plus grandes valeurs donnent plus de répétitions du son retardé. Quand la valeur est positive, c'est un signal sortant en phase qui est réinjecté. Le choix d'une valeur négative entraîne la réinjection d'un signal à phase inversé. Il n'y a pas de réinjection quand la valeur est 0. Vous pouvez choisir une valeur de -98% à +98%, par paliers de 2%.

<Mode> Mode de réinjection — NORMAL/CROSS
Cela fixe le mode de réinjection. Avec un réglage "CROSS," le son retardé de chaque canal est réinjecté dans l'autre canal, ce qui fait sauter le son retardé d'un côté à l'autre.

<Phase L> Phase gauche — NORMAL/INVERT
Cela fixe la phase du son retardé du côté gauche (L).
NORMAL: Pas de changement de phase
INVERT: La phase est inversée

<Phase R> Phase droite — NORMAL/INVERT
Cela fixe la phase du son retardé du côté droit (R).
NORMAL: Pas de changement de phase
INVERT: La phase est inversée

<HF Damp> Atténuation des hautes fréquences — 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 (200 Hz à 8 kHz), BYPASS
Cela fixe la fréquence à laquelle les composantes de hautes fréquences du son réverbéré sont coupées. Un son réverbéré est composé d'un nombre infini de réflexions.
Le degré d'atténuation des hautes fréquences d'un son réverbéré dépend de la composition des matériaux environnants (tels que les murs et le plafond). HF Damp est un paramètre qui simule cela en atténuant les hautes fréquences.
Une plus basse fréquence de coupure donne un son plus étouffé, alors qu'une plus haute fréquence donne un son brillant. Avec un réglage sur "BYPASS," aucune haute fréquence n'est coupée.

<LowGain> Gain des graves — -15 dB à +15 dB
Détermine la tonalité des basses. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande basse.

<Hi Gain> Gain des aigus — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la tonalité des aigus. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande haute.

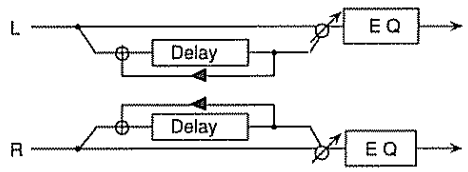
<Balance> Balance de l'effet — D100:0E à D0:100E
Cela fixe la balance pour les niveaux du son d'origine et du son d'effet.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

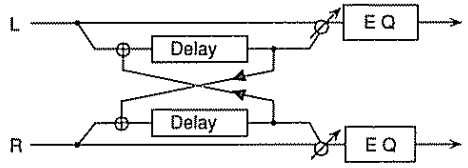
■ 18: MODULATION-DELAY

Cela vous permet d'ajouter une modulation au son retardé pour créer un effet comparable à un flanger.

Quand le mode de réinjection est NORMAL



Quand le mode de réinjection est CROSS



<Delay L> Retard gauche — 0 ms à 500 ms
Cela fixe le temps de retard du son retardé gauche (L).

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 à 39 ms:	Par paliers de 1 ms
40 à 290 ms:	Par paliers de 10 ms
300 à 500 ms:	Par paliers de 20 ms

<Delay R> Retard droit — 0 ms à 500 ms
Cela fixe le temps de retard du son retardé droit (R).

* Les valeurs sont les mêmes que pour le retard gauche.

<Fbk> Réinjection — -98% à +98%
Cela fixe le pourcentage du signal sortant du delay qui est réinjecté à l'entrée de celui-ci.
Quand la valeur est positive, une sortie en phase est retournée à l'entrée. Le choix d'une valeur négative entraîne le renvoi à l'entrée d'un signal avec une phase inversée. Il n'y a pas de réinjection quand la valeur est à 0. Vous pouvez choisir une valeur de -98% à +98%, par paliers de 2%.

<Mode> Mode de réinjection — NORMAL/CROSS
Cela fixe le mode de réinjection. Avec un réglage "CROSS," le son autorise chaque canal et réinjecté dans l'autre canal, ce qui fait sauter le son retardé d'un côté à l'autre.

***<Rate> Vitesse de modulation — 0.05 Hz à 10.0 Hz**
Cela fixe la vitesse avec laquelle l'effet de modulation s'applique.

0.05 à 4.95 Hz:	Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz:	Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à10.0 Hz:	Par paliers de 0.5 Hz

<Depth> Amplitude de modulation — 0 à 127
Cela fixe l'amplitude de l'effet de modulation.

<Phase> Phase — 0 à 180
Cela détermine comment le son de modulation se diffuse.

<HF Damp> Atténuation des hautes fréquences — 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 (200 Hz à 8 kHz), BYPASS
Cela fixe la fréquence à laquelle les composantes de hautes fréquences du son réverbéré sont coupées.
Un son réverbéré est composé d'un nombre infini de réflexions. Le degré d'atténuation des hautes fréquences d'un son réverbéré dépend de la composition des matériaux environnants (tels que les murs et le plafond). HF Damp est un paramètre qui simule cela en atténuant les hautes fréquences.
Une plus basse fréquence de coupure donne un son plus étouffé, alors qu'une plus haute fréquence donne un son brillant. Avec un réglage sur "BYPASS", aucune haute fréquence n'est coupée.

<LowGain> Gain des graves — -15 dB à +15 dB
Détermine la tonalité des basses. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande basse.

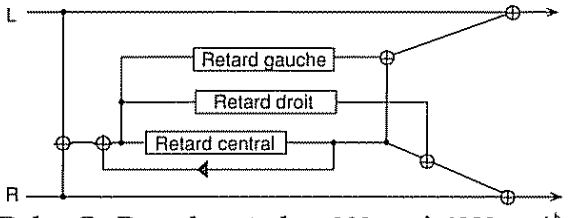
<Hi Gain> Gain des aigus — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la tonalité des aigus. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande haute.

***<Balance> Balance de l'effet — D100:0E à D0:100E**
Cela fixe la balance pour les niveaux du son d'origine et du son d'effet.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

■ 19: TRIPLE-TAP-DELAY (Triple delay)

Ce retard permet de fixer différents temps de retard pour 3 orientations du son — centre (C), gauche (L), et droite (R).
En réglant le temps de retard sur une durée de note, vous pouvez synchroniser le son retardé avec le signal d'horloge MIDI interne ou d'un instrument externe.
Cet effet sert lorsque vous désirez appliquer un retard synchronisé au tempo de jeu d'un séquenceur ou d'un autre instrument.



<Delay C> Retard central — 200 ms à 1000 ms/𝅘𝅥𝅯/𝅘𝅥𝅮/𝅘𝅥𝅮. /𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅮/𝅘𝅥𝅮/𝅘𝅥𝅮. /𝅘𝅥𝅮/𝅘𝅥
Cela fixe le retard du son retardé produit au centre (C).

200 à 545 ms:	Par paliers de 5 ms
550 à 1000 ms:	Par paliers de 10 ms

* *Avec un réglage sur une valeur de note, le retard peut être synchronisé avec l'horloge interne du module ou l'horloge MIDI reçue d'un appareil externe. Vous pouvez utiliser le paramètre système de source d'horloge (☞ p. 66, p. 67) pour choisir quel source vous désirez utiliser, qu'il s'agisse de l'horloge interne ou d'un horloge MIDI.*

* *Lorsqu'un réglage numérique est fait, l'horloge MIDI est ignorée. Si le réglage est fait avec une note mais qu'aucun signal d'horloge MIDI externe n'est reçu, les changements de hauteur sont synchronisés avec le tempo par défaut du* JV-1080 *(☞ p. 42, p. 57).*

<Delay L> Retard gauche
Cela fixe le retard du son retardé produit à gauche (L).

* *Les valeurs sont les mêmes que pour le retard central.*

<Delay R> Retard droit
Cela fixe le retard pour le son retardé produit à droite (R)

* *Les valeurs sont les mêmes que pour le retard central.*

***<Fbk> Réinjection — -98% à +98%**
Cela fixe le pourcentage du signal sortant du delay qui est réinjecté à l'entrée de celui-ci.
Quand la valeur est positive, une sortie en phase est retournée à l'entrée. Le choix d'une valeur négative entraîne le renvoi à l'entrée d'un signal avec une phase inversée. Il n'y a pas de réinjection quand la valeur est à 0. Vous pouvez choisir une valeur de -98% à +98%, par paliers de 2%.

<Level C> Niveau central — 0 à 127
Fixe le volume du retard central.

<Level L> Niveau gauche — 0 à 127
Fixe le volume du retard gauche.

<Level R> Niveau droit — 0 à 127
Fixe le volume du retard droit.

<HF Damp> Atténuation des hautes fréquences — 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 (200 Hz à 8 kHz), BYPASS
Cela fixe la fréquence à laquelle les composantes de hautes fréquences du son réverbéré sont coupées. Un son réverbéré est composé d'un nombre infini de réflexions.
Le degré d'atténuation des hautes fréquences d'un son réverbéré dépend de la composition des matériaux environnants (tels que les murs et le plafond). HF Damp est un paramètre qui simule cela en atténuant les hautes fréquences.
Une plus basse fréquence de coupure donne un son plus étouffé, alors qu'une plus haute fréquence donne un son brillant. Avec un réglage sur "BYPASS", aucune haute fréquence n'est coupée.

<LowGain> Gain des graves — -15 dB à +15 dB
Détermine la tonalité des basses. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande basse.

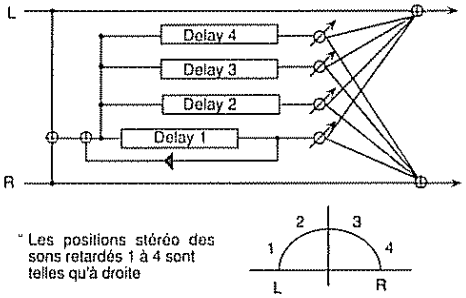
<Hi Gain> Gain des aigus — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la tonalité des aigus. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande haute.

***<Balance> Balance de l'effet — D100:0E à D0:100E**
Cela fixe la balance pour les niveaux du son d'origine et du son d'effet.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

■ 20: QUADRUPLE-TAP-DELAY

Ce retard permet de régler 4 retards indépendants.
En réglant le retard sur la durée d'une note, vous pouvez synchroniser le son retardé avec le signal d'horloge MIDI venant de l'instrument ou d'un appareil externe.
Cet effet sert si vous désirez appliquer des retards synchronisés au tempo d'un séquenceur ou autre instrument.



<Delay1> Retard 1 — 200 ms à 1000 ms/

Cela fixe l'intervalle qui sépare le son d'origine du son retardé 1.

200 à 545 ms:	Par paliers de 5 ms
550 à 1000 ms:	Par paliers de 10 ms

* *Si le réglage est une valeur de note, le retard peut être synchronisé avec l'horloge interne du module ou l'horloge MIDI reçue d'un appareil externe. Pour des détails, référez-vous à "Triple Tap Delay".*

* *Les valeurs de réglage des delays 1 à 4 sont les mêmes.*

<Delay2> Retard 2 — 200 ms à 1000 ms/

Fixe l'intervalle séparant le son d'origine du son retardé 2.

<Delay3> Retard 3 — 200 ms à 1000 ms/

Fixe l'intervalle séparant le son d'origine du son retardé 3.

<Delay4> Retard 4 — 200 ms à 1000 ms/

Fixe l'intervalle séparant le son d'origine du son retardé 4.

<Level 1> Niveau 1
Cela fixe le volume du son retardé 1.

<Level 2> Niveau 2
Cela fixe le volume du son retardé 2.

<Level 3> Niveau 3
Cela fixe le volume du son retardé 3.

<Level 4> Niveau 4
Cela fixe le volume du son retardé 4.

***<Fbk> Réinjection — -98% à +98%**
Cela fixe le pourcentage du signal sortant du delay qui est réinjecté à l'entrée de celui-ci.
Quand la valeur est positive, une sortie en phase est retournée à l'entrée. Le choix d'une valeur négative entraîne le renvoi à l'entrée d'un signal avec une phase inversée. Il n'y a pas de réinjection quand la valeur est à 0. Vous pouvez choisir une valeur de -98% à +98%, par paliers de 2%.

<HF Damp> Atténuation des hautes fréquences — 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 (200 Hz à 8 kHz), BYPASS

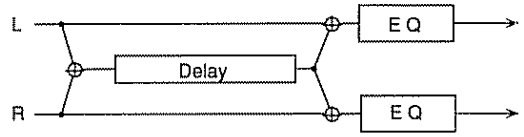
Cela fixe la fréquence à laquelle les composantes de hautes fréquences du son réverbéré sont coupées. Un son réverbéré est composé d'un nombre infini de réflexions.
Le degré d'atténuation des hautes fréquences d'un son réverbéré dépend de la composition des matériaux environnants (tels que les murs et le plafond). HF Damp est un paramètre qui simule cela en atténuant les hautes fréquences. Une plus basse fréquence de coupure donne un son plus étouffé, alors qu'une plus haute fréquence donne un son brillant. Avec un réglage sur "BYPASS", aucune haute fréquence n'est coupée.

***<Balance> Balance de l'effet — D100:0E à D0:100E**
Fixe la balance pour le niveau du son d'origine et du son d'effet.

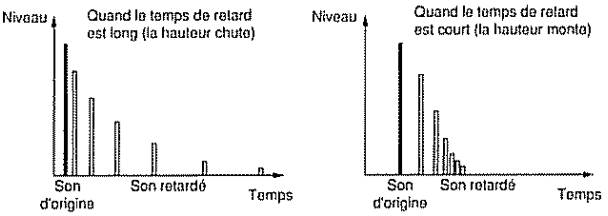
<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Détermine le niveau général pour le son d'effet.

21: TIME-CONTROL-DELAY (Délai à contrôle temporel)

Cet effet permet de piloter le temps de retard en temps réel.



Quand le temps de retard a été prévu pour changer, le retard et la hauteur du son décalé changent à la vitesse fixée par le paramètre accélération. Selon les réglages utilisés, vous pouvez obtenir des effets très spéciaux comme ci-dessous.



Vous pouvez utiliser une commande assignée comme commande EFX (☞ p. 46) pour piloter le temps de retard. Par exemple, si vous réglez la source de commande sur «expression», vous pouvez commander le temps de retard avec la pédale d'expression d'un instrument externe.

***<Delay> Retard — 200 ms à 1000 ms**
Cela fixe l'intervalle de temps qui sépare le son d'origine du son retardé.
200 à 595 ms: Par paliers de 5 ms
600 à 1000 ms: Par paliers de 10 ms

<Accel> Accélération — 0 à 15
Cela fait approcher de 0 l'intervalle de retard du son retardé.

***<Fbk> Réinjection — -98% à +98%**
Cela fixe le pourcentage du signal sortant du delay qui est réinjecté à l'entrée de celui-ci.
Quand la valeur est positive, une sortie en phase est retournée à l'entrée. Le choix d'une valeur négative entraîne le renvoi à l'entrée d'un signal avec une phase inversée. Il n'y a pas de réinjection quand la valeur est à 0. Vous pouvez choisir une valeur de -98% à +98%, par paliers de 2%.

<Pan> Panoramique — 63R à 0 à L64
Cela fixe la position stéréo de sortie de l'effet. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

<HF Damp> Atténuation des hautes fréquences — 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 (200 Hz à 8 kHz), BYPASS
Cela fixe la fréquence à laquelle les composantes de hautes fréquences du son réverbéré sont coupées. Un son réverbéré est composé d'un nombre infini de réflexions.
Le degré d'atténuation des hautes fréquences d'un son réverbéré dépend de la composition des matériaux environnants (tels que les murs et le plafond). HF Damp est un paramètre qui simule cela en atténuant les hautes fréquences. Une plus basse fréquence de coupure donne un son plus étouffé, alors qu'une plus haute fréquence donne un son brillant. Avec un réglage sur "BYPASS", aucune haute fréquence n'est coupée.

<LowGain> Gain des graves — -15 dB à +15 dB
Détermine la tonalité des basses. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande basse.

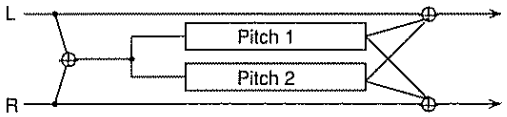
<Hi Gain> Gain des aigus — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la tonalité des aigus. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande haute.

<Balance> Balance de l'effet — D100:0E à D0:100E
Cela fixe la balance pour les niveaux du son d'origine et du son d'effet.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

22: 2 VOICE-PITCH-SHIFTER (Pitch-shifter à 2 voix)

Cela change la hauteur du son d'origine. Vous pouvez faire des changements délicats en 2 hauteurs différentes.



***<CoarseA> Accord grossier A — -24 à +12**
Fixe le changement de hauteur pour le son A, par demi-ton. Vous pouvez faire un réglage atteignant 1 octave vers le haut ou 2 octaves vers le bas.

<FineA> Accord fin A — -100 à +100
Cela fixe le changement de hauteur du son A par paliers de 2/100 de demi-ton.

<Pan A> Panoramique A — L64 à 0 à 63R
Cela fixe la position stéréo du son transposé A. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite.

<PreDlyA> Predelay A — 0 ms à 500 ms
Cela fixe le retard du son transposé A.
0 à 4.9 ms: Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms: Par paliers de 0.5 ms
10 à 39 ms: Par paliers de 1 ms
40 à 290 ms: Par paliers de 10 ms
300 à 500 ms: Par paliers de 20 ms

***<CoarseB> Accord grossier B — -24 à +12**
Fixe le changement de hauteur pour le son B, par demi-ton. Vous pouvez faire un réglage atteignant 1 octave vers le haut ou 2 octaves vers le bas.

<FineB> Accord fin B — -100 à +100
Cela fixe le changement de hauteur du son B par paliers de 2/100 de demi-ton.

<Pan B> Panoramique B — L64 à 0 à 63R
Cela fixe la position stéréo du son transposé B. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite.

<PreDlyB> Predelay B — 0 ms à 500 ms
Cela fixe le retard du son transposé B.

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 à 39 ms:	Par paliers de 1 ms
40 à 290 ms:	Par paliers de 10 ms
300 à 500 ms:	Par paliers de 20 ms

<Mode> Mode de transposition — 1 à 5
Fixe le mode de transposition. Une valeur plus importante donne une réponse plus longue mais moins d'ondulations du son.

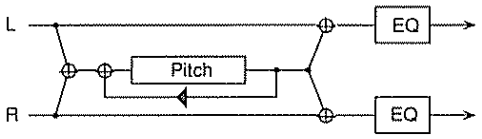
<Lvl Bal> Balance de niveau — A100:0B à A0:100B
Cela fixe la balance de volume des sons transposés A et B.

<Balance> Balance de l'effet — D100:0E à D0:100E
Fixe la balance pour le niveau du son d'origine et du son d'effet.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela détermine le niveau général pour le son d'effet.

23: FBK-PITCH-SHIFTER (Pitch-Shifter à réinjection)

C'est un transpositeur avec boucle de réinjection.



***<Coarse> Accord grossier — -24 à +12**
Fixe la transposition du son par demi-ton. Vous pouvez faire un réglage d'1 octave vers le haut ou de 2 octaves vers le bas.

<Fine> Accord fin — -100 à +100
Fixe la transposition du son par paliers de 2/100 de demi-ton.

<Pan>Panoramique — L64 à 0 à 63R
Cela fixe la position stéréo du son transposé. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

<PreDly> Predelay — 0 ms à 500 ms
Cela fixe le temps de retard pour le son transposé.

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 à 39 ms:	Par paliers de 1 ms
40 à 290 ms:	Par paliers de 10 ms
300 à 500 ms:	Par paliers de 20 ms

<Mode> Mode de transposition — 1 à 5
Cela fixe le mode de transposition. Des numéros plus importants donnent des temps de réponse plus longs mais moins d'ondulations du son.

***<Feedback> Réinjection — -98% à +98%**
Cela règle la quantité de réinjection pour le son transposé. Quand la valeur est positive, une sortie en phase est retournée à l'entrée. Le choix d'une valeur négative entraîne le renvoi à l'entrée d'un signal avec une phase inversée. Il n'y a pas de réinjection quand la valeur est à 0. Vous pouvez choisir une valeur de -98% à +98%, par paliers de 2%.

<Low Gain> Gain des graves — -15 dB à +15 dB
Détermine la tonalité des basses. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande basse.

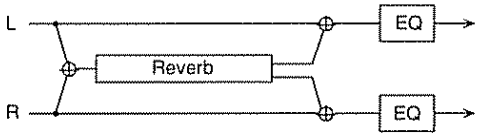
<Hi Gain> Gain des aigus — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la tonalité des aigus. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande haute.

<Balance> Balance de l'effet — D100:0E à D0:100E
Cela fixe la balance pour les niveaux du son d'origine et du son d'effet.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela détermine le niveau gnéral pour le son d'effet.

24: REVERB

Cela apporte des réverbérations qui perdurent au-delà du son d'origine pour simuler un jeu dans un environnement spacieux.



<Type> Type de reverb —ROOM1/ROOM2/ STAGE1/STAGE2/HALL1/HALL2
Cela détermine le type de reverb.

ROOM1:
Reverb courte à haute densité

ROOM2:
Reverb courte à basse densité.

STAGE1:
Reverb avec de nombreuses réverbérations tardives.

STAGE2:
Reverb avec une forte réflexion initiale.

HALL1:
Reverb claire.

HALL2:
Reverb riche

<Pre Dly> Predelay — 0 ms à 100 ms
Cela fixe l'intervalle de temps qui sépare le son d'origine du son de reverb.

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 à 49 ms:	Par paliers de 1 ms
50 à 100 ms:	Par paliers de 2 ms

***<Time> Durée de reverb — 0 à 127**
Cela détermine la durée du son de réverbération.

<HF Damp> Atténuation des hautes fréquences — 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/ 1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 (200 Hz à 8 kHz), BYPASS
Cela fixe la fréquence à laquelle les composantes de hautes fréquences du son réverbéré sont coupées. Un son réverbéré est composé d'un nombre infini de réflexions.
Le degré d'atténuation des hautes fréquences d'un son réverbéré dépend de la composition des matériaux environnants (tels que les murs et le plafond). HF Damp est un paramètre qui simule cela en atténuant les hautes fréquences.
Une plus basse fréquence de coupure donne un son plus étouffé, alors qu'une plus haute fréquence donne un son brillant. Avec un réglage sur "BYPASS", aucune haute fréquence n'est coupée.

<LowGain> Gain des graves — -15 dB à +15 dB
Détermine la tonalité des basses. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande basse.

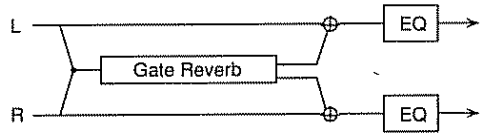
<Hi Gain> Gain des aigus — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la tonalité des aigus. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande haute.

***<Balance> Balance de l'effet — D100:0E à D0:100E**
Cela fixe la balance pour les niveaux du son d'origine et du son d'effet.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela détermine le niveau général pour le son d'effet.

■ 25: GATE-REVERB (Reverb à porte)

Cette reverb coupe brutalement les réverbérations en cours à un moment donné.



<Type> Type de reverb — NORMAL/REVERSE/ SWEEP1/SWEEP2
Sélectionne le type de reverb.

NORMAL:
C'est une reverb à porte normale.

REVERSE:
Avec ce type, la reverb est jouée à l'envers.

SWEEP1:
Le son de reverb se déplace de droite à gauche.

SWEEP2:
Le son de reverb se déplace de gauche à droite.

<Pre Dly> Predelay — 0 ms à 100 ms
Cela règle l'intervalle de temps qui sépare le son d'origine du son de reverb.

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 à 49 ms:	Par paliers de 1 ms
50 à 100 ms:	Par paliers de 2 ms

<GateTime> Durée d'ouverture — 5 à 500 ms
Cela fixe l'intervalle qui sépare le moment ou la reverb commence de celui où elle est coupée.

<LowGain> Gain des graves — -15 dB à +15 dB
Cela détermine la tonalité des basses. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande basse.

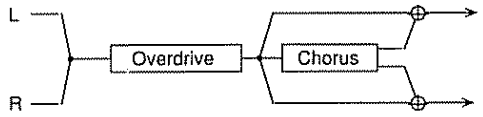
<Hi Gain> Gain des aigus — -15 dB à +15 dB
Cela fixe la tonalité des aigus. Une grande valeur positive donne une accentuation de la bande haute.

***<Balance> Balance de l'effet — D100:0E à D0:100E**
Fixe la balance pour les niveaux du son d'origine et du son d'effet.

***<Level> Niveau de sortie — 0 à 127**
Cela détermine le niveau général pour le son d'effet

■ 26: OVERDRIVE -> CHORUS

Avec ce type, la saturation est connectée en série au chorus.



<Drive> Saturation — 0 à 127
Cela fixe l'intensité de la saturation.

***<Pan> Panoramique de saturation — L64 à 0 à 63R**
Cela fixe la position stéréo du son de saturation. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite.

<Pre Dly> Predelay du chorus — 0 ms à 100 ms
Cela règle l'intervalle de temps qui sépare le son d'origine du son de chorus.

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 ào 49 ms:	Par paliers de 1 ms
50 à 100 ms:	Par paliers de 2 ms

<Rate> Vitesse de chorus — 0.05 Hz à 10.0 Hz
Cela fixe le cycle des ondulations du chorus.

0.05 à 4.95 Hz:	Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz:	Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz:	Par paliers de 0.5 Hz

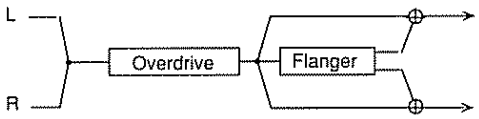
<Depth> Amplitude de chorus — 0 à 127
Cela fixe l'amplitude des ondulation du chorus.

***<Balance> Balance de chorus — D100:0E à D0:100E**
Cela fixe la balance des niveaux du son de saturation et du son de saturation + chorus. Un réglage "D100:0E" ne produit que le son de saturation et un réglage "D0:100E" produit le son de saturation + chorus.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela détermine le niveau général pour le son d'effet.

■ 27: OVERDRIVE -> FLANGER

Ce type connecte en série saturation et flanger.



<Drive> Saturation — 0 à 127
Cela fixe l'intensité de la saturation.

***<Pan> Panoramique — L64 à 0 à 63R**
Cela fixe la position stéréo du son transposé. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite.

<Pre Dly> Pre delay du Flanger — 0 ms à 100 ms
Cela règle l'intervalle de temps qui sépare le son d'origine du son de flanger.

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 à 49 ms:	Par paliers de1 ms
50 à 100 ms:	Par paliers de 2 ms

<Rate> Vitesse de flanger — 0.05 Hz à 10.0 Hz
Cela fixe le cycle des ondulations de flanger.

0.05 à 4.95 Hz:	Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz:	Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz:	Par paliers de 0.5 Hz

<Depth> Amplitude de flanger— 0 à 127
Cela fixe l'amplitude des ondulations de flanger.

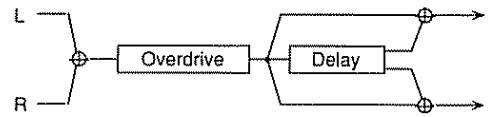
<Fbk> Réinjection — -98% à +98%
Cela fixe le pourcentage du signal sortant du flanger qui est réinjecté à l'entrée de celui-ci.
Quand la valeur est positive, une sortie en phase est retournée à l'entrée. Le choix d'une valeur négative entraîne le renvoi à l'entrée d'un signal avec une phase inversée. Il n'y a pas de réinjection quand la valeur est à 0. Vous pouvez choisir une valeur de -98% à +98%, par paliers de 2%.

***<Balance> Balance de flanger — D100:0E à D0:100E**
Cela fixe la balance des niveaux du son de saturation et du son de saturation + flanger. Un réglage "D100:0E" ne produit que le son de saturation et un réglage "D0:100E" produit le son de saturation + flanger.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela détermine le niveau général pour le son d'effet.

■ 28: OVERDRIVE -> DELAY

Ce type connecte en série saturation et delay.



<Drive> Saturation — 0 à 127
Cela fixe l'intensité de la saturation.

***<Pan> Panoramique de saturation— L64 à 0 à 63R**
Cela fixe la position stéréo du son transposé. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite.

<Delay> Retard — 0 ms à 500 ms
Cela détermine l'intervalle de temps séparant le son d'origine du son retardé.

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 à 39 ms:	Par paliers de 1 ms
40 à 290 ms:	Par paliers de 10 ms
300 à 500 ms:	Par paliers de 20 ms

<Fbk> Réinjection — -98% à +98%
Cela fixe le pourcentage du signal sortant du delay qui est réinjecté à l'entrée de celui-ci.
Quand la valeur est positive, une sortie en phase est retournée à l'entrée. Le choix d'une valeur négative entraîne le renvoi à l'entrée d'un signal avec une phase inversée. Il n'y a pas de réinjection quand la valeur est à 0. Vous pouvez choisir une valeur de -98% à +98%, par paliers de 2%.

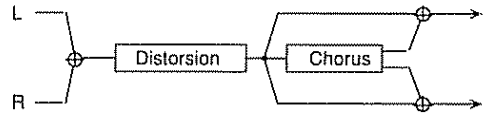
<HF Damp> Atténuation des hautes fréquences — 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 (200 Hz à 8 kHz), BYPASS
Cela fixe la fréquence à laquelle les composantes de hautes fréquences du son réverbéré sont coupées. Un son réverbéré est composé d'un nombre infini de réflexions.
Le degré d'atténuation des hautes fréquences d'un son réverbéré dépend de la composition des matériaux environnants (tels que les murs et le plafond). HF Damp est un paramètre qui simule cela en atténuant les hautes fréquences.
Une plus basse fréquence de coupure donne un son plus étouffé, alors qu'une plus haute fréquence donne un son brillant. Avec un réglage sur "BYPASS", aucune haute fréquence n'est coupée.

***<Balance> Balance — D100:0E à D0:100E**
Cela fixe la balance des niveaux du son de saturation et du son de saturation + delay. Un réglage "D100:0E" ne produit que le son de saturation et un réglage "D0:100E" produit le son de saturation + delay.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela détermine le niveau général pour le son d'effet.

■ 29: DISTORTION -> CHORUS

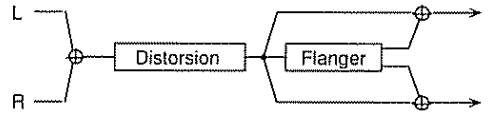
Ce type connecte en série distorsion et chorus.



* *Les paramètres que vous pouvez régler sont les mêmes que pour "OVERDRIVE -> CHORUS."*

■ 30: DISTORTION -> FLANGER

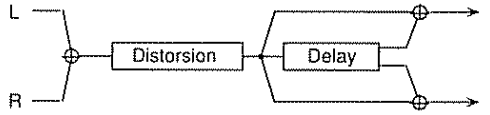
Ce type connecte en série distorsion et flanger



* *Les paramètres que vous pouvez régler sont les mêmes que pour "OVERDRIVE -> FLANGER."*

■ 31: DISTORTION -> DELAY

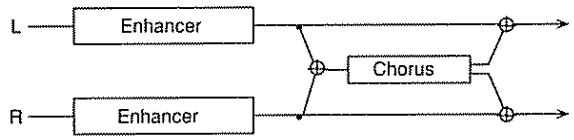
Ce type connecte en série distorsion et delay.



* *Les paramètres que vous pouvez régler sont les mêmes que pour "OVERDRIVE -> DELAY."*

■ 32: ENHANCER -> CHORUS

Ce type connecte en série enhancer et Chorus.



***<Sens> Sensibilité — 0 à 127**
Cela fixe l'intensité d'application de l'enhancer.

<Mix> Niveau de mixage — 0 à 127
Cela fixe le rapport de mixage du son d'origine par rapport aux harmoniques générées.

<Pre Dly> Predelay du Chorus — 0 ms à 100 ms
Fixe l'intervalle qui sépare le son d'origine du son de chorus.

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 à 49 ms:	Par paliers de 1 ms
50 à 100 ms:	Par paliers de 2 ms

<Rate> Vitesse de chorus — 0.05 Hz à 10.0 Hz
Cela fixe le cycle des ondulations de chorus.

0.05 à 4.95 Hz:	Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz:	Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz:	Par paliers de 0.5 Hz

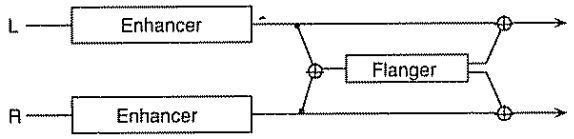
<Depth> Amplitude de chorus — 0 à 127
Cela fixe l'amplitude des ondulations de chorus.

***<Balance> Balance de chorus — D100:0E à D0:100E**
Fixe la balance des niveaux du son de l'enhancer et du son de l'enhancer + chorus. "D100:0E" ne produit que le son de l'enhancer et "D0:100E" celui de l'enhancer + chorus.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela détermine le niveau général pour le son d'effet.

■ 33: ENHANCER -> FLANGER

Ce type connecte en série enhancer et flanger.



***<Sens> Sensibilité — 0 à 127**
Cela fixe l'intensité d'application de l'enhancer.

<Mix> Niveau de mixage — 0 à 127
Cela fixe le rapport de mixage du son d'origine par rapport aux harmoniques générées.

<Pre Dly> Flanger Predelay — 0 ms à 100 ms
Cela règle l'intervalle de temps qui sépare le son d'origine du son de flanger.

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 à 49 ms:	Par paliers de 1 ms
50 à 100 ms:	Par paliers de 2 ms

<Rate> Vitesse de flanger — 0.05 Hz à 10.0 Hz
Cela fixe le cycle des ondulations de flanger.

0.05 à 4.95 Hz:	Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz:	Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz:	Par paliers de 0.5 Hz

<Depth> Amplitude de flanger — 0 à 127
Cela fixe l'amplitude des ondulations de flanger.

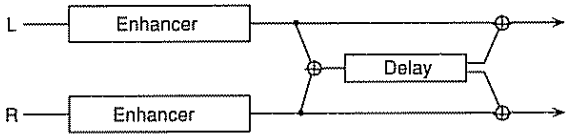
<Fbk> Réinjection — -98% à +98%
Cela fixe le pourcentage du signal sortant du flanger qui est réinjecté à l'entrée de celui-ci.
Quand la valeur est positive, une sortie en phase est retournée à l'entrée. Le choix d'une valeur négative entraîne le renvoi à l'entrée d'un signal avec une phase inversée. Il n'y a pas de réinjection quand la valeur est à 0. Vous pouvez choisir une valeur de -98% à +98%, par paliers de 2%.

***<Balance> Balance de flanger — D100:0E à D0:100E**
Cela fixe la balance des niveaux du son de l'enhancer et du son de l'enhancer + flanger. Un réglage "D100:0E" ne produit que le son de l'enhancer et un réglage "D0:100E" produit le son de l'enhancer + flanger.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela détermine le niveau général pour le son d'effet.

■ 34: ENHANCER -> DELAY

Ce type connecte en série enhancer et delay.



***<Sens> Sensibilité — 0 à 127**
Cela fixe l'intensité d'application de l'enhancer.

<Mix> Niveau de mixage — 0 à 127
Cela fixe le rapport de mixage du son d'origine par rapport aux harmoniques générées.

<Delay> Retard — 0 ms à 500 ms
Fixe l'intervalle qui sépare le son d'origine du son de retard.

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 à 39 ms:	Par paliers de 1 ms
40 à 290 ms:	Par paliers de 10 ms
300 à 500 ms:	Par paliers de 20 ms

<Fbk> Réinjection — -98% à +98%
Cela fixe le pourcentage du signal sortant du delay qui est réinjecté à l'entrée de celui-ci.
Quand la valeur est positive, une sortie en phase est retournée à l'entrée. Le choix d'une valeur négative entraîne le renvoi à l'entrée d'un signal avec une phase inversée. Il n'y a pas de réinjection quand la valeur est à 0. Vous pouvez choisir une valeur de -98% à +98%, par paliers de 2%.

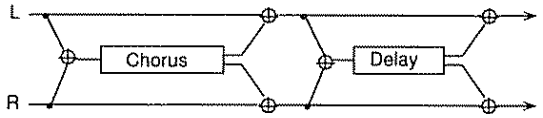
<HF Damp> Atténuation des hautes fréquences — 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 (200 Hz à 8 kHz), BYPASS
Cela fixe la fréquence à laquelle les composantes de hautes fréquences du son réverbéré sont coupées.
Un son réverbéré est composé d'un nombre infini de réflexions. Le degré d'atténuation des hautes fréquences d'un son réverbéré dépend de la composition des matériaux environnants (tels que les murs et le plafond). HF Damp est un paramètre qui simule cela en atténuant les hautes fréquences. Une plus basse fréquence de coupure donne un son plus étouffé, alors qu'une plus haute fréquence donne un son brillant. Avec un réglage sur "BYPASS", aucune haute fréquence n'est coupée.

***<Balance> Balance de delay — D100:0E à D0:100E**
Cela fixe la balance des niveaux du son de l'enhancer et du son de l'enhancer + delay. Un réglage "D100:0E" ne produit que le son de l'enhancer et un réglage "D0:100E" produit le son de l'enhancer + delay

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

35: CHORUS -> DELAY

Ce type connecte en série chorus et delay



<Cho Dly> Predelay de Chorus — 0 ms à 100 ms
Fixe l'intervalle qui sépare le son d'origine du son de chorus.

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 à 49 ms:	Par paliers de 1 ms
50 à 100 ms:	Par paliers de 2 ms

<ChoRate> Vitesse de Chorus — 0.05 Hz à 10.0 Hz
Fixe le cycle des ondulations de chorus.

0.05 à 4.95 Hz:	Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz:	Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz	Par paliers de 0.5 Hz

<Cho Dpt> Amplitude de Chorus — 0 à 127
Fixe l'amplitude des ondulations de chorus.

***<Cho Bal > Balance de chorus — D100:0E à D0:100E**
Cela fixe la balance des niveaux du son d'origine et du chorus. Un réglage "D100:0E" ne produit que le son d'origine et un réglage "D0:100E" ne produit que le son de chorus.

<Delay> Retard — 0 ms à 500 ms
Cela fixe l'intervalle de temps qui sépare le son d'origine du son de retard.

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 à 39 ms:	Par paliers de 1 ms
40 à 290 ms:	Par paliers de 10 ms
300 à 500 ms:	Par paliers de20 ms

<Dly Fbk> Réinjection — -98% à +98%
Cela fixe le pourcentage du signal sortant du delay qui est réinjecté à l'entrée de celui-ci.
Quand la valeur est positive, une sortie en phase est retournée à l'entrée. Le choix d'une valeur négative entraîne le renvoi à l'entrée d'un signal avec une phase inversée. Il n'y a pas de réinjection quand la valeur est à 0. Vous pouvez choisir une valeur de -98% à +98%, par paliers de 2%.

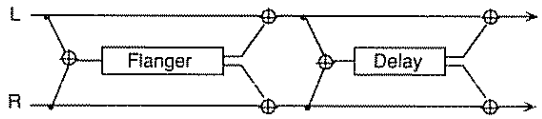
<HF Damp> Atténuation des hautes fréquences — 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 (200 Hz à 8 kHz), BYPASS
Cela fixe la fréquence à laquelle les composantes de hautes fréquences du son réverbéré sont coupées. Un son réverbéré est composé d'un nombre infini de réflexions
Le degré d'atténuation des hautes fréquences d'un son réverbéré dépend de la composition des matériaux environnants (tels que les murs et le plafond). HF Damp simule cela en atténuant les hautes fréquences
Une plus basse fréquence de coupure donne un son plus étouffé, alors qu'une plus haute fréquence donne un son brillant. Avec un réglage sur "BYPASS", aucune haute fréquence n'est coupée

***<Delay Balance> Balance de delay — D100:0E à D0:100E**
Cela fixe la balance des niveaux du son de chorus et du son de chorus + delay. Un réglage "D100:0E" ne produit que le son de chorus et un réglage "D0:100E" produit le son de chorus + delay.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127
Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

36: FLANGER -> DELAY

Ce type connecte en série flanger et delay.



<Flg Dly> Predelay du Flanger — 0 ms à 100 ms
Fixe l'intervalle qui sépare le son d'origine du son de flanger.

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 à 49 ms:	Par paliers de 1 ms
50 à 100 ms:	Par paliers de 2 ms

<FlgRate> Vitesse de Flanger — 0.05 Hz à 10.0 Hz
Cela fixe le cycle des ondulations de flanger.

0.05 à 4.95 Hz:	Par paliers de 0.05 Hz
5.0 à 6.9 Hz:	Par paliers de 0.1 Hz
7.0 à 10.0 Hz:	Par paliers de 0.5 Hz

<Flg Dpt> Amplitude de Flanger — 0 à 127
Cela fixe l'amplitude des ondulations de flanger.

<Flg Fbk> Réinjection — -98% à +98%
Cela fixe le pourcentage du signal sortant du flanger qui est réinjecté à l'entrée de celui-ci. Quand la valeur est positive, une sortie en phase est retournée à l'entrée. Le choix d'une valeur négative entraîne le renvoi à l'entrée d'un signal avec une phase inversée. Il n'y a pas de réinjection avec 0. Vous pouvez choisir une valeur de -98% à +98%, par paliers de 2%.

***<Flg Bal> Balance de flanger — D100:0E à D0:100E**
Cela fixe la balance des niveaux du son d'origine et du son du flanger. Un réglage "D100:0E" ne produit que le son d'origine et un réglage "D0:100E" que le son du flanger.

<Delay> Retard — 0 ms à 500 ms
Fixe l'intervalle qui sépare le son d'origine du son de retard.

0 à 4.9 ms:	Par paliers de 0.1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0.5 ms
10 à 39 ms:	Par paliers de 1 ms
40 à 290 ms:	Par paliers de 10 ms
300 à 500 ms:	Par paliers de 20 ms

<Dly Fbk> Réinjection — -98% à +98%
Cela fixe le pourcentage du signal sortant du delay qui est réinjecté à l'entrée de celui-ci.
Quand la valeur est positive, une sortie en phase est retournée à l'entrée. Le choix d'une valeur négative entraîne le renvoi à l'entrée d'un signal avec une phase inversée. Il n'y a pas de réinjection quand la valeur est à 0
Vous pouvez choisir une valeur de -98% à +98%, par paliers de 2%

<HF Damp> Atténuation des hautes fréquences — 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 (200 Hz à 8 kHz), BYPASS

Cela fixe la fréquence à laquelle les composantes de hautes fréquences du son réverbéré sont coupées. Un son réverbéré est composé d'un nombre infini de réflexions.

Le degré d'atténuation des hautes fréquences d'un son réverbéré dépend de la composition des matériaux environnants (tels que les murs et le plafond). HF Damp est un paramètre qui simule cela en atténuant les hautes fréquences.

Une plus basse fréquence de coupure donne un son plus étouffé, alors qu'une plus haute fréquence donne un son brillant. Avec un réglage sur "BYPASS," aucune haute fréquence n'est coupée.

***<Delay Balance> Balance de flanger — D100:0E à D0:100E**

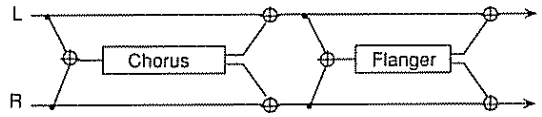
Cela fixe la balance des niveaux du son du flanger et du son de flanger + delay. Un réglage "D100:0E" ne produit que le son de flanger et un réglage "D0:100E" produit le son de flanger + delay.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127

Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

■ 37: CHORUS -> FLANGER

Ce type connecte en série chorus et flanger.



<Cho Dly> Chorus Predelay — 0 ms à 100 ms

Cela fixe l'intervalle de temps qui sépare le son d'origine du son de chorus.

0 à 4 9 ms:	Par paliers de 0 1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0 5 ms
10 à 49 ms:	Par paliers de 1 ms
50 à 100 ms:	Par paliers de 2 ms

<ChoRate> Vitesse de Chorus — 0.05 Hz à 10.0 Hz

Cela fixe le cycle des ondulations de chorus.

0.05 à 4 95 Hz:	Par paliers de 0 05 Hz
5 0 à 6.9 Hz:	Par paliers de 0 1 Hz
7.0 à 10 0 Hz:	Par paliers de 0 5 Hz

<Cho Dpt> Amplitude de Chorus — 0 à 127

Cela fixe l'amplitude des ondulations de chorus

***<Cho Bal> Balance de flanger — D100:0E à D0:100E**

Cela fixe la balance des niveaux du son d'origine et du son de chorus. Un réglage "D100:0E" ne produit que le son d'origine et un réglage "D0:100E" produit le son de chorus.

<Flg Dly> Flanger Predelay — 0 ms à 100 ms

Cela fixe l'intervalle de temps qui sépare le son d'origine du son de flanger.

0 à 4 9 ms:	Par paliers de 0 1 ms
5.0 à 9.5 ms:	Par paliers de 0 5 ms
10 à 49 ms:	Par paliers de 1 ms
50 à 100 ms:	Par paliers de 2 ms

<FlgRate> Vitesse de Flanger — 0.05 Hz à 10.0 Hz

Cela fixe le cycle des ondulations de flanger.

0.05 à 4 95 Hz:	Par paliers de 0 05 Hz
5 0 à 6.9 Hz:	Par paliers de 0 1 Hz
7.0 à 10 0 Hz:	Par paliers de 0 5 Hz

<Flg Dpt> Amplitude de Flanger — 0 à 127

Cela fixe l'amplitude des ondulations du flanger.

<Flg Fbk> Réinjection — -98% à +98%

Cela fixe le pourcentage du signal sortant du flanger qui est réinjecté à l'entrée de celui-ci.

Quand la valeur est positive, une sortie en phase est retournée à l'entrée. Le choix d'une valeur négative entraîne le renvoi à l'entrée d'un signal avec une phase inversée. Il n'y a pas de réinjection quand la valeur est à 0. Vous pouvez choisir une valeur de -98% à +98%, par paliers de 2%.

***<Flanger Balance> Balance de flanger — D100:0E à D0:100E**

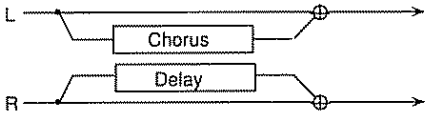
Cela fixe la balance des niveaux du son de chorus et du son de chorus + flanger. Un réglage "D100:0E" ne produit que le son de chorus et un réglage "D0:100E" produit le son de chorus + flanger.

<Level> Niveau de sortie — 0 à 127

Cela fixe le niveau général pour le son d'effet.

■ 38: CHORUS/DELAY

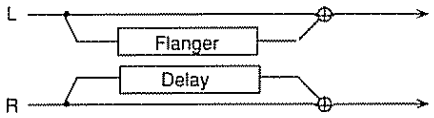
Ce type connecte en parallèle chorus et delay.



* *Les paramètres que vous pouvez régler sont les mêmes que pour "CHORUS -> DELAY". Toutefois, les réglages de balance de delay déterminent dans ce cas la balance entre son d'origine et son retardé.*

■ 39: FLANGER/DELAY

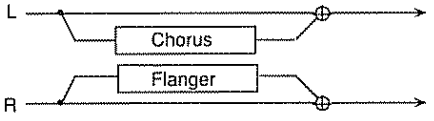
Ce type connecte en parallèle flanger et delay.



* *Les paramètres que vous pouvez régler sont les mêmes que pour "FLANGER -> DELAY". Toutefois, les réglages de balance de delay déterminent dans ce cas la balance entre son d'origine et son retardé.*

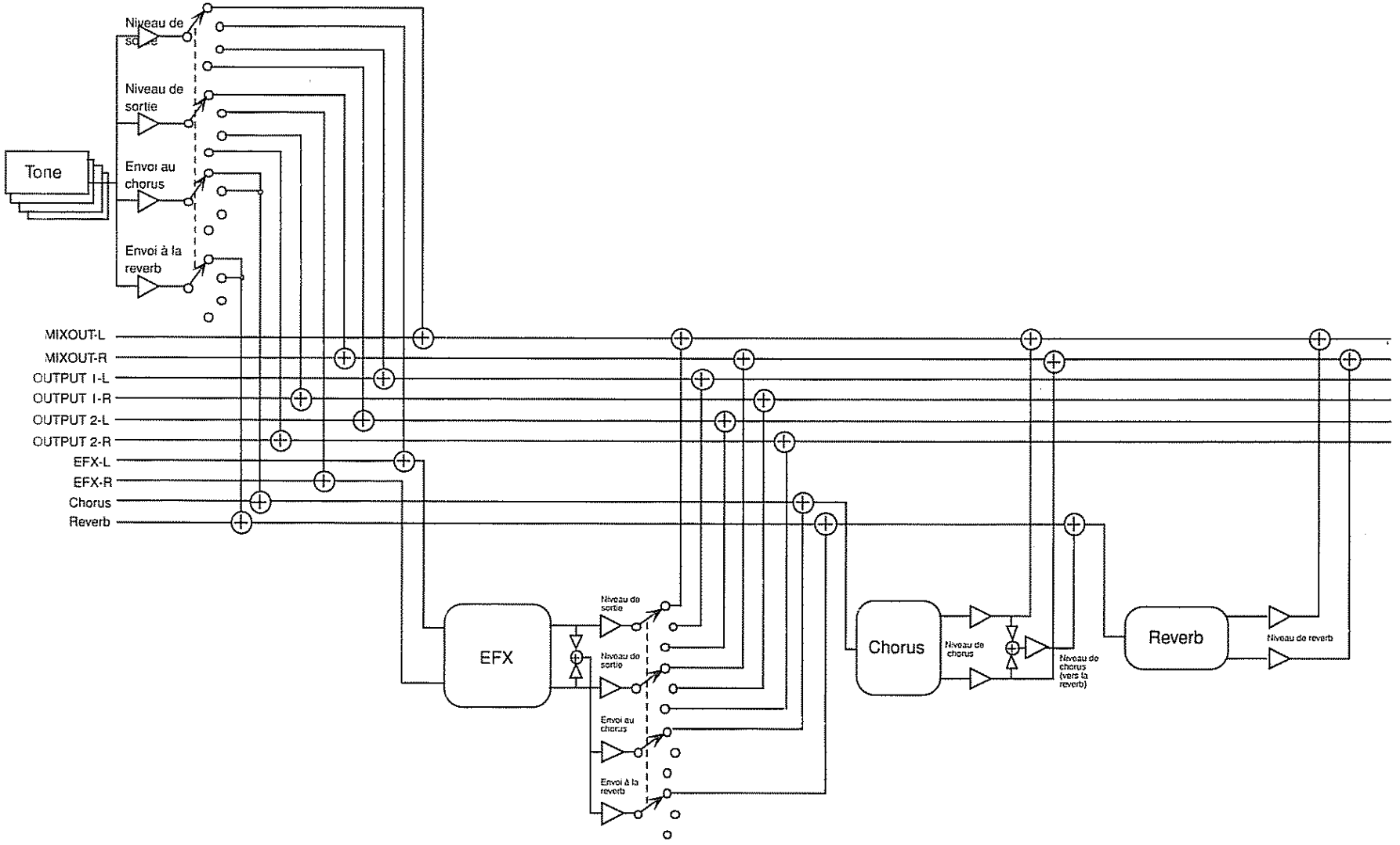
■ 40: CHORUS/FLANGER

Ce type connecte en parallèle chorus et flanger.



* *Les paramètres que vous pouvez régler sont les mêmes que pour "CHORUS -> FLANGER". Toutefois, les réglages de balance de flanger déterminent dans ce cas la balance entre son d'origine et son de flanger.*

JV-1080 Routage des effets



Chapitre 6

Informations supplémentaires

Mauvais fonctionnement

■ Messages d'erreur

En cas d'erreur durant l'utilisation du JV-1080, ou si quelque chose ne s'exécute pas correctement, un message d'erreur apparaît à l'écran quelques instants. Lisez-le et agissez de façon appropriée pour corriger le problème.

● Message apparaissant à l'allumage

Internal Battery Low

Cause: La pile du JV-1080 est quasiment épuisée.
Action: Contactez votre service de maintenance Roland.

● Messages concernant la mémoire User

User Memory Write Protect

Cause: La protection contre l'écriture (☞ p. 72) est activée.
Action: Désactivez-la.

User Memory Read Error

Cause: Les données de la mémoire interne ne peuvent pas être correctement lues.
Action: Réessayez.

● Messages concernant la carte Data

DATA Card Not Ready

Cause: Il n'y a pas de carte Data insérée dans la fente prévue pour cela, ou elle est mal insérée.
Action: Assurez-vous qu'une carte Data est bien correctement insérée.

DATA Card Battery Low

Cause: La pile de sauvegarde de la carte Data est quasiment épuisée.
Action: Consultez le manuel de la carte Data et remplacez la pile.

DATA Card Not Properly Formatted

Cause: Une carte Data non initialisée ou prévue pour un autre modèle est insérée en fente de carte Data.
Action: Initialisez la carte Data (☞ p. 73), ou utilisez une carte Data pour le JV-1080.

DATA Card Read Error

Cause: La carte Data peut être sortie de la fente durant la transmission de données.
Action: Réinsérez la carte Data et reprenez la procédure.

DATA Card Write Protect

Cause: La fonction de protection de la carte Data est activée (☞ p. 70)
Action: Désactivez la fonction de protection de la carte Data.

Cannot Read Performance

Cause: Une carte Data d'un autre modèle a été insérée dans la fente pour carte Data.
Action: Utilisez une carte Data prévue pour le JV-1080.

● Messages concernant la carte PCM

PCM Card Not Ready

Cause: Il n'y a pas de carte PCM insérée dans la fente prévue pour cela ou elle est mal insérée.
Action: Assurez-vous qu'une carte PCM est bien insérée.

PCM Card Not Properly Formatted

Cause: Une carte PCM d'un autre modèle a été insérée dans la fente pour carte PCM.
Action: Utilisez une carte PCM pour le JV-1080.

PCM Card Not Patch

Cause: Une carte PCM sans données de Patch a été insérée.
Action: Insérez une carte PCM avec des données de Patch.

● Messages concernant la carte d'extension

Expansion Board Not Ready

Cause: Il n'y a pas de carte d'extension installée, ou elle est mal installée.
Action: Assurez-vous que la carte d'extension est correctement installée.

Expansion Board Not Properly Formatted

Cause: Une carte d'extension prévue pour un autre modèle a été installée.
Action: N'utilisez qu'une carte pour JV-1080.

Expansion Board Not patch

Cause: Une carte d'extension ne contenant pas de données de Patch a été installée.
Action: Installez une carte d'extension qui contient des données de Patch.

Expansion Board Not Rhythm

Cause: Une carte d'extension sans données rythmiques a été installée.
Action: Installez une carte d'extension qui contient des données rythmiques.

● Messages à propos du MIDI

Exclusive Address Error

Cause: L'adresse du message exclusif reçu est incorrecte
Action: Contrôlez les adresses des données envoyées et reprenez la procédure

Check Sum Error

Cause: Une erreur d'octet de contrôle (Check Sum) a été notée dans un message exclusif reçu.

Action: Contrôlez le Check Sum des données envoyées et reprenez la procédure.

MIDI Buffer Full

Cause: Une grande quantité de données que le JV-1080 ne peut pas traiter a été réçue.

Action: Réduisez la quantité de données MIDI envoyée par l'appareil émetteur.

MIDI Communication Error

Cause: Un câble MIDI s'est débranché ou a été abîmé.

Action: Assurez-vous que les câbles et connexions MIDI sont corrects.

BULK DUMP: Improper Data Card

Cause: Une carte Data non formatée pour le JV-1080 a été insérée et les données reçues en Bulk Dump ne peuvent y être écrites.

Action: En mode Utility, formatez la carte Data (☞ p.73), et reprenez la procédure.

BULK DUMP: Receive Data Error

Cause: La plage des données de Bulk Dump est incorrecte.

Action: Modifiez les valeurs de données pour les ramener à la normale.

BULK DUMP: Data Format Error

Cause: La valeur de Check Sum ou la longueur des données d'un Bulk Dump étaient incorrectes.

Action: Contrôlez la valeur de Check Sum ou la longueur des données.

BULK DUMP: User Memory Write Protected

Cause: Comme la protection contre l'écriture exclusive est activée, les données reçues par Bulk Dump ne peuvent être écrites en mémoire User.

Action: Désactivez cette protection (☞ p.72)

BULK DUMP: Data Card Not Ready

Cause: Comme il n'y a pas de carte Data, les données reçues par Bulk Dump ne peuvent y être écrites

Action: Insérez correctement une carte Data dans la fente pour carte Data

BULK DUMP: Data Card Write Protected

Cause: Comme le commutateur de protection de la carte Data est sur ON, les données reçues par Bulk Dump ne peuvent être écrites sur la carte.

Action: Réglez sur OFF le commutateur de protection de la carte Data (☞ p.70), et reprenez la procédure.

BULK DUMP: Check Sum Error

Cause: Le Check Sum d'un Bulk Dump était incorrecte.

Action: Corrigez les données exclusives.

BULK DUMP: MIDI Buffer Full

Cause: Une quantité excessive de données a été reçue sous forme d'un Bulk Dump.

Action: Faites les réglages pour réduire la quantité de données exclusives transmises en un seul message.

■ Mauvais fonctionnements

Si vous n'obtenez pas de son, ou si vous pensez que le JV-1080 se conduit bizarrement, contrôlez les points suivants. Si cela ne solutionne pas le problème, contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland.

● Pas de son

Le volume est-il trop bas ?

➪ Contrôlez le réglage du bouton de volume sur le JV-1080 et sur toute table de mixage ou tout ampli connectés.

Les connexions sont-elles correctes ?

➪ Si vous utilisez les écouteurs, le câble peut être endommagé ou il peut y avoir un problème avec un ampli ou une table de mixage. Contrôlez les câbles et l'équipement connectés

Les canaux MIDI d'émission/réception sont-ils correctement réglés ?

➪ Assurez-vous que le canal d'émission MIDI de l'équipement connecté corresponde au canal de réception MIDI du JV-1080 (☞ p. 59 et p. 67).

Les réglages de niveau des Tones, Patches et Parties sont-ils trop bas ?

➪ Contrôlez les réglages de niveau des Tones (☞ p. 55), des Patches (☞ p. 42), et le niveau de Partie dans la Performance (☞ p. 60).

Les Tones ou les Parties ont-ils été coupés ?

➪ Assurez-vous que les commutateurs de Tone ou de Partie sont bien sur ON (☞ p. 32)

Les réglages de tessitures sont-ils corrects ?

➪ Vérifez les réglages Key Range pour les Tones et les Parties (☞ p. 43 and p. 57).

Le niveau de Partie est-il réglé trop bas suite à la réception d'un message exclusif ou de volume venant d'un appareil externe ?

➪ Vérifiez cela grâce à l'écran Information (☞ p. 38).

Les réglages d'effet sont-ils corrects ?

➪ Contrôlez les réglages ON ou OFF d'effet (☞ p. 38), quant au niveau de balance d'effet (☞ p. 83).

Les réglages de sortie sont-ils corrects ?

➪ Contrôlez les réglages d'assignation de sortie (Patches: ☞ p. 45, Performances: ☞ p. 57).

La hauteur n'est pas correcte ?

Le réglage d'accord général est-il bien fait ?

➪ Contrôlez ce réglage (☞ p. 68)

Les réglages de hauteur des Tones et des Parties sont-ils corrects ?

➪ Contrôlez ces réglages (Tones: ☞ p. 52, Parties: ☞ p. 60).

Le JV-1080 reçoit-il des messages de Pitch Bend d'un appareil externe ?

➪ Contrôlez cela avec l'écran Information (☞ p. 40)

Impossible de changer de Patch

Le commutateur de réception des changements de programme est-il sur OFF ?

➪ Si vous utilisez un appareil externe pour changer les Patches, assurez-vous que les réglages de canal MIDI correspondent et vérifiez que le commutateur de réception de changement de programme est sur ON.

Etes-vous toujours en écran d'édition ou en mode d'auto-démonstration (Rom play) ?

➪ Pressez [EXIT] ou un bouton de mode pour retourner en mode de jeu.

Impossible d'appliquer un effet

Les réglages de paramètre d'effet sont-ils corrects?

➪ Assurez-vous que les effets sont activés (☞ p. 38), et vérifiez le réglage de niveau pour chacun de ces effets.

Le réglage d'assignation de sortie est-il correct ?

➪ Contrôlez les réglages d'assignation de sortie pour les Tones et Parties (Patches: ☞ p. 45, Peformances: ☞ p. 57).

Impossible de recevoir des informations MIDI

Etes-vous sûr que les réglages des canaux de réception et des commutateurs de réception sont appropriés ?

➪ Contrôlez vos réglages pour les canaux de réception MIDI (Patches: ☞ p. 67; Performances: ☞ p. 59), et les différents commutateurs de réception MIDI (☞ p. 68).

Avez-vous fait des réglages inappropriés pour la réception de message exclusif ?

➪ Assurez-vous que le commutateur de protection contre l'écriture par message exclusif (☞ p. 72) est sur OFF.
Aussi, vérifiez que le réglage de numéro d'unité correspond à celui de l'appareil transmetteur (☞ p. 67).

Impossible d'utiliser des cartes

La carte Data (M-256E, M-512E) est-elle formatée ?

➪ Les cartes Data doivent être formatées avant utilisation. Formatez la carte correctement (☞ p. 73).

Avez-vous essayé d'utiliser une carte que le JV-1080 ne peut pas accepter ?

➪ Cette unité ne peut pas lire de carte de données qui était produite sur tout autre appareil qu'un modèle de la série JV (JV-1080/1000/90/80/880). De plus, vous ne pouvez écrire de données sur une carte à moins qu'elle n'ait été formatée pour le JV-1080.

Les morceaux ne se reproduisent pas correctement

Essayez-vous de lancer la reproduction depuis le milieu du morceau ?

➪ Un message d'activation de système GM est inclus au début des séquences GM. Si vous n'avez pas fait reproduire le morceau depuis son début, ce message n'a pas été envoyé et donc reçu par le JV-1080 qui ne s'est pas configuré pour reproduire correctement les données

Essayez-vous de faire reproduire des données de morceau prévues pour le format GS ?

➪ Comme cette unité est conçue pour accepter le système General MIDI, elle peut dans certains cas ne pas fournir des reproductions totalement fidèles, si vous essayez de faire reproduire des données de morceau au format GS.

Liste des paramètres

Paramètres de Patch

Paramètres communs (COMMON)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
PATCH NAME	Nom du Patch	----	(12 Caractères ASCII)	42
PATCH COMMON	Niveau du Patch	Level	0 — 127	42
	Panoramique du Patch	Pan	L64 — 0 — 63R	42
	Simulation analogique	Analog Feel	0 — 127	42
	Décalage d'octave	Octave	-3 — 0 — +3	42
	Courbe d'accord	Stretch	OFF/1/2/3	42
	Priorité des voix	Priority	LAST/LOUDEST	42
	Plage dynamique	Velocity Range	OFF/ON	42
	Tempo par défaut	Default Tempo	20 — 250	42
VELOCITY	Limite inférieure de dynamique	Lower	1 — 127	42
	Limite supérieure de dynamique	Upper	1 — 127	43
	Fondu de dynamique	X-Fade	0 — 127	43
KEY RANGE	Limite inférieure de tessiture	Lower	C-1 — G9	43
	Limite supérieure de tessiture	Upper	C-1 — G9	43
STRUCT	Structure	Struct	1 — 10	43
	Niveau du Booster	Booster	0/+6/+12/+18	44

EFFETS (EFFECTS)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
OUTPUT	Assignation de sortie	Output Assign	MIX/EFX/OUTPUT1,2	45
	Niveau de sortie		0 — 127	45
	Niveau d'envoi au chorus	Chorus	0 — 127	45
	Niveau d'envoi à la reverb	Reverb	0 — 127	45
PATCH EFX TYPE	Type d'effet EFX	Type	*1	45
PATCH EFX PRM	Paramètre EFX	*1		45
PATCH EFX OUT	Assignation de sortie	Output Assign	MIX/OUTPUT1,2	45
	Niveau de sortie		0 — 127	45
	Niveau d'envoi au chorus	Chorus	0 — 127	46
	Niveau d'envoi à la reverb	Reverb	0 — 127	46
PATCH EFX CTRL	Source 1,2 de commande EFX	----	*2	46
	Amplitude de commande EFX 1,2	---	-63 — +63	46
PATCH CHORUS	Vitesse du chorus	Rat	0 — 127	46
	Amplitude du chorus	Dpt	0 — 127	46
	Pré-retard du chorus	Dly	0 — 127	46
	Ré-injection dans le chorus	Fbk	0 — 127	46
	Niveau de chorus	Level	0 — 127	46
	Assignation de sortie du chorus	Output	MIX/REVERB/MIX+REV	46
PATCH REVERB	Type de reverb	Type	ROOM1,2/STAGE1,2/ HALL1,2/DELAY/ PAN-DELAY	46
	Durée de reverb	Time	0 — 127	47
	Niveau de reverb	Lev	0 — 127	47
	Ré-injection dans le delay	Fbk	0 — 127	47
	Atténuation des hautes fréquences	HF damp	*3	47

*1 : Référez-vous à "Paramètres EFX"
*2 : OFF/SYS-CTRL1/SYS-CTRL2/MODULATION/BREATH/FOOT/VOLUME/PAN/EXPRESSION/BENDER/AFTERTOUCH
*3 : 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS

Commande (CONTROL)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
KEY MODE & BENDER	Mode de clavier	Assign	POLY/SOLO	47
	Legato en solo	Legato	OFF/ON	47
	Plage d'action du bender vers le bas	Bend Range	–48 — 0	47
	Plage d'action du bender vers le haut		0 — +12	47
PORTAMENT	Commutateur de Portamento	Sw	OFF/ON	47
	Durée de Portamento	Tm	0 — 127	47
	Mode de Portamento	Mode	NORMAL/LEGATO	47
	Type de Portamento	Type	RATE/TIME	47
	Début de Portamento	Start	PITCH/NOTE	48
RxSWITCH	Commut. de réception de volume	Volume	OFF/ON	48
	Commut. de récept. de panoramique	Pan	OFF/CONT/KEY-ON	48
	Commut. de réception de Bender	Bender	OFF/ON	48
DAMPER	Commut. de réception de sustain	Hold-1 Switch	OFF/ON	48
	Commut. de récept. de sustain tardif	Redamper	OFF/ON	48
PEAK&HOLD	Commande Hold/Peak d'EFX	EfxCtrl	OFF/HOLD/PEAK	48
	Commande Hold/Peak 1	Ctrl 1	OFF/HOLD/PEAK	48
	Commande Hold/Peak 2	Ctrl 2	OFF/HOLD/PEAK	48
	Commande Hold/Peak 3	Ctrl 3	OFF/HOLD/PEAK	49
CONTROL SOURCE	Commande 2 de Patch	Control 2	*1	49
	Commande 3 de Patch	Control 3	*1	49
CONTROL 1	Destination de commande 1 — 4	Destination	*2	49
	Amplitude de commande 1 — 4	Depth	–63 — +63	49
CONTROL 2	Destination de commande 1 — 4	Destination	*2	49
	Amplitude de commande 1 — 4	Depth	–63 — +63	49
CONTROL 3	Destination de commande 1 — 4	Destination	*2	49
	Amplitude de commande 1 — 4	Depth	–63 — +63	49

*1 : OFF/SYS-CTRL1/SYS-CTRL2/MODULATION/BREATH/FOOT/VOLUME/PAN/EXPRESSION/BENDER/AFTERTOUCH/LFO1/LFO2/VELOCITY/KEYFOLLOW/PLAY-MATE
*2 : OFF/PCH/CUT/RES/LEV/PAN/MIX/CHO/REV/PL1/PL2/FL1/FL2/AL1/AL2/pL1/pL2/L1R/L2R

Onde (WAVE)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
WAVE	Groupe d'ondes	Group	INT-A,B/CARD/ EXP-A,B,C,D	50
	Numéro d'onde	Number	1 — 255	50
	Gain de l'onde	Gain	–6/0/+6/+12	50
	Commutateur de Tone	Switch	OFF/ON	50
FXM	Commutateur FXM	Switch	OFF/ON	50
	Couleur FXM	Color	1 — 4	50
	Amplitude de FXM	Depth	1 — 16	50
TONE DELAY	Mode de retard de Tone	Mode	*1	50
	Retard du Tone	Time	0 — 127 /0 — 880 (*2)	51

*1 : NORMAL/HOLD/PLAY-MATE/CLOCK-SYNC/TAP-SYNC/KEY-OFF-NORMAL/KEY-OFF-DECAY
*2 : 𝅘𝅥𝅯𝄾/𝅘𝅥𝅯𝄾𝄿/𝅘𝅥𝅯𝄾𝄿𝄾/𝅘𝅥𝅯𝄾𝄿𝄾𝄿/𝅘𝅥𝅯𝄾𝄿𝄾𝄿𝄾/𝅘𝅥𝅯𝄾𝄿𝄾𝄿𝄾𝄿/𝅘𝅥𝅯𝄾𝄿𝄾𝄿𝄾𝄿𝄾/𝅘𝅥𝅯𝄾𝄿𝄾𝄿𝄾𝄿𝄾𝄿/𝅘𝅥𝅯𝄾𝄿𝄾𝄿𝄾𝄿𝄾𝄿𝄾/𝅘𝅥𝅯𝄾𝄿𝄾𝄿𝄾𝄿𝄾𝄿𝄾𝄿

LFO

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
LFO1	Forme d'onde du LFO	Form	TRI/SIN/SAW/SQR/TRP/ S&H/RND/CHS	51 51
	Déclenchement	KeyTrig	OFF/ON	51
	Vitesse du LFO	Rate	0 — 127 / 0 — 880 (*1)	51
	Synchronisation externe du LFO	ExtSync	OFF/CLOCK/TAP	51
	Mode de fondu	Mode	ON-IN/ON-OUT/OFF-IN/ OFF-OUT	52
	Temps de retard	Delay	0 — 127	52
	Temps de fondu	Fade	0 — 127	52
	Décalage	Offset	–100/–50/0/+50/+100	52
LFO2	*Voir "LFO1"			
LFO DEPTH1:2	Action sur la hauteur du LFO 1,2	Pitch	–63 — +63	52
	Action sur le filtre du LFO 1,2	TVF	–63 — +63	52
	Action sur l'amplitude du LFO 1,2	TVA	–63 — +63	52
	Action sur le panoramique du LFO 1,2	PAN	–63 — +63	52

*1 : 𝅘𝅥𝅯/𝅘𝅥𝅯𝅭/𝅘𝅥𝅯/𝅘𝅥𝅯/𝅘𝅥𝅭/𝅘𝅥𝅯/𝅘𝅥𝅯/𝅘𝅥/𝅘𝅥𝅭/𝅘𝅥/𝅘𝅥/𝅗𝅥/𝅗𝅥/𝅝/𝅝/𝅗𝅥/𝅝

Hauteur (PITCH)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur		Référence
PITCH	Accord grossier	Coarse	–48 — +48		52
	Accord fin	Fine	–50 — +50		53
	Hauteur aléatoire	Random	0 — 1200	*1	53
	Asservissement au clavier	KeyFlw	–100 — +200	*2	53
PCH ENV DPT	Amplitude d'enveloppe de hauteur	Envelope Depth	–12 — +12		53
	Sensibilité de l'enveloppe à la dynam.	Velocity Sens	–100 — +150		53
PCH TIME ENV	Sensibilité de la durée T1 à la dynam.	V-T1	–100 — +100	*3	53
	Sensibilité de la durée T4 à la dynam.	V-T4	–100 — +100	*3	53
	Asserviss. au clavier de la durée d'env.	Time Keyfollow	–100 — +100	*3	53
PCH ENVELOPE	Durée d'enveloppe de haut. 1,2,3,4	T1,T2,T3,T4	0 — 127		53
	Niveau d'enveloppe de haut. 1,2,3,4	L1,L2,L3,L4	–63 — +63		53

*1 : 0/1/2/3/4/5/6/7/8/9/10/20/30/40/50/60/70/80/90/100/200/300/400/500/600/700/800/900/1000/1100/1200
*2 : -100/-70/-50/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100/+120/+150/+200
*3 : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

TVF

Page	Paramètre	Affichage	Valeur		Référence
FILTER	Type de filtre	Typ	OFF/LPF/BPF/HPF/PKG		54
	Fréquence de coupure	Cut	0 — 127		54
	Résonance	Res	0 — 127		54
	Asserviss. de la fréq. de coup. au clav.	KeyFlw	–100 — +200	*1	54
	Amplitude d'enveloppe de TVF	Env Dpt	–63 — +63		54
TVF VELOCITY	Sensibilité à la dyn. de l'env. de TVF	V-Sens	–100 — +150		54
	Courbe de dyn. de l'env. de TVF	V-Curve	1 — 7		55
	Sensibilité de la résonance à la dyn.	V-Resonance	–100 — +150		55
TVF TIME ENV	Sensibilité de la durée T1 à la dynam.	V-T1	–100 — +100	*2	55
	Sensibilité de la durée T4 à la dynam.	V-T4	–100 — +100	*2	55
	Asserviss. au clavier de la durée d'env.	Time Keyfollow	–100 — +100	*2	55
TVF ENVELOPE	Durée d'enveloppe de TVF 1,2,3,4	T1,T2,T3,T4	0 — 127		55
	Niveau d'enveloppe de TVF 1,2,3,4	L1,L2,L3,L4	0 — 127		55

*1 : -100/-70/-50/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100/+120/+150/+200
*2 : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

TVA

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
TVA	Niveau du Tone	Level	0 — 127	55
	Panoramique du Tone	Pan	L64 — 0 — 63R	55
	Sensibilité de l'env. de TVA à la dyn.	V-Sens	–100 — +150	55
	Courbe de dynam. de l'env. de TVA	V-Curve	1 — 7	55
BIAS	Niveau de pondération	Bias	–100 — +100 *1	55
	Point de référence	Point	C-1 — G9	55
	Direction de pondération	Direction	LOWER/UPPER/ LOWER&UPPER/ALL	55
PAN MODULATE	Asserviss. au clavier du panoramique	KeyFlw	–100 — +100 *1	56
	Amplitude de variation aléatoire	Random	0 — 63	56
	Amplitude de variation alternée	Alternate	L63 — 0 — 63R	56
TVA TIME ENV	Sensibilité de la durée T1 à la dynam.	V-T1	–100 — +100 *1	56
	Sensibilité de la durée T4 à la dynam.	V-T4	–100 — +100 *1	56
	Asserviss. au clavier de la durée d'env.	Time Keyfollow	–100 — +100 *1	56
TVA ENVELOPE	Durée d'enveloppe de TVA 1,2,3,4	T1,T2,T3,T4	0 — 127	56
	Niveau d'enveloppe de TVA 1,2,3	L1,L2,L3	0 — 127	56

*1 : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Paramètres de Performance

Paramètres communs (COMMON)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
PERFORM NAME	Nom de Performance	----	(12 Caractères ASCII)	57
PERFORM TEMPO	Tempo par défaut	Default Tempo	20 — 250	57
PERFORM KEY MODE	Commutateur de tessiture	Key Range	OFF/ON	57
KEY RANG	Limite inférieure de tessiture	Key Lower	C-1 — G9	57
	Limite supérieure de tessiture	Key Upper	C-1 — G9	57
RESERVE	Réserve de voix	Voice Reserve	0 — 64	57

Effets (EFFECTS)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
OUTPUT	Assignation de sortie	Output Assign	MIX/EFX/OUTPUT1,2/ PATCH	57
	Niveau de sortie		0 — 127	57
	Niveau d'envoi au chorus	Chorus	0 — 127	58
	Niveau d'envoi à la reverb	Reverb	0 — 127	58
PERFORM EFX TYPE	Type d'effet	Type	*1	58
	Source EFX	Source	PERFORM/1 — 9,11 — 16	58
PERFORM EFX PRM	Paramètre EFX	*1		58
PERFORM EFX OUT	Assignation de sortie	Output Assign	MIX/OUTPUT1,2	58
	Niveau de sortie		0 — 127	58
	Niveau d'envoi au chorus	Chorus	0 — 127	58
	Niveau d'envoi à la reverb	Reverb	0 — 127	58
PERFORM EFX CTRL	Source 1,2 de commande d'EFX	-----	*1	58
	Amplitude 1,2 de commande d'EFX	----	–63 — +63	58
PERFORM CHORUS	Vitesse de chorus	Rat	0 — 127	59
	Amplitude de chorus	Dpt	0 — 127	59
	Pre Delay	Dly	0 — 127	59
	Réinjection dans le chorus	Fbk	0 — 127	59
	Niveau de chorus	Level	0 — 127	59
	Assignation de sortie du chorus	Output	MIX/REVERB/MIX+REV	59
PERFORM REVERB	Type de reverb	Type	ROOM1,2/STAGE1,2/ HALL1,2/DELAY/ PAN-DELAY	59
	Durée de reverb	Time	0 — 127	59
	Niveau de reverb	Lev	0 — 127	59
	Réinjection dans le delay	Fbk	0 — 127	59
	Atténuation des hautes fréquences	HF damp	*3	59

*1 : Voir "Paramètres EFX"
*2 : OFF/SYS-CTRL1/SYS-CTRL2/MODULATION/BREATH/FOOT/VOLUME/PAN/EXPRESSION/BENDER/AFTERTOUCH
*3 : 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS

MIDI

Page	Parameter	Affichage	Valeur	Référence
CONTROL	Canal MIDI	Channel	1 — 16	59
	Commutateur de réception MIDI	Rx	OFF/ON	59
RX MIDI	Réception de volume	Volume	OFF/ON	60
	Réception de Hold-1	Hold-1	OFF/ON	60
	Réception de changt de programme	Program Change	OFF/ON	60

Partie (PART)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
PATCH	Groupe de Patches	Group	USER/CARD/PCM/ PR-A,B,C/GM/XP-A,B,C,D	60
	Numéro de Patch	Number	001 — 255	60

Hauteur (PITCH)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
PITCH	Accord grossier	Pitch Coarse	–48 — +48	60
	Accord fin	Pitch Fine	–50 — +50	60

Panoramique (PAN)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
PAN	Panoramique de Partie	Part Pan	L64 — 0 — 63R	60

Niveau (LEVEL)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
LEVEL	Niveau de Partie	Level	0 — 127	60

Paramètres d'ensemble rythmique

Paramètres communs (COMMON)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
RHYTHM NAME	Nom d'ensemble rythmique	----	(12 Caractères ASCII)	61

Effets (EFFECTS)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
OUTPUT	Assignation de sortie	Output Assign	MIX/EFX/OUTPUT1,2	61
	Niveau de sortie		0 — 127	61
	Niveau d'envoi au chorus	Chorus	0 — 127	61
	Niveau d'envoi à la reverb	Reverb	0 — 127	61
PERFORM EFX TYPE	Type d'effet EFX	Type	*1	61
	Source d'effet	Source	PERFORM/1 — 9,11 — 16	61
PERFORM EFX PRM	Paramètre EFX	*1		61
PERFORM EFX OUT	Assignation de sortie	Output Assign	MIX/OUTPUT1,2	61
	Niveau de sortie		0 — 127	61
	Niveau d'envoi au chorus	Chorus	0 — 127	62
	Niveau d'envoi à la reverb	Reverb	0 — 127	62
PERFORM EFX CTRL	Source de commande 1,2 d'EFX	----	*2	62
	Amplitude de commande 1,2 d'EFX	----	–63 — +63	62
PERFORM CHORUS	Vitesse de chorus	Rat	0 — 127	62
	Amplitude de chorus	Dpt	0 — 127	62
	Pre Delay	Dly	0 — 127	62
	Réinjection dans le chorus	Fbk	0 — 127	62
	Niveau de chorus	Level	0 — 127	62
	Assignation de sortie du chorus	Output	MIX/REVERB/MIX+REV	62
PERFORM REVERB	Type de reverb	Type	ROOM1,2/STAGE1,2/ HALL1,2/DELAY/ PAN-DELAY	62
	Durée de reverb	Time	0 — 127	62
	Niveau de reverb	Lev	0 — 127	63
	Réinjection dans le delay	Fbk	0 — 127	63
	Atténuation des hautes fréquences	HF damp	*3	63

*1 : Voir "Paramètres EFX"
*2 : OFF/SYS-CTRL1/SYS-CTRL2/MODULATION/BREATH/FOOT/VOLUME/PAN/EXPRESSION/BENDER/AFTERTOUCH
*3 : 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS

Commande (CONTROL)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
CONTROL	Plage d'action du Bender	Bender	0 — 12	63
	Mode d'enveloppe	EnvMode	NO-SUS/SUSTAIN	63
	Groupe d'exclusion	Mute Group	OFF/1 — 31	63
RxSWITCH	Réception de volume	Volume	OFF/ON	63
	Commutateur de panoramique	Pan	OFF/CONT/KEY-ON	63
	Réception de Hold-1	Hold-1	OFF/ON	63

Onde (WAVE)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
WAVE	Groupe d'ondes	Group	INT-A,B/CARD/ EXP-A,B,C,D	63
	Numéro d'onde	Number	1 — 255	64
	Amplification	Gain	–6/0/+6/+12	64
	Commutateur de Tone	Switch	OFF/ON	64

Hauteur (PITCH)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
PITCH	Accord grossier	Coarse	C-1 — G9	64
	Accord fin	Fine	–50 — +50	64
	Hauteur aléatoire	Random	0 — 1200 *1	64
	Amplitude d'enveloppe de hauteur	Env Dpt	–12 — +12	64
PCH VELOCITY	Sensibilité de l'env. de haut. à la dyn.	Velocity Sens	–100 — +150	64
	Sensibilité de la durée d'env. à la dyn.	Velocity Time	–100 — +100 *2	64
PCH ENVELOPE	Durée d'enveloppe de hauteur 1,2,3,4	T1,T2,T3,T4	0 — 127	64
	Niveau d'enveloppe de hauteur 1,2,3,4	L1,L2,L3,L4	–63 — +63	64

*1 : 0/1/2/3/4/5/6/7/8/9/10/20/30/40/50/60/70/80/90/100/200/300/400/500/600/700/800/900/1000/1100/1200
*2 : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

TVF

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
FILTER	Type de filtre	Type	OFF/LPF/BPF/HPF/PKG	64
	Fréquence de coupure	Cutoff	0 — 127	64
	Résonance	Res	0 — 127	65
	Amplitude d'enveloppe de TVF	Env Dpt	–63 — +63	65
TVF VELOCITY	Sensibilité à la dyna. de l'env. de TVF	V-Sens	–100 — +150	65
	Sensibilité de la durée d'env. à la dyn.	V-Time	–100 — +100 *1	65
	Sensibilité de la résonance à la dyn.	V-Resonance	–100 — +150	65
TVF ENVELOPE	Durée 1,2,3,4 de l'enveloppe de TVF	T1,T2,T3,T4	0 — 127	65
	Niveau 1,2,3,4 de l'enveloppe de TVF	L1,L2,L3,L4	0 — 127	65

TVA

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
TVA	Niveau du Tone	Level	0 — 127	65
	Panoramique du Tone	Pan	L64 — 0 — 63R	65
	Amplitude de variation aléatoire	Random	0 — 63	65
	Amplitude de panoramique alterné	Alt	L63 — 0 — 63R	65
TVA VELOCITY	Sensibilité de l'env. de TVA à la dyn.	Velocity Sens	–100 — +150	65
	Sensibilité de la durée d'env. à la dyn.	Velocity Time	–100 — +100 *1	65
TVA ENVELOPE	Durée 1,2,3,4 d'enveloppe de TVA	T1,T2,T3,T4	0 — 127	65
	Niveau 1,2,3 d'enveloppe de TVA	L1,L2,L3	0 — 127	65

*1 : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Paramètres de mode General MIDI

Effets (EFFECTS)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
OUTPUT	Assignation de sortie	Output Assign	MIX/EFX/OUTPUT1,2/ PATCH	77
	Niveau de sortie		0 — 127	77
	Niveau d'envoi au chorus	Chorus	0 — 127	77
	Niveau d'envoi à la reverb	Reverb	0 — 127	77
GM EFX TYPE	Type d'effet	Type	*1	77
GM EFX PRM	Paramètre EFX	*1		77
GM EFX OUT	Assignation de sortie	Output Assign	MIX/OUTPUT1,2	77
	Niveau de sortie		0 — 127	77
	Niveau d'envoi au chorus	Chorus	0 — 127	77
	Niveau d'envoi à la reverb	Reverb	0 — 127	77
GM CHORUS	Vitesse du chorus	Rat	0 — 127	77
	Amplitude du chorus	Dpt	0 — 127	77
	Pre Delay	Dly	0 — 127	77
	Réinjection dans le chorus	Fbk	0 — 127	77
	Niveau du chorus	Level	0 — 127	77
	Assignation de sortie du chorus	Output	MIX/REVERB/MIX+REV	77
GM REVERB	Type de reverb	Type	ROOM1,2/STAGE1,2/ HALL1,2/DELAY/ PAN-DELAY	78
	Durée de reverb	Time	0 — 127	78
	Niveau de reverb	Lev	0 — 127	78
	Réinjection dans la reverb	Fbk	0 — 127	78
	Atténuation des hautes fréquences	HF damp	*3	78

*1 : Voir "Paramètres EFX"
*2 : OFF/SYS-CTRL1/SYS-CTRL2/MODULATION/BREATH/FOOT/VOLUME/PAN/EXPRESSION/BENDER/AFTERTOUCH
*3 : 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS

Partie (PART)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
PATCH	Numéro de Patch	Number	001 — 128	78

Hauteur (PITCH)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
PITCH	Accord grossier	Pitch Coarse	–48 — +48	78
	Accord fin	Pitch Fine	–50 — +50	78

Panoramique (PAN)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
PAN	Part Pan	Part Pan	L64 — 0 — 63R	78

Niveau (LEVEL)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
LEVEL	Niveau de Partie	Level	0 — 127	78

Paramètres de système

Configuration (SETUP)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
LCD	Contraste du LCD	LCD	1 — 10	66
DEFAULT SETUP	Mode de mise sous tension	PowerUp	DEFAULT/LAST	66
	Maintien de Patch	Patch Remain	OFF/ON	66
RHYTHM EDIT KEY	Source d'édition rythmique	Source	PANEL/PANEL&MIDI	66

MIDI

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
PERFORM MIDI	Canal de commande	Control Channel	1 — 16/OFF	66
	Source d'horloge	Clock	INT/MIDI	66
	Empilage	Stack	OFF/1 of 2 — 8 of 8	66
PATCH MIDI	Canal de réception de Patch	Receive Channel	OFF/ON	67
	Source d'horloge	Clock	INT/MIDI	67
	Empilage	Stack	OFF/1 of 2 — 8 of 8	67
GM MODE MIDI	Source d'horloge	Clock	MIDI	67
	Empilage	Stack	OFF/1 of 2 — 8 of 8	67
SYS-EXC MIDI	Numéro d'unité	Unit#	17 — 32	67
	Réception de système exclusif	Rx.Exc	OFF/ON	67
	Transmission de système exclusif	Tx.Edit	OFF/ON	67
	Réception de messages GM	Rx.GM	OFF/ON	67
CONTROL SOURCE	Commande au pied	Tap	OFF/HOLD-1/SOST/ SOFT/HOLD-2	67
	Source de commande de sustain	Hold	*Même que ci-dessus	67
	Source de commande de crête	Peak	*Même que ci-dessus	67
RECEIVE MIDI	Réception de changt de programme	P.C	OFF/ON	68
	Réception de sélection de banque	Bnk	OFF/ON	68
	Réception de changt de commande	C.C	OFF/ON	68
	Réception de volume	Vol	OFF/ON	68
	Réception de sustain (Hold-1)	Hld	OFF/ON	68
	Réception de Bender	Bnd	OFF/ON	68
	Réception de modulation	Mod	OFF/ON	68
	Réception d'Aftertouch	Aft	OFF/ON	68
CONTROL ASSIGN1	Source de commande 1	Control 1	CC00 — CC95/BENDER/ AFTERTOUCH	68
	Source de commande 2	Control 2	* Même que ci-dessus	68
CONTROL ASSIGN2	Source de commande de volume	Volume	VOLUME/VOL&EXP	68
	Source d'Aftertouch	Aftertouch	CH-AFTER/POLY-AFTER /CH&POLY	68

Accord (TUNE)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
TUNE	Accord général	Master Tune	427.4 — 452.6	68
SCALE TUNE	Commutateur de tempérament	Scale Tune	OFF/ON	68
PART SCALE	Tempérament de Partie *do — si*	C — B	–64 — +63	69
PATCH SCALE	Tempérament de Patch *do — si*	C — B	–64 — +63	69

Pré-écoute test (PREVIEW)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
PREVIEW MODE	Mode de pré-écoute	Mode	SINGLE/CHORD	69
PREVIEW KEY	Notes test 1—4	Note1 — 4	C-1 — G9	69
PREVIEW VELOCITY	Dynamiques de test 1 — 4	Note1 — 4	0 — 127	69

Paramètres utilitaires (Utility)

Ecriture (WRITE)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
PERFORM WRITE	Numéro d'écriture de Performance	Number	USR:01 — 32/CRD:01 — 32	70
PATCH WRITE	Numéro d'écriture de Patch	Number	USR:001 — 128/ CRD:001 — 128	70
PATCH COMPARE	Numéro de comparaison de Patch	Number	*Même que ci-dessus	70
RHYTHM WRITE	Numéro d'écriture d'ens. rythmique	Number	USR:1 — 2/CRD:1 — 2	71

Copie (COPY)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
PERFORM PART COPY	Source de copie	Source	TEMP/USR:01 — 32/ CRD:01 — 32/ PRA:01 — PRB:32	71
	Partie copiée	Part	P1 — P16	71
PERFORM FX COPY	Source de copie	Source	PERFORM/PATCH	71
	Numéro copié	Number	*1	71
PATCH TONE COPY	Source de copie	Source	TEMP/USR:001 — 128/ CRD:001 — 128/ PRA:001 — PRC:128/ GM:001 — 128	71
	Tone copié	Tone	T1 — T4	71
PATCH FX COPY	Source de copie	Source	PERFORM/PATCH	71
	Numéro copié	Number	*1	71
RHYTHM KEY COPY	Source de copie	Source	TEMP/USR:1 — 2/CRD:1 — 2 /PRA:1 — PRC:2/GM:1 — 2	72
	Note copiée	Key	B1 — D7	72

*1: USR:01-32/CRD:01-32/PRA:01-PRB:32/USR:001-128/CRD:001-128/PRA:001-PRD:128

Initialisation (INITIALIZE)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
PERFORM INIT	Mode d'initialisation	Mode	DEFAULT/PRESET	72
PATCH INIT	Mode d'initialisation	Mode	DEFAULT/PRESET	72
RHYTHM KEY INIT	Mode d'initialisation	Mode	DEFAULT/PRESET	72
	Touche initialisée	Key	B1 — D7	72
RHYTHM SET INIT	Mode d'initialisation	Mode	DEFAULT/PRESET	72

Protection (PROTECT)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
WRITE PROTECT	Protection interne	Internal	OFF/ON	72
	Protection contre les messages exclusifs	Exclusive	OFF/ON	72

Carte (CARD)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
FORMAT	Nom de carte	Name	(12 Caractères ASCII)	73
RENAME	Nom de carte	Name	(12 Caractères ASCII)	73
CARD COPY	Source de copie	Source	ALL/PERFORM/PATCH/ RHYTHM	73
	Groupe copié	Group	*1	73
	Mode de copie	Mode	ADAPT/DIRECT	73
CARD SWAP	Source d'échange	Source	ALL/PERFORM/PATCH/ RHYTHM	73
	Groupe échangé	Group	*2	73
	Mode d'échange	Mode	ADAPT/DIRECT	73

*1: USR-HALF1->CARD/USR-HALF2->CARD/CARD->USR-HALF1/CARD->USR-HALF2
*2: USR-HALF1<>CARD/USR-HALF2<>CARD

Copie de bloc (BLOCK COPY)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
BLOCK COPY	Mode de copie	Mode	PERFORM/PATCH/RHYTHM	74
	Bloc copié	Block	*1	74

*1: (PERFORM) USR:01-01 — 32-32/CRD:01-01 — 32-32/PRA — B:01-01 — 32-32; CRD:01 — 32
(PATCH) USR:001-001 — 128-128/CRD:001-001 — 128-128/PRA — C:001-001 — 128-128/GM:001-001 — 128-128/XPA — D:001-001 — *-*; CRD:001 — 128
(RHYTHM) USR:1-1 — 2-2/CRD:1-1 — 2-2,PRA — C:1-1 — 2-2/GM:1-1 — 2-2/XPA — D:1-1 — *-*; CRD:1 — 2

BULK DUMP

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
BULK DUMP	Source de Bulk Dump	Source	TEMP/USER/CARD: ALL/PERFORMANCE/ PATCH/RHYTHM/SYSTEM	74

Réglages d'usine (FACTORY)

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
FACTORY PRESET	Factory Preset	—	—	74

Paramètres EFX

1: STEREO-EQ

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Basses fréquences	Low Freq	200/400 [Hz]	84
	Gain des graves	LowGain	–15 — +15 [dB]	84
	Hautes fréquences	Hi Freq	4000/8000 [Hz]	84
	Gain des aigus	Hi Gain	–15 — +15 [dB]	84
	Fréquence de crête 1	P1 Freq	*1	84
	Bande Q 1	P1 Q	0.5/1.0/2.0/4.0/9.0	84
	Gain 1	P1 Gain	–15 — +15 [dB]	84
	Fréquence de crête 2	P2 Freq	*1	84
	Bande Q 2	P2 Q	0.5/1.0/2.0/4.0/9.0	84
	Gain 2	P2 Gain	–15 — +15 [dB]	84
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	84

*1: 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6000/8000 [Hz]

2: OVERDRIVE

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Saturation	Drive	0 — 127	84
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	84
	Gain des graves	LowGain	–15 — +15 [dB]	84
	Gain des aigus	Hi Gain	–15 — +15 [dB]	84
	Type d'ampli	AmpType	SMALL/BUILT-IN/2STACK /3STACK	84
	Panoramique	Pan	L64 — 0 — 63R	84

3: DISTORTION

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Saturation	Drive	0 — 127	84
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	84
	Gain des graves	LowGain	–15 — +15 [dB]	85
	Gain des aigus	Hi Gain	–15 — +15 [dB]	85
	Type d'ampli	AmpType	SMALL/BUILT-IN/2STACK /3STACK	85
	Panoramique	Pan	L64 — 0 — 63R	85

4: PHASER

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Manuel	Manual	100 — 8000 [Hz]	85
	Vitesse	Rate	0.05 — 10.0 [Hz]	85
	Amplitude	Depth	0 — 127	85
	Résonance	Res	0 — 127	85
	Niveau de mixage	Mix	0 — 127	85
	Panoramique	Pan	L64 — 0 — 63R	85
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	85

5: SPECTRUM

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Niveau de bande 1	Band 1	–15 — +15 [dB]	85
	Niveau de bande 2	Band 2	–15 — +15 [dB]	85
	Niveau de bande 3	Band 3	–15 — +15 [dB]	85
	Niveau de bande 4	Band 4	–15 — +15 [dB]	85
	Niveau de bande 5	Band 5	–15 — +15 [dB]	85
	Niveau de bande 6	Band 6	–15 — +15 [dB]	85
	Niveau de bande 7	Band 7	–15 — +15 [dB]	85
	Niveau de bande 8	Band 8	–15 — +15 [dB]	85
	Largeur de bande	Width	1 — 5	85
	Panoramique	Pan	L64 — 0 — 63R	85
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	85

6: ENHANCER

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Sensibilité	Sens	0 — 127	86
	Niveau de mixage	Mix	0 — 127	86
	Gain des graves	Low Gain	–15 — +15 [dB]	86
	Gain des aigus	Hi Gain	–15 — +15 [dB]	86
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	86

7: AUTO-WAH

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Type de filtre	Filter	LPF/BPF	86
	Sensibilité	Sens	0 — 127	86
	Manuel	Manual	0 — 127	86
	Crête	Peak	0 — 127	86
	Vitesse du LFO	Rate	0.05 — 10.0 [Hz]	86
	Amplitude du LFO	Depth	0 — 127	86
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	86

8: ROTARY

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Vitesse lente des basses fréquences	LowSlow	0.05 — 10.0 [Hz]	86
	Vitesse rapide des basses fréquences	Low Fast	0.05 — 10.0 [Hz]	86
	Accélération des basses fréquences	LowAccl	0 — 15	86
	Niveau des basses fréquences	LowLvl	0 — 127	86
	Vitesse lente des hautes fréquences	Hi Slow	0.05 — 10.0 [Hz]	86
	Vitesse rapide des hautes fréquences	Hi Fast	0.05 — 10.0 [Hz]	86
	Accélération des hautes fréquences	Hi Accl	0 — 15	86
	Niveau des hautes fréquences	Hi Lvl	0 — 127	86
	Séparation	Separation	0 — 127	86
	Vitesse	Speed	SLOW/FAST	86
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	87

9: COMPRESSOR

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Vitesse d'attaque	Attack	0 — 127	87
	Vitesse de sustain	Sustain	0 — 127	87
	Gain	Post Gain	x1/x2/x4/x8	87
	Gain des graves	LowGain	–15 — +15 [dB]	87
	Gain des aigus	Hi Gain	–15 — +15 [dB]	87
	Panoramique de sortie	Pan	L64 — 0 — 63R	87
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	87

10: LIMITER

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Seuil	Thresh	0 — 127	87
	Rapport	Ratio	1.5:1/2:1/4:1/100:1	87
	Durée de relâchement	Release	0 — 127	87
	Gain	Gain	x1/x2/x4/x8	87
	Gain des graves	LowGain	–15 — +15 [dB]	87
	Gain des aigus	Hi Gain	–15 — +15 [dB]	87
	Panoramique	Pan	L64 — 0 — 63R	87
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	87

11: HEXA-CHORUS

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Pre Delay	Pre Dly	0.0 — 100 [ms]	87
	Vitesse du chorus	Rate	0.05 — 10.0 [Hz]	87
	Amplitude du chorus	Depth	0 — 127	87
	Déviation du pre delay	Dly Div	0 — 20	87
	Amplitude de déviation	Dpt Div	–20 — 20	87
	Déviation de panoramique	Pan Div	0 — 20	88
	Balance de l'effet	Balance	D100:0E — D0:100E	88
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	88

12: TREMOLO-CHORUS

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Pre Delay	Pre Dly	0.0 — 100 [ms]	88
	Vitesse du chorus	ChoRate	0.05 — 10.0 [Hz]	88
	Amplitude du chorus	Cho Dpt	0 - 127	88
	Phase du chorus	Phase	0 — 180	88
	Vitesse de trémolo	TrmRate	0.05 — 10.0 [Hz]	88
	Séparation de trémolo	Trm Sep	0 — 127	88
	Balance de l'effet	Balance	D100:0E — D0:100E	88
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	88

13: SPACE-D

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Pre Delay	Pre Dly	0.0 — 100 [ms]	88
	Vitesse du chorus	Rate	0.05 — 10.0 [Hz]	88
	Amplitude du chorus	Depth	0 — 127	88
	Phase	Phase	0 — 180	88
	Gain des graves	LowGain	–15 — +15 [dB]	88
	Gain des aigus	Hi Gain	–15 — +15 [dB]	88
	Balance d'effet	Balance	D100:0E — D0:100E	88
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	88

14: STEREO-CHORUS

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Pre Delay	Pre Dly	0.0 — 100 [ms]	88
	Vitesse de chorus	Rate	0.05 — 10.0 [Hz]	88
	Amplitude de chorus	Depth	0 — 127	89
	Phase	Phase	0 — 180	89
	Type de filtre	Filter Type	OFF/LPF/HPF	89
	Fréquence de coupure	Cutoff	*1	89
	Gain des graves	LowGain	–15 — +15 [dB]	89
	Gain des aigus	Hi Gain	–15 — +15 [dB]	89
	Balance d'effet	Balance	D100:0E — D0:100E	89
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	89

*1: 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 [Hz]

15: STEREO-FLANGER

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Pre Delay	Pre Dly	0.0 — 100 [ms]	89
	Vitesse du LFO	Rate	0.05 — 10.0 [Hz]	89
	Amplitude du LFO	Depth	0 — 127	89
	Réinjection	Fbk	–98 — +98 [%]	89
	Phase	Phase	0 — 180	89
	Type de filtre	Filter	OFF/LPF/HPF	89
	Fréquence de coupure	Cutoff	*1	89
	Gain des graves	LowGain	–15 — +15 [dB]	89
	Gain des aigus	Hi Gain	–15 — +15 [dB]	89
	Balance de l'effet	Balance	D100:0E — D0:100E	89
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	89

*1: 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 [Hz]

16: STEP-FLANGER

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Pre Delay	Pre Delay	0.0 — 100 [ms]	89
	Vitesse du LFO	Rate	0.05 — 10.0 [Hz]	89
	Amplitude du LFO	Depth	0 — 127	90
	Réinjection	Fbk	–98 — +98 [%]	90
	Phase	Phase	0 — 180	90
	Paliers	Step Rate	*1	90
	Gain des graves	LowGain	–15 — +15 [dB]	90
	Gain des aigus	Hi Gain	–15 — +15 [dB]	90
	Balance de l'effet	Balance	D100:0E — D0:100E	90
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	90

*1: 0 05 — 10 0 [Hz]/𝅘𝅥𝅯/𝅘𝅥𝅯𝅄/𝅘𝅥𝅯/𝅘𝅥𝅯/𝅘𝅥/𝅘𝅥𝅯/𝅘𝅥𝅯/𝅘𝅥/𝅘𝅥𝅄/𝅘𝅥 /𝅗𝅥

17: STEREO-DELAY

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Retard gauche	Delay L	0.0 — 500 [ms]	90
	Retard droit	Delay R	0.0 — 500 [ms]	90
	Réinjection	Fbk	–98 — +98 [%]	90
	Mode de réinjection	Mode	NORMAL/CROSS	90
	Phase gauche	Phase L	NORMAL/INVERT	90
	Phase droite	Phase R	NORMAL/INVERT	90
	Atténuation des hautes fréquences	HF Damp	*1	90
	Gain des graves	LowGain	–15 — +15 [dB]	91
	Gain des aigus	Hi Gain	–15 — +15 [dB]	91
	Balance d'effet	Balance	D100:0E — D0:100E	91
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	91

*1 : 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS [Hz]

18: MODULATION-DELAY

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Retard gauche	Delay L	0.0 — 500 [ms]	91
	Retard droit	Delay R	0.0 — 500 [ms]	91
	Réinjection	Fbk	–98 — +98 [%]	91
	Mode de réinjection	Mode	NORMAL/CROSS	91
	Vitesse de modulation	Rate	0.05 — 10.0 [Hz]	91
	Amplitude de modulation	Depth	0 — 127	91
	Phase	Phase	0 — 180	91
	Atténuation des hautes fréquences	HF Damp	*1	91
	Gain des graves	LowGain	–15 — +15 [dB]	91
	Gain des aigus	Hi Gain	–15 — +15 [dB]	91
	Balance d'effet	Balance	D100:0E — D0:100E	91
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	91

*1 : 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS [Hz]

19: TRIPLE-TAP-DELAY

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Retard central	Delay C	*1	91
	Retard gauche	Delay L	*1	92
	Retard droit	Delay R	*1	92
	Réinjection	Fbk	–98 — +98 [%]	92
	Niveau central	Level C	0 — 127	92
	Niveau gauche	Level L	0 — 127	92
	Niveau droit	Level R	0 — 127	92
	Atténuation des hautes fréquences	HF Damp	*2	92
	Gain des graves	LowGain	–15 — +15 [dB]	92
	Gain des aigus	Hi Gain	–15 — +15 [dB]	92
	Balance d'effet	Balance	D100:0E — D0:100E	92
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	92

*1 : 200 — 1000 [ms]/𝅘𝅥𝅯/𝅘𝅥𝅯𝅄/𝅘𝅥𝅯/𝅘𝅥𝅯/𝅘𝅥/𝅘𝅥𝅯/𝅘𝅥𝅯/𝅘𝅥/𝅘𝅥𝅄/𝅘𝅥

*2 : 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS [Hz]

20: QUADRUPLE-TAP-DELAY

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Retard 1	Delay 1	*1	92
	Retard 2	Delay 2	*1	92
	Retard 3	Delay 3	*1	92
	Retard 4	Delay 4	*1	92
	Niveau 1	Level 1	0 — 127	92
	Niveau 2	Level 2	0 — 127	92
	Niveau 3	Level 3	0 — 127	92
	Niveau 4	Level 4	0 — 127	92
	Réinjection	Fbk	–98 — +98 [%]	92
	Atténuation des hautes fréquences	HF Damp	*2	92
	Balance d'effet	Balance	D100:0E — D0:100E	93
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	93

*1: 200 — 1000 [Hz]/𝅘𝅥𝅯/𝅘𝅥𝅯𝄾/𝅘𝅥𝅯/𝅘𝅥/𝅘𝅥𝄾/𝅘𝅥/𝅘𝅥𝅮/𝅘𝅥𝅮𝄾/𝅘𝅥𝅮

*2 : 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS [Hz]

21: TIME-CONTROL-DELAY

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Retard	Delay	200 — 1000 [ms]	93
	Accélération	Accel	0 — 15	93
	Réinjection	Fbk	–98 — +98 [%]	93
	Panoramique	Pan	L64 — 0 — 63R	93
	Atténuation des hautes fréquences	HF Damp	*1	93
	Gain des graves	LowGain	–15 — +15 [dB]	93
	Gain des aigus	Hi Gain	–15 — +15 [dB]	93
	Balance d'effet	Balance	D100:0E — D0:100E	93
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	93

*1 : 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS [Hz]

22: 2 VOICE-PITCH-SHIFTER

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Accord grossier A	CoarseA	–24 — 12	93
	Accord fin A	Fine A	–100 — 100	93
	Panoramique A	Pan A	L64 — 0 — 63R	93
	Pre Delay A	PreDlyA	0.0 — 500 [ms]	93
	Accord grossier B	CoarseB	–24 — 12	93
	Accord fin B	Fine B	–100 — 100	93
	Panoramique B	Pan B	L64 — 0 — 63R	93
	Pre Delay B	PreDlyB	0.0 — 500 [ms]	94
	Mode de transposition	Mode	1/2/3/4/5	94
	Blance de niveau	Lvl Bal	A100:0B — A0:100B	94
	Balance d'effet	Balance	D100:0E — D0:100E	94
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	94

23: FBK-PITCH-SHIFTER

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Accord grossier	Coarse	–24 — 12	94
	Accord fin	Fine	–100 — 100	94
	Panoramique	Pan	L64 — 0 — 63R	94
	Pre Delay	Pre Dly	0.0 — 500 [ms]	94
	Mode de transposition	Mode	1/2/3/4/5	94
	Réinjection	Feedback	–98 — +98 [%]	94
	Gain des graves	LowGain	–15 — +15 [dB]	94
	Gain des aigus	Hi Gain	–15 — +15 [dB]	94
	Balance d'effet	Balance	D100:0E — D0:100E	94
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	94

24: REVERB

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Type de reverb	Type	ROOM1,2/STAGE1,2/ HALL1,2	94
	Pre Delay	Pre Dly	0.0 — 100 [ms]	94
	Durée de reverb	Time	0 — 127	94
	Atténuation des hautes fréquences	HF Damp	*1	94
	Gain des graves	LowGain	–15 — +15 [dB]	94
	Gain des aigus	Hi Gain	–15 — +15 [dB]	95
	Balance d'effet	Balance	D100:0E — D0:100E	95
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	95

*1 : 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS [Hz]

25: GATE-REVERB

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Type de reverb	Type	NORMAL/REVERSE/ SWEEP1,2	95
	Pre Delay	Pre Dly	0.0 — 100 [ms]	95
	Durée d'ouverture	Gate Time	5 — 500	95
	Gain des graves	LowGain	–15 — +15[dB]	95
	Gain des aigus	Hi Gain	–15 — +15[dB]	95
	Balance d'effet	Balance	D100:0E — D0:100E	95
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	95

26: OVERDRIVE⇒CHORUS

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Saturation	Drive	0 — 127	95
	Panoramique de saturation	Pan	L64 — 0 — 63R	95
	Pre Delay du chorus	Pre Dly	0.0 — 100 [ms]	95
	Vitesse de chorus	Rate	0.05 — 10.0 [Hz]	95
	Amplitude de chorus	Depth	0 — 127	95
	Balance de chorus	Balance	D100:0E — D0:100E	95
	Niveau de chorus	Level	0 — 127	95

27: OVERDRIVE⇒FLANGER

Page	Paramètre	Afiichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Saturation	Drive	0 — 127	95
	Panoramique	Pan	L64 — 0 — 63R	95
	Pre Delay du flanger	Pre Dly	0.0 — 100 [ms]	95
	Vitesse du flanger	Rate	0.05 — 10.0 [Hz]	96
	Amplitude du flanger	Depth	0 — 127	96
	Réinjection	Fbk	–98 — +98 [%]	96
	Balance de flanger	Balance	D100:0E — D0:100E	96
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	96

28: OVERDRIVE⇒DELAY

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Saturation	Drive	0 — 127	96
	Panoramique de saturation	Pan	L64 — 0 — 63R	96
	Retard	Delay	0.0 — 500 [ms]	96
	Réinjection	Fbk	–98 — +98 [%]	96
	Atténuation des hautes fréquences	HF Damp	*1	96
	Balance	Balance	D100:0E — D0:100E	96
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	96

*1 : 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS [Hz]

29: DISTORTION⇒CHORUS

*Voir "OVERDRIVE⇒CHORUS"

30: DISTORTION⇒FLANGER

*Voir "OVERDRIVE⇒FLANGER"

31: DISTORTION⇒DELAY

*Voir "OVERDRIVE⇒DELAY"

32: ENHANCER⇒CHORUS

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Sensibilité	Sens	0 — 127	97
	Niveau de mixage	Mix	0 — 127	97
	Pre Delay de chorus	Pre Dly	0.0 — 100 [ms]	97
	Vitesse de chorus	Rate	0.05 — 10.0 [Hz]	97
	Amplitude de chorus	Depth	0 — 127	97
	Balance de chorus	Balance	D100:0E — D0:100E	97
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	97

33: ENHANCER⇒FLANGER

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Sensibilité	Sens	0 — 127	97
	Niveau de mixage	Mix	0 — 127	97
	Pre Delay de flanger	Pre Dly	0.0 — 100 [ms]	97
	Vitesse de flanger	Rate	0.05 — 10.0 [Hz]	97
	Amplitude de flanger	Depth	0 — 127	97
	Réinjection	Fbk	-98 — +98 [%]	97
	Balance de flanger	Balance	D100:0E — D0:100E	97
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	97

34: ENHANCER⇒DELAY

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Sensibilité	Sens	0 — 127	97
	Niveau de mixage	Mix	0 — 127	97
	Retard	Delay	0.0 — 500 [ms]	97
	Réinjection	Fbk	-98 — +98 [%]	97
	Atténuation des hautes fréquences	HF Damp	*1	97
	Balance de delay	Balance	D100:0E — D0:100E	98
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	98

*1 : 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS [Hz]

35: CHORUS⇒DELAY

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Pre Delay de chorus	Cho Dly	0.0 — 100 [ms]	98
	Vitesse de chorus	ChoRate	0.05 — 10.0 [Hz]	98
	Amplitude de chorus	Cho Dpt	0 — 127	98
	Balance de chorus	Cho Bal	D100:0E — D0:100E	98
	Retard	Delay	0.0 — 500 [ms]	98
	Réinjection	Dly Fbk	-98 — +98 [%]	98
	Atténuation des hautes fréquences	HF Damp	*1	98
	Balance de delay	Delay Balance	D100:0E — D0:100E	98
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	98

*1 : 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS [Hz]

36: FLANGER➡DELAY

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Pre Delay du flanger	Flg Dly	0.0 — 100 [ms]	98
	Vitesse de flanger	FlgRate	0.05 — 10.0 [Hz]	98
	Amplitude de flanger	Flg Dpt	0 — 127	98
	Réinjection	Flg Fbk	-98 — +98 [%]	98
	Balance de flanger	Flg Bal	D100:0E — D0:100E	98
	Retard	Delay	0.0 — 500 [ms]	98
	Réinjection	Dly Fbk	-98 — +98 [%]	98
	Atténuation des hautes fréquences	HF Damp	*1	99
	Balance de delay	Delay Balance	D100:0E — D0:100E	99
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	99

*1 : 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS [Hz]

37: CHORUS➡FLANGER

Page	Paramètre	Affichage	Valeur	Référence
EFX PARAM	Pre Delay du chorus	Cho Dly	0.0 — 100 [ms]	99
	Vitesse de chorus	ChoRate	0.05 — 10.0 [Hz]	99
	Amplitude de chorus	Cho Dpt	0 — 127	99
	Balance de chorus	Cho Bal	D100:0E — D0:100E	99
	Pre Delay de flanger	Flg Dly	0.0 — 100 [ms]	99
	Vitesse de flanger	FlgRate	0.05 — 10.0 [Hz]	99
	Amplitude de flanger	Flg Dpt	0 — 127	99
	Réinjection	Flg Fbk	-98 — +98 [%]	99
	Balance de flanger	Flanger Balance	D100:0E — D0:100E	99
	Niveau de sortie	Level	0 — 127	99

38: CHORUS/DELAY

*Voir "CHORUS➡DELAY"

39: FLANGER/DELAY

*Voir "FLANGER➡DELAY"

40: CHORUS/FLANGER

*Voir "CHORUS➡DELAY"

Réglages par défaut des sons

Liste des formes d'onde

Mémoire interne A

No.	Nom d'onde	Type	No.	Nom d'onde	Type	No.	Nom d'onde	Type	No.	Nom d'onde	Type	No.	Nom d'onde	Type
1	Ac Piano1 A	L	52	Nylon Gtr A	L	103	Syn Gtr B	L	154	MC-202 Bs B	L	205	Cello A	L
2	Ac Piano1 B	L	53	Nylon Gtr B	L	104	Syn Gtr C	L	155	MC-202 Bs C	L	206	Cello B	L
3	Ac Piano1 C	L	54	Nylon Gtr C	L	105	Harp 1A	L	156	Flute 1A	L	207	Cello C	L
4	Ac Piano2 pA	L	55	6-Str Gtr A	L	106	Harp 1B	L	157	Flute 1B	L	208	ST.Strings-R	L
5	Ac Piano2 pB	L	56	6-Str Gtr B	L	107	Harp 1C	L	158	Flute 1C	L	209	ST.Strings-L	L
6	Ac Piano2 pC	L	57	6-Str Gtr C	L	108	Banjo A	L	159	Blow Pipe	L	210	MonoStringsA	L
7	Ac Piano2 fA	O	58	Gtr Harm A	L	109	Banjo B	L	160	Bottle	L	211	MonoStringsC	L
8	Ac Piano2 fB	O	59	Gtr Harm B	L	110	Banjo C	L	161	Shakuhachi	L	212	Pizz	O
9	Ac Piano2 fC	O	60	Gtr Harm C	L	111	Sitar A	L	162	Clarinet A	L	213	JP Strings1A	L
10	Piano Thump	O	61	Comp Gtr A	L	112	Sitar B	L	163	Clarinet B	L	214	JP Strings1B	L
11	Piano Up TH	O	62	Comp Gtr B	L	113	Sitar C	L	164	Clarinet C	L	215	JP Strings1C	L
12	MKS-20 P3 A	L	63	Comp Gtr C	L	114	Dulcimer A	L	165	Oboe mf A	L	216	JP Strings2A	L
13	MKS-20 P3 B	L	64	Comp Gtr A+	L	115	Dulcimer B	L	166	Oboe mf B	L	217	JP Strings2B	L
14	MKS-20 P3 C	L	65	Mute Gtr 1	L	116	Dulcimer C	L	167	Oboe mf C	L	218	JP Strings2C	L
15	SA Rhodes 1A	L	66	Mute Gtr 2A	L	117	Shamisen A	L	168	Sop.Sax mf A	L	219	Soft Pad A	L
16	SA Rhodes 1B	L	67	Mute Gtr 2B	L	118	Shamisen B	L	169	Sop.Sax mf B	L	220	Soft Pad B	L
17	SA Rhodes 1C	L	68	Mute Gtr 2C	L	119	Shamisen C	L	170	Sop.Sax mf C	L	221	Soft Pad C	L
18	SA Rhodes 2A	L	69	Pop Strat A	L	120	Koto A	L	171	Alto Sax 1A	L	222	Fantasynth A	L
19	SA Rhodes 2B	L	70	Pop Strat B	L	121	Koto B	L	172	Alto Sax 1B	L	223	Fantasynth B	L
20	SA Rhodes 2C	L	71	Pop Strat C	L	122	Koto C	L	173	Alto Sax 1C	L	224	Fantasynth C	L
21	E.Piano 1A	L	72	Jazz Gtr A	L	123	Pick Bass A	L	174	Tenor Sax A	L	225	D-50 HeavenA	L
22	E.Piano 1B	L	73	Jazz Gtr B	L	124	Pick Bass B	L	175	Tenor Sax B	L	226	D-50 HeavenB	L
23	E.Piano 1C	L	74	Jazz Gtr C	L	125	Pick Bass C	L	176	Tenor Sax C	L	227	D-50 HeavenC	L
24	E.Piano 2A	L	75	JC Strat A	L	126	Fingerd Bs A	L	177	Bari.Sax f A	L	228	Fine Wine	L
25	E.Piano 2B	L	76	JC Strat B	L	127	Fingerd Bs B	L	178	Bari.Sax f B	L	229	D-50 Brass A	L
26	E.Piano 2C	L	77	JC Strat C	L	128	Fingerd Bs C	L	179	Bari.Sax f C	L	230	D-50 Brass B	L
27	E.Piano 3A	L	78	JC Strat A+	L	129	E.Bass	L	180	Harmonica A	L	231	D-50 Brass C	L
28	E.Piano 3B	L	79	JC Strat B+	L	130	Fretless A	L	181	Harmonica B	L	232	D-50 BrassA+	L
29	E.Piano 3C	L	80	JC Strat C+	L	131	Fretless B	L	182	Harmonica C	L	233	DualSquare A	L
30	MK-80 EP A	L	81	Clean Gtr A	L	132	Fretless C	L	183	Chanter	L	234	DualSquare C	L
31	MK-80 EP B	L	82	Clean Gtr B	L	133	UprightBs 1	L	184	Tpt Sect. A	L	235	DualSquareA+	L
32	MK-80 EP C	L	83	Clean Gtr C	L	134	UprightBs 2A	L	185	Tpt Sect. B	L	236	Pop Voice	L
33	D-50 EP A	L	84	Stratus A	L	135	UprightBs 2B	L	186	Tpt Sect. C	L	237	Syn Vox 1	L
34	D-50 EP B	L	85	Stratus B	L	136	UprightBs 2C	L	187	Trumpet 1A	L	238	Syn Vox 2	L
35	D-50 EP C	L	86	Stratus C	L	137	Slap Bass 1	L	188	Trumpet 1B	L	239	Voice Aahs A	L
36	Celesta	L	87	OD Gtr A	L	138	Slap & Pop	L	189	Trumpet 1C	L	240	Voice Aahs B	L
37	Music Box	L	88	OD Gtr B	L	139	Slap Bass 2	L	190	Trumpet 2A	L	241	Voice Aahs C	L
38	Clav 1A	L	89	OD Gtr C	L	140	Slap Bass 3	L	191	Trumpet 2B	L	242	Voice Oohs1A	L
39	Clav 1B	L	90	OD Gtr A+	L	141	Jz.Bs Thumb	L	192	Trumpet 2C	L	243	Voice Oohs1B	L
40	Clav 1C	L	91	Heavy Gtr A	L	142	Jz.Bs Slap 1	L	193	HarmonMute1A	L	244	Voice Oohs1C	L
41	Organ 1	L	92	Heavy Gtr B	L	143	Jz.Bs Slap 2	L	194	HarmonMute1B	L	245	Voice Oohs2A	L
42	Jazz Organ 1	L	93	Heavy Gtr C	L	144	Jz.Bs Slap 3	L	195	HarmonMute1C	L	246	Voice Oohs2B	L
43	Jazz Organ 2	L	94	Heavy Gtr A+	L	145	Jz.Bs Pop	L	196	Trombone 1	L	247	Voice Oohs2C	L
44	Organ 2	L	95	Heavy Gtr B+	L	146	Syn Bass A	L	197	French 1A	L	248	Voice Breath	L
45	Organ 3	L	96	Heavy Gtr C+	L	147	Syn Bass C	L	198	French 1C	L	249	Male Ooh A	L
46	Organ 4	L	97	PowerChord A	L	148	Mini Bs 1A	L	199	F.Horns A	L	250	Male Ooh B	L
47	Rock Organ	L	98	PowerChord B	L	149	Mini Bs 1B	L	200	F.Horns B	L	251	Male Ooh C	L
48	Dist. Organ	L	99	PowerChord C	L	150	Mini Bs 1C	L	201	F.Horns C	L	252	Org Vox A	L
49	Rot.Org Slw	L	100	EG Harm	L	151	Mini Bs 2	L	202	Violin A	L	253	Org Vox B	L
50	Rot.Org Fst	L	101	Gt.FretNoise	O	152	Mini Bs 2+	L	203	Violin B	L	254	Org Vox C	L
51	Pipe Organ	L	102	Syn Gtr A	L	153	MC-202 Bs A	L	204	Violin C	L	255	Vox Noise	L

L: forme d'onde bouclée
O: forme d'onde sans bouclage

* Pour des informations importantes concernant les différences entre sons bouclés et sons non-bouclés, ainsi que sur la façon dont ils sont édités, voir chapitre 1,
"5. A propos de l'édition de son" (p. 26)

Mémoire interne B

No.	Nom d'onde	Type	No.	Nom d'onde	Type	No.	Nom d'onde	Type	No.	Nom d'onde	Type
1	Kalimba	L	52	Feedbackwave	L	103	Cowbell 1	O	154	REV 606HH Op	O
2	Marimba Wave	L	53	Spectrum	L	104	Wood Block	O	155	REV Ride	O
3	Log Drum	L	54	BreathNoise	O	105	Claves	O	156	REV Cup	O
4	Vibes	L	55	Rattles	L	106	Bongo Hi	O	157	REV Crash 1	O
5	Bottle Hit	L	56	Ice Rain	L	107	Bongo Lo	O	158	REV China	O
6	Glockenspiel	L	57	Tin Wave	L	108	Cga Open Hi	O	159	REV DrySick	O
7	Tubular	L	58	Anklungs	L	109	Cga Open Lo	O	160	REV RealCLP	O
8	Steel Drums	L	59	Wind Chimes	L	110	Cga Mute Hi	O	161	REV FingSnap	O
9	Fanta Bell A	L	60	Orch. Hit	O	111	Cga Mute Lo	O	162	REV Cowbell	O
10	Fanta Bell B	L	61	Tekno Hit	O	112	Cga Slap	O	163	REV WoodBlck	O
11	Fanta Bell C	L	62	Back Hit	O	113	Timbale	O	164	REV Clve	O
12	FantaBell A+	L	63	Philly Hit	O	114	Cabasa Up	O	165	REV Conga	O
13	Org Bell	L	64	Scratch 1	O	115	Cabasa Down	O	166	REV Tamb	O
14	Agogo	L	65	Scratch 2	L	116	Cabasa Cut	O	167	REV Maracas	O
15	DIGI Bell 1	L	66	Scratch 3	O	117	Maracas	O	168	REV Guiro	O
16	DIGI Bell 1+	L	67	Natural SN1	O	118	Long Guiro	O	169	REV Cuica	O
17	DIGI Chime	L	68	Natural SN2	O	119	Tambourine	O	170	REV Metro	O
18	Wave Scan	L	69	Piccolo SN	O	120	Open Triangl	L	171	Loop 1	L
19	Wire String	L	70	Ballad SN	O	121	Cuica	O	172	Loop 2	L
20	2.2 Bellwave	L	71	SN Roll	O	122	Vibraslap	L	173	Loop 3	L
21	2.2 Vibwave	L	72	808 SN	O	123	Timpani	L	174	Loop 4	L
22	Spark VOX	L	73	Brush Slap	O	124	Applause	L	175	Loop 5	L
23	MMM VOX	L	74	Brush Swish	O	125	REV Orch.Hit	O	176	Loop 6	L
24	Lead Wave	L	75	Brush Roll	L	126	REV TeknoHit	O	177	Loop 7	L
25	Synth Reed	L	76	Dry Stick	O	127	REV Back Hit	O	178	R8 Click	O
26	Synth Saw 1	L	77	Side Stick	O	128	REV PhillHit	O	179	Metronome 1	L
27	Synth Saw 2	L	78	Lite Kick	O	129	REV Steel DR	O	180	Metronome 2	O
28	Syn Saw 2inv	L	79	Hybrid Kick1	O	130	REV Tin Wave	O	181	MC500 Beep 1	O
29	Synth Saw 3	L	80	Hybrid Kick2	O	131	REV NatrlSN1	O	182	MC500 Beep 2	O
30	JP-8 Saw A	L	81	Old Kick	O	132	REV NatrlSN2	O	183	Low Saw	L
31	JP-8 Saw B	L	82	Verb Kick	O	133	REV PiccloSN	O	184	Low Saw inv	L
32	JP-8 Saw C	L	83	Round Kick	O	134	REV BalladSN	O	185	Low P5 Saw	L
33	P5 Saw A	L	84	808 Kick	L	135	REV Side Stk	O	186	Low Pulse 1	L
34	P5 Saw B	L	85	Verb Tom Hi	O	136	REV SN Roll	O	187	Low Pulse 2	L
35	P5 Saw C	L	86	Verb Tom Lo	O	137	REV Brush 1	O	188	Low Square	L
36	D-50 Saw A	L	87	Dry Tom Hi	L	138	REV Brush 2	O	189	Low Sine	L
37	D-50 Saw B	L	88	Dry Tom Lo	L	139	REV Brush 3	O	190	Low Triangle	L
38	D-50 Saw C	L	89	Cl HiHat 1	O	140	REV LiteKick	O	191	Low White NZ	L
39	Synth Square	L	90	Cl HiHat 2	O	141	REV HybridK1	O	192	Low Pink NZ	L
40	JP-8 SquareA	L	91	Op HiHat	L	142	REV HybridK2	O	193	DC	L
41	JP-8 SquareB	L	92	Pedal HiHat	O	143	REV Old Kick	O			
42	JP-8 SquareC	L	93	606 HiHat Cl	O	144	REV Timpani	O			
43	Synth Pulse1	L	94	606 HiHat Op	L	145	REV VerbTomH	O			
44	Synth Pulse2	L	95	808 Claps	O	146	REV VerbTomL	O			
45	Triangle	L	96	Hand Claps	O	147	REV DryTom H	O			
46	Sine	L	97	Finger Snaps	O	148	REV DryTom M	O			
47	Org Click	O	98	Ride 1	L	149	REV ClHiHat1	O			
48	White Noise	L	99	Ride 2	L	150	REV ClHiHat2	O			
49	Pink Noise	L	100	Ride Bell 1	L	151	REV Op HiHat	O			
50	Metal Wind	L	101	Crash 1	L	152	REV Pedal HH	O			
51	Wind Agogo	L	102	China Cym	L	153	REV 606HH Cl	O			

Listes des Patches

USER

No.	Nom	V	No.	Nom	V
1	Symphonique	4	65	Bass Marimba	4
2	Alternative	2	66	Syncrosonix	3
3	Velo Tekno 1	3	67	MandolinTrem	4
4	West Coast	4	68	Poly Saws	4
5	Albion	2	69	Pulse Pad	4
6	Jz Gtr Hall	1	70	Nylon Gtr	1
7	Rocker Spin	3	71	ORBit Pad	2
8	101 Bass	2	72	Majestic Tpt	1
9	Claviduck	2	73	Terminate	3
10	Jet Pad 2	2	74	SquareLead 1	3
11	Raggatronic	4	75	House Piano	2
12	Crunch Split	4	76	Fooled Again	1
13	Running Pad	4	77	Pick Bass	1
14	Brass Sect	4	78	Wide Tubular	4
15	Flying Waltz	4	79	Velo-Rez Clv	1
16	Pure Tibet	1	80	Airplaaane	4
17	4 Hits 4 You	4	81	Delicate EP	2
18	Waterhodes	2	82	Rezoid	4
19	Blade Racer	4	83	E-Motion Pad	4
20	JC Strat	1	84	Phripphuzz	1
21	Dawn 2 Dusk	3	85	Archimede	3
22	Saw Mass	4	86	Intentions	3
23	Steel Away	3	87	Nylon Rhodes	4
24	64voicePiano	1	88	Huff N Stuff	3
25	Wave Bells	4	89	Finger Bass	1
26	JP-8Haunting	4	90	Gospel Spin	3
27	Vanishing	1	91	Harmonicum	2
28	Harmonica	2	92	Impact	4
29	Film Octaves	4	93	Rotary Gtr	2
30	Edye Boost	2	94	Tp&Sax Sect	4
31	AugerMentive	3	95	Tubular Vox	4
32	Deep Strings	2	96	Sawteeth	3
33	Chime Wash	4	97	Ocean Floor	1
34	SA Rhodes 1	4	98	E.Grand	1
35	3D Flanged	1	99	Clarinet mp	1
36	Ac.Upright	1	100	Bass In Face	2
37	Poly Brass	3	101	BritelowBass	4
38	Dissimilate	4	102	Mellow Bars	4
39	Dulcimer	2	103	LetterFrmPat	4
40	Fantasy Vox	4	104	MG Solo	4
41	Dist Gtr 1	3	105	Air Lead	2
42	Sax Section	4	106	Raya Shaku	3
43	Aurora	4	107	Greek Power	4
44	St.Strings	2	108	Biosphere	2
45	AmbienceVibe	4	109	EP+Mod Pad	4
46	Cascade	1	110	Chambers	3
47	AltoLead Sax	3	111	Nomad Perc	3
48	PWM Strings	3	112	Horn Swell	4
49	Childlike	4	113	Hillbillys	4
50	Velo Tekno 2	2	114	Night Shade	4
51	Taj Mahal	1	115	Nice Piano	3
52	D-50 Stack	4	116	VOX Flute	4
53	ChamberWoods	3	117	Music Bells	2
54	Pulse Key	3	118	JUNO Strings	3
55	Mondo Bass	3	119	Bs/Pno+Brs	4
56	Velo-Wah Gtr	1	120	Dark Vox	2
57	Sitar	2	121	Bass Pizz	4
58	Purple Spin	4	122	Seq Mallet	2
59	RandomVowels	4	123	Variable Run	4
60	Big BPF	4	124	Cyber Space	3
61	Dunes	4	125	12str Gtr 1	2
62	Heirborne	4	126	PianoStrings	4
63	PsychoRhodes	2	127	Sands ofTime	4
64	Tortured	4	128	Fantasia JV	4

PRESET A

No.	Nom	V	No.	Nom	V
1	64voicePiano	1	65	Dual Profs	3
2	Bright Piano	1	66	Saw Mass	4
3	Classique	2	67	Poly Split	4
4	Nice Piano	3	68	Poly Brass	3
5	Piano Thang	3	69	Stackoid	4
6	Power Grand	3	70	Poly Rock	4
7	House Piano	2	71	D-50 Stack	4
8	E.Grand	1	72	Fantasia JV	4
9	MIDIed Grand	3	73	Jimmee Dee	4
10	Piano Blend	3	74	Heavenals	4
11	West Coast	4	75	Mallet Pad	4
12	PianoStrings	4	76	Huff N Stuff	3
13	Bs/Pno+Brs	4	77	Puff 1080	2
14	Waterhodes	2	78	BellVox 1080	4
15	S.A.E.P.	3	79	Fantasy Vox	4
16	SA Rhodes 1	4	80	Square Keys	2
17	SA Rhodes 2	2	81	Childlike	4
18	Stiky Rhodes	3	82	Music Box	3
19	Dig Rhodes	2	83	Toy Box	2
20	Nylon EPiano	4	84	Wave Bells	4
21	Nylon Rhodes	4	85	Tria Bells	4
22	Rhodes Mix	3	86	Beauty Bells	4
23	PsychoRhodes	2	87	Music Bells	2
24	Tremo Rhodes	4	88	Pretty Bells	2
25	MK-80 Rhodes	1	89	Pulse Key	3
26	MK-80 Phaser	1	90	Wide Tubular	4
27	Delicate EP	2	91	AmbienceVibe	4
28	Octa Rhodes1	4	92	Warm Vibes	2
29	Octa Rhodes2	4	93	Dyna Marimba	1
30	JV Rhodes+	4	94	Bass Marimba	4
31	EP+Mod Pad	4	95	Nomad Perc	3
32	Mr.Mellow	4	96	Ethno Metals	4
33	Comp Clav	1	97	Islands Mlt	4
34	Klavinet	4	98	Steelin Keys	3
35	Winger Clav	4	99	Steel Drums	1
36	Phaze Clav 1	2	100	Voicey Pizz	3
37	Phaze Clav 2	1	101	Sitar	2
38	Phuzz Clav	2	102	Drone Split	4
39	Chorus Clav	1	103	Ethnopluck	4
40	Claviduck	2	104	Jamisen	2
41	Velo-Rez Clv	1	105	Dulcimer	2
42	Clavicembalo	4	106	East Melody	2
43	Analog Clav1	1	107	MandolinTrem	4
44	Analog Clav2	1	108	Nylon Gtr	1
45	Metal Clav	3	109	Gtr Strings	3
46	Full Stops	2	110	Steel Away	3
47	Ballad B	3	111	Heavenly Gtr	4
48	Mellow Bars	4	112	12str Gtr 1	2
49	AugerMentive	3	113	12str Gtr 2	3
50	Perky B	2	114	Jz Gtr Hall	1
51	The Big Spin	3	115	LetterFrmPat	4
52	Gospel Spin	3	116	Jazz Scat	3
53	Roller Spin	3	117	Lounge Gig	3
54	Rocker Spin	3	118	JC Strat	1
55	Tone Wh.Solo	3	119	Twin Strats	3
56	Purple Spin	4	120	JV Strat	2
57	60's LeadORG	2	121	Syn Strat	2
58	Assalt Organ	3	122	Rotary Gtr	2
59	D-50 Organ	2	123	Muted Gtr	1
60	Cathedral	4	124	SwitchOnMute	2
61	Church Pipes	4	125	Power Trip	2
62	Poly Key	3	126	Crunch Split	4
63	Poly Saws	4	127	Rezodrive	2
64	Poly Pulse	4	128	RockYurSocks	4

PRESET B

No.	Nom	V	No.	Nom	V
1	Dist Gtr 1	3	65	Analog Seq	2
2	Dist Gtr 2	3	66	Impact Vox	4
3	R&R Chunk	4	67	TeknoSoloVox	2
4	Phripphuzz	1	68	X-Mod Man	2
5	Grungeroni	3	69	Paz <==> Zap	1
6	Black Widow	4	70	4 Hits 4 You	4
7	Velo-Wah Gtr	1	71	Impact	4
8	Mod-Wah Gtr	2	72	Phase Hit	3
9	Pick Bass	1	73	Tekno Hit 1	2
10	Hip Bass	2	74	Tekno Hit 2	2
11	Perc.Bass	3	75	Tekno Hit 3	4
12	Homey Bass	2	76	Reverse Hit	3
13	Finger Bass	1	77	SquareLead 1	3
14	Nylon Bass	2	78	SquareLead 2	2
15	Ac.Upright	1	79	You and Luck	2
16	Wet Fretls	1	80	Belly Lead	4
17	Fretls Dry	2	81	WhistlinAtom	2
18	Slap Bass 1	2	82	Edye Boost	2
19	Slap Bass 2	1	83	MG Solo	4
20	Slap Bass 3	1	84	FXM Saw Lead	4
21	Slap Bass 4	2	85	Sawteeth	3
22	4 Pole Bass	1	86	Smoothe	2
23	Tick Bass	4	87	MG Lead	2
24	House Bass	3	88	MG Interval	4
25	Mondo Bass	3	89	Pulse Lead 1	3
26	Clk AnalogBs	2	90	Pulse Lead 2	4
27	Bass In Face	2	91	Little Devil	4
28	101 Bass	2	92	Loud SynLead	4
29	Noiz Bass	2	93	Analog Lead	2
30	Super Jup Bs	2	94	5th Lead	2
31	Occitan Bass	3	95	Flute	2
32	Hugo Bass	4	96	Piccolo	1
33	Multi Bass	2	97	VOX Flute	4
34	Moist Bass	2	98	Air Lead	2
35	BritelowBass	4	99	Pan Pipes	2
36	Untamed Bass	3	100	Airplaaane	4
37	Rubber Bass	3	101	Taj Mahal	1
38	Stereoww Bs	3	102	Raya Shaku	3
39	Wonder Bass	3	103	Oboe mf	1
40	Deep Bass	2	104	Oboe Express	2
41	Super JX Bs	2	105	Clarinet mp	1
42	W<RED>-Bass	4	106	ClariExpress	2
43	HI-Ring Bass	3	107	Mitzva Split	4
44	Euro Bass	2	108	ChamberWinds	4
45	SinusoidRave	1	109	ChamberWoods	3
46	Alternative	2	110	Film Orch	4
47	Acid Line	1	111	Sop.Sax mf	2
48	Auto TB-303	3	112	Alto Sax	3
49	Hihat Tekno	2	113	AltoLead Sax	3
50	Velo Tekno 1	3	114	Tenor Sax	3
51	Raggatronic	4	115	Baritone Sax	3
52	Blade Racer	4	116	Take A Tenor	4
53	S&H Pad	1	117	Sax Section	4
54	Syncrosonix	3	118	Bigband Sax	4
55	Fooled Again	1	119	Harmonica	2
56	Alive	3	120	Harmo Blues	2
57	Velo Tekno 2	2	121	BluesHarp	1
58	Rezoid	4	122	Hillbillys	4
59	Raverborg	4	123	French Bags	4
60	Blow Hit	4	124	Majestic Tpt	1
61	Hammer Bell	3	125	Voluntare	2
62	Seq Mallet	2	126	2Trumpets	2
63	Intentions	3	127	Tpt Sect	4
64	Pick It	3	128	Mute TP mod	4

V: Nombre de voix

* La plupart des Patches sont configurés (par les réglages d'usine) pour que leur timbre puisse être modifié par modulation, aftertouch, et expression (Commande No. 11), une possibilité que vous apprécierez. Par ailleurs, si vous trouvez que certaines séquences (GM, etc.) ne jouent pas comme elles le devraient, essayez de régler sur Off la réception d'aftertouch.

* Si vous utilisez un séquenceur pour jouer des orchestrations, nous vous recommandons d'utiliser principalement les Patches preset car leur tessiture est adaptée aux instruments GM (la tessiture de certains sons tels que basse et cloche dépasse un clavier de 61 touches). Par contre, les Patches User (une sélection reconfigurée des Patches preset) sont tous conçus pour être joués sur un clavier de 61 touches, et ont été accordés en conséquence.

PRESET C

No.	Nom	V	No.	Nom	V
1	Harmon Mute	1	65	Harmonicum	2
2	Tp&Sax Sect	4	66	D-50 Heaven	2
3	Sax+Tp+Tb	3	67	Afro Horns	3
4	Brass Sect	4	68	Pop Pad	4
5	Trombone	1	69	Dreamesque	4
6	Hybrid Bones	4	70	Square Pad	4
7	Noble Horns	4	71	JP-8 Hollow	4
8	Massed Horns	3	72	JP-8Haunting	4
9	Horn Swell	4	73	Heirborne	4
10	Brass It!	4	74	Hush Pad	4
11	Brass Attack	3	75	Jet Pad 1	2
12	Archimede	3	76	Jet Pad 2	2
13	Rugby Horn	3	77	Phaze Pad	3
14	MKS-80 Brass	2	78	Phaze Str	4
15	True ANALOG	2	79	Jet Str Ens	2
16	Dark Vox	2	80	Pivotal Pad	4
17	RandomVowels	4	81	3D Flanged	1
18	Angels Sing	2	82	Fantawine	4
19	Pvox Oooze	3	83	Glassy Pad	3
20	Longing...	3	84	Moving Glass	1
21	Arasian Morn	4	85	Glasswaves	3
22	Beauty Vox	3	86	Shiny Pad	4
23	Mary-AnneVox	4	87	ShiftedGlass	2
24	Belltree Vox	4	88	Chime Pad	3
25	Vox Panner	2	89	Spin Pad	2
26	Spaced Voxx	4	90	Rotary Pad	4
27	Glass Voices	3	91	Dawn 2 Dusk	3
28	Tubular Vox	4	92	Aurora	4
29	Velo Voxx	2	93	Strobe Mode	4
30	Wavox	3	94	Albion	2
31	Doos	1	95	Running Pad	4
32	Synvox Comps	4	96	Stepped Pad	4
33	Vocal Oohz	3	97	Random Pad	4
34	LFO Vox	1	98	SoundtrkDANC	4
35	St.Strings	2	99	Flying Waltz	4
36	Warm Strings	4	100	Vanishing	1
37	Somber Str	4	101	5th Sweep	4
38	Marcato	2	102	Phazweep	4
39	Bright Str	2	103	Big BPF	4
40	String Ens	4	104	MG Sweep	4
41	TremoloStrng	2	105	CeremonyTimp	3
42	Chambers	3	106	Dyno Toms	4
43	ViolinCello	4	107	Sands ofTime	4
44	Symphonique	4	108	Inertia	4
45	Film Octaves	4	109	Vektogram	4
46	Film Layers	4	110	Crash Pad	4
47	Bass Pizz	4	111	Feedback VOX	4
48	Real Pizz	3	112	Cascade	1
49	Harp On It	3	113	Shattered	2
50	Harp	2	114	NextFrontier	2
51	JP-8 Str 1	2	115	Pure Tibet	1
52	JP-8 Str 2	3	116	Chime Wash	4
53	E-Motion Pad	4	117	Night Shade	4
54	JP-8 Str 3	4	118	Tortured	4
55	Vintage Orch	4	119	Dissimilate	4
56	JUNO Strings	3	120	Dunes	4
57	Gigantalog	4	121	Ocean Floor	1
58	PWM Strings	3	122	Cyber Space	3
59	Warmth	2	123	Biosphere	2
60	ORBit Pad	2	124	Variable Run	4
61	Deep Strings	2	125	Ice Hall	2
62	Pulsify	4	126	ComputerRoom	4
63	Pulse Pad	4	127	Inverted	4
64	Greek Power	4	128	Terminate	3

PRESET D (General MIDI)

No.	Nom	V	No.	Nom	V
1	Piano 1	2	65	Soprano Sax	1
2	Piano 2	2	66	Alto Sax	1
3	Piano 3	2	67	Tenor Sax	1
4	Honky-tonk	2	68	Baritone Sax	2
5	E.Piano 1	2	69	Oboe	2
6	E.Piano 2	4	70	English Horn	2
7	Harpsichord	2	71	Bassoon	2
8	Clav.	2	72	Clarinet	1
9	Celesta	1	73	Piccolo	1
10	Glockenspiel	2	74	Flute	1
11	Music Box	1	75	Recorder	2
12	Vibraphone	1	76	Pan Flute	2
13	Marimba	2	77	Bottle Blow	2
14	Xylophone	2	78	Shakuhachi	1
15	Tubular-bell	2	79	Whistle	1
16	Santur	2	80	Ocarina	2
17	Organ 1	1	81	Square Wave	2
18	Organ 2	1	82	Saw Wave	2
19	Organ 3	2	83	Syn.Calliope	2
20	Church Org.1	2	84	Chiffer Lead	2
21	Reed Organ	1	85	Charang	3
22	Accordion Fr	2	86	Solo Vox	2
23	Harmonica	1	87	5th Saw Wave	3
24	Bandneon	2	88	Bass & Lead	2
25	Nylon-str.Gt	1	89	Fantasia	3
26	Steel-str.Gt	1	90	Warm Pad	2
27	Jazz Gt.	1	91	Polysynth	2
28	Clean Gt.	1	92	Space Voice	2
29	Muted Gt.	1	93	Bowed Glass	3
30	Overdrive Gt	1	94	Metal Pad	2
31	DistortionGt	1	95	Halo Pad	3
32	Gt.Harmonics	3	96	Sweep Pad	2
33	Acoustic Bs.	3	97	Ice Rain	2
34	Fingered Bs.	1	98	Soundtrack	2
35	Picked Bs.	1	99	Crystal	2
36	Fretless Bs.	1	100	Atmosphere	2
37	Slap Bass 1	1	101	Brightness	3
38	Slap Bass 2	2	102	Goblin	2
39	Synth Bass 1	1	103	Echo Drops	2
40	Synth Bass 2	1	104	Star Theme	2
41	Violin	1	105	Sitar	1
42	Viola	1	106	Banjo	1
43	Cello	1	107	Shamisen	2
44	Contrabass	1	108	Koto	1
45	Tremolo Str	1	109	Kalimba	1
46	PizzicatoStr	1	110	Bag Pipe	3
47	Harp	2	111	Fiddle	1
48	Timpani	1	112	Shanai	1
49	Strings	2	113	Tinkle Bell	4
50	Slow Strings	1	114	Agogo	1
51	Syn.Strings1	2	115	Steel Drums	1
52	Syn.Strings2	2	116	Woodblock	1
53	Choir Aahs	3	117	Taiko	4
54	Voice Oohs	1	118	Melo. Tom 1	2
55	SynVox	1	119	Synth Drum	2
56	OrchestraHit	2	120	Reverse Cym.	2
57	Trumpet	2	121	Gt.FretNoise	1
58	Trombone	1	122	Breath Noise	2
59	Tuba	2	123	Seashore	3
60	MutedTrumpet	1	124	Bird	4
61	French Horn	2	125	Telephone 1	1
62	Brass 1	2	126	Helicopter	2
63	Synth Brass1	1	127	Applause	4
64	Synth Brass2	2	128	Gun Shot	2

Listes des ensembles rythmiques

USER

	Touche (Note)	No 1 House Nom d'onde	No 2 Jazz 1 Nom d'onde
	35	Scratch 1	Hybrid Kick2
C2	36	808 SN	Hybrid Kick1
	37	Dry Stick	Side Stick
	38	808 SN	Ballad SN
	39	808 Claps	Brush Slap
	40	808 SN	Brush Swish
	41	808 Kick	Verb Tom Lo
	42	606 HiHat Cl	Cl HiHat 1
	43	808 SN	Verb Tom Lo
	44	606 HiHat Cl	Pedal HiHat
	45	808 Kick	Verb Tom Hi
	46	606 HiHat Op	Op HiHat
	47	808 SN	Verb Tom Hi
C3	48	808 Kick	Verb Tom Hi
	49	Crash 1	Crash 1
	50	808 SN	Verb Tom Hi
	51	Ride 2	Ride 2
	52	REV Crash 1	China Cym
	53	Ride Bell 1	Ride Bell 1
	54	Tambourine	Tambourine
	55	Crash 1	Crash 1
	56	Cowbell 1	Cowbell 1
	57	Crash 1	Crash 1
	58	Vibraslap	Vibraslap
	59	Ride 2	Ride 2
C4	60	Bongo Hi	Bongo Hi
	61	Bongo Lo	Bongo Lo
	62	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi
	63	Cga Open Hi	Cga Open Hi
	64	Cga Open Lo	Cga Open Lo
	65	Timbale	Timbale
	66	Timbale	Timbale
	67	Agogo	Agogo
	68	Agogo	Agogo
	69	Cabasa Cut	Cabasa Up
	70	Maracas	Maracas
	71	Soft Pad B	Soft Pad B
C5	72	Soft Pad A	Soft Pad A
	73	Long Guiro	Long Guiro
	74	Long Guiro	Long Guiro
	75	Claves	Claves
	76	Wood Block	Wood Block
	77	Wood Block	Wood Block
	78	Cuica	Cuica
	79	Cuica	Cuica
	80	Open Triangl	Open Triangl
	81	Open Triangl	Open Triangl
	82	Cabasa Cut	Cabasa Cut
	83	Tambourine	Spectrum
C6	84	Old Kick	Wind Chimes
	85	Scratch 1	Wood Block
	86	Piccolo SN	Cga Slap
	87	Scratch 3	Dry Tom Lo
	88	White Noise	Lite Kick
	89	Synth Saw 1	Hybrid Kick2
	90	Synth Pulse1	Old Kick
	91	Back Hit	808 Kick
	92	Tekno Hit	Natural SN1
	93	Orch. Hit	Natural SN2
	94	Philly Hit	SN Roll
	95	REV Back Hit	Natural SN2
C7	96	MC500 Beep 1	Metronome 2
	97	R8 Click	R8 Click
	98	MC500 Beep 2	Metronome 1

PRESET A

No.1 Pop 1 Nom d'onde	No 2 Pop 2 Nom d'onde
Verb Kick	Hybrid Kick1
Hybrid Kick1	Round Kick
Side Stick	Dry Stick
Natural SN2	Piccolo SN
808 Claps	Hand Claps
SN Roll	Piccolo SN
Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
Cl HiHat 1	Cl HiHat 1
Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
Cl HiHat 2	Cl HiHat 2
Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
Op HiHat	Op HiHat
Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
Crash 1	Crash 1
Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
Ride 2	Ride 1
China Cym	China Cym
Ride Bell 1	Ride Bell 1
Tambourine	Tambourine
Crash 1	Crash 1
Cowbell 1	Cowbell 1
Crash 1	Crash 1
Cowbell 1	Cowbell 1
Ride Bell 1	Ride Bell 1
Cga Mute Hi	Cga Mute Hi
Cga Mute Lo	Cga Mute Lo
Cga Slap	Cga Slap
Cga Open Hi	Cga Open Hi
Cga Open Lo	Cga Open Lo
Timbale	Timbale
Timbale	Timbale
Agogo	Agogo
Agogo	Agogo
Cabasa Up	Cabasa Up
Maracas	Maracas
Soft Pad A	Cabasa Down
Soft Pad B	Cabasa Cut
Long Guiro	808 Kick
Long Guiro	808 SN
Claves	DIGI Bell 1
Wood Block	808 SN
Wood Block	808 Kick
Cuica	Spectrum
Cuica	808 Kick
Open Triangl	Spectrum
Open Triangl	808 Kick
Cabasa Cut	Spectrum
Spectrum	808 Kick
Wind Chimes	808 Kick
Wood Block	Feedbackwave
Cga Slap	808 Kick
Dry Tom Lo	Feedbackwave
Lite Kick	Pop Voice
Hybrid Kick2	Pop Voice
Old Kick	Wind Agogo
Pop Voice	Pop Voice
Wind Agogo	Wind Agogo
Op HiHat	Op HiHat
Anklungs	Anklungs
Op HiHat	Op HiHat
Metronome 2	Metronome 2
R8 Click	R8 Click
Metronome 1	Metronome 1

PRESET B

No.1 Power Nom d'onde	No 2 Rave Nom d'onde
Verb Kick	808 Kick
Round Kick	Round Kick
Dry Stick	Side Stick
Piccolo SN	808 SN
808 Claps	808 Claps
Natural SN2	808 SN
Verb Tom Lo	808 Kick
Cl HiHat 1	606 HiHat Cl
Verb Tom Lo	Tekno Hit
Pedal HiHat	606 HiHat Cl
Verb Tom Lo	808 Kick
Op HiHat	606 HiHat Op
Verb Tom Lo	Tekno Hit
Verb Tom Hi	808 Kick
Crash 1	Crash 1
Verb Tom Hi	Tekno Hit
Ride 1	Voice Breath
China Cym	MC500 Beep 1
Ride Bell 1	MC500 Beep 2
Tambourine	R8 Click
Crash 1	Pizz
Cowbell 1	DIGI Bell 1
Crash 1	Rattles
Vibraslap	Ride Bell 1
Ride 1	REV Tamb
Bongo Hi	2.2 Vibwave
Bongo Lo	Low Pink NZ
Cga Mute Hi	Kalimba
Cga Open Hi	Metal Wind
Cga Open Lo	Lead Wave
Timbale	Tin Wave
Timbale	Agogo
Agogo	Lite Kick
Agogo	Agogo
Cabasa Up	Lite Kick
Maracas	Agogo
Soft Pad A	Gtr Harm A
Soft Pad B	Gtr Harm A
Long Guiro	Piano Thump
Long Guiro	Natural SN1
Claves	Hand Claps
Wood Block	Natural SN1
Wood Block	808 SN
Cuica	PowerChord B
Cuica	Hybrid Kick2
Open Triangl	PowerChord B
Open Triangl	Gt.FretNoise
Maracas	Banjo B
Ice Rain	Slap Bass 1
Wind Chimes	Oboe mf A
Claves	Shakuhachi
808 SN	Pizz
Verb Tom Hi	Syn Vox 1
Piccolo SN	Voice Aahs A
Scratch 3	Voice Oohs2A
Tin Wave	Pop Voice
Spectrum	Male Ooh A
REV Steel DR	Voice Breath
REV Tin Wave	Org Vox C
REV PiccloSN	Vox Noise
REV Crash 1	Vox Noise
Metronome 2	Applause
R8 Click	R8 Click
Metronome 1	Metronome 2

PRESET C

	Touche (Note)	No.1 Jazz 2 Nom d'onde	No 2 Orchestre Nom d'onde
	35	Round Kick	Old Kick
C2	36	Old Kick	Round Kick
	37	Side Stick	Side Stick
	38	Ballad SN	Ballad SN
	39	Hand Claps	808 Claps
	40	SN Roll	SN Roll
	41	Verb Tom Lo	Timpani
	42	Cl HiHat 2	Timpani
	43	Dry Tom Lo	Timpani
	44	Pedal HiHat	Timpani
	45	Verb Tom Lo	Timpani
	46	Op HiHat	Timpani
	47	Dry Tom Lo	Timpani
C3	48	Verb Tom Hi	Timpani
	49	Crash 1	Timpani
	50	Dry Tom Hi	Timpani
	51	Ride 2	Timpani
	52	China Cym	Timpani
	53	Ride Bell 1	Timpani
	54	Tambourine	Tambourine
	55	Crash 1	Crash 1
	56	Cowbell 1	Cowbell 1
	57	Crash 1	Crash 1
	58	Vibraslap	Ride 1
	59	Ride 2	Ride 2
C4	60	Bongo Hi	Bongo Hi
	61	Bongo Lo	Bongo Lo
	62	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi
	63	Cga Open Hi	Cga Open Hi
	64	Cga Open Lo	Cga Open Lo
	65	Timbale	Timbale
	66	Timbale	Timbale
	67	Agogo	Agogo
	68	Agogo	Agogo
	69	Cabasa Up	Cabasa Up
	70	Maracas	Maracas
	71	Soft Pad A	Soft Pad A
C5	72	Brush Swish	Soft Pad B
	73	Long Guiro	Long Guiro
	74	Long Guiro	Long Guiro
	75	Claves	Claves
	76	Wood Block	Wood Block
	77	Metronome 2	Wood Block
	78	Cuica	Cuica
	79	Cuica	Cuica
	80	Open Triangl	Open Triangl
	81	Open Triangl	Open Triangl
	82	Cabasa Cut	Cabasa Cut
	83	Spectrum	Spectrum
C6	84	Wind Chimes	Wind Chimes
	85	Wood Block	Wood Block
	86	Cga Slap	Cga Slap
	87	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo
	88	Lite Kick	Applause
	89	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2
	90	Old Kick	Cl HiHat 1
	91	Natural SN2	Round Kick
	92	Natural SN1	Pedal HiHat
	93	Brush Swish	Natural SN2
	94	Brush Roll	Op HiHat
	95	Brush Slap	Brush Slap
C7	96	Metronome 2	Brush Swish
	97	R8 Click	Brush Roll
	98	Metronome 1	SN Roll

PRESET D

No.1 GM Nom d'onde	No 2 Balais Nom d'onde
Verb Kick	Hybrid Kick2
Hybrid Kick1	Hybrid Kick1
Side Stick	Side Stick
Ballad SN	Brush Swish
808 Claps	Brush Slap
Piccolo SN	Brush Roll
Verb Tom Lo	Dry Tom Lo
Cl HiHat 1	Cl HiHat 1
Verb Tom Lo	Dry Tom Lo
Pedal HiHat	Pedal HiHat
Verb Tom Hi	Dry Tom Hi
Op HiHat	Op HiHat
Verb Tom Hi	Dry Tom Hi
Verb Tom Hi	Dry Tom Hi
Crash 1	Crash 1
Verb Tom Hi	Dry Tom Hi
Ride 2	Ride 2
China Cym	China Cym
Ride Bell 1	Ride Bell 1
Tambourine	Tambourine
Crash 1	Crash 1
Cowbell 1	Cowbell 1
Crash 1	Crash 1
Vibraslap	Vibraslap
Ride 2	Ride 2
Bongo Hi	Cga Mute Hi
Bongo Lo	Cga Mute Lo
Cga Mute Hi	Cga Slap
Cga Open Hi	Cga Open Hi
Cga Open Lo	Cga Open Lo
Timbale	Timbale
Timbale	Timbale
Agogo	Agogo
Agogo	Agogo
Cabasa Up	Cabasa Up
Maracas	Maracas
Soft Pad A	Soft Pad A
Soft Pad B	Soft Pad B
Long Guiro	Long Guiro
Long Guiro	Long Guiro
Claves	Claves
Wood Block	Wood Block
Wood Block	Wood Block
Cuica	Cuica
Cuica	Cuica
Open Triangl	Open Triangl
Open Triangl	Open Triangl
Cabasa Cut	Cabasa Cut
Spectrum	Spectrum
Wind Chimes	Wind Chimes
Wood Block	Wood Block
Cga Slap	Cga Slap
Dry Tom Lo	Dry Tom Lo
Lite Kick	Lite Kick
Hybrid Kick2	Hybrid Kick2
Old Kick	Old Kick
808 Kick	808 Kick
Natural SN1	Natural SN1
Natural SN2	Natural SN2
808 SN	SN Roll
Brush Slap	Brush Slap
Brush Swish	Metronome 2
Brush Roll	R8 Click
SN Roll	Metronome 1

Listes de Performances

USER

No.	Nom
1	Tekno Loop 1
2	Opening Orch
3	Feedback EP
4	Cosmic Dawn
5	Tekno Loop 2
6	S&H / Pad
7	Fr.Horn Sect
8	White Hole
9	Nebular Vox
10	Flying Jazz
11	Terminator
12	Orchestral
13	Rave Split
14	Multi Sax
15	Bass / Lead
16	AcPiano+Pad
17	Kicks Attack
18	Humming Vox
19	Step Brass
20	Drone / Pipe
21	Sweeper
22	Chime Dreams
23	Big Band
24	Labyrinth
25	SpaceCarrier
26	EasternSplit
27	Cyber Sweep
28	Tekno Asia
29	1080 Fantasy
30	Pop Ballad
31	Rhythmatic
32	Power JV

PRESET A

No.	Nom
1	House Set
2	Analectro
3	Anatronic
4	Tekno Pop 1
5	Tekno Pop 2
6	Hard Core
7	Hi Energy
8	Pop Dance
9	Acid Set
10	Ambient Set
11	Electro Pop
12	Pop Set 1
13	Pop Set 2
14	Pop Set 3
15	Pop Set 4
16	L.A. Ballad
17	Hip Hop Set
18	Funk Rock
19	Funk Fusion
20	Heavy Metal
21	Heavy Kids
22	Latin Set
23	BrazilianSet
24	New Age 1
25	New Age 2
26	Orchestra
27	Concerto
28	Film Score 1
29	Film Score 2
30	Symphonic
31	Chamber Set
32	Baroque Set

PRESET B

No.	Nom
1	Africa
2	World Ethnic
3	Asian Ethnic
4	Asian Band
5	60's Set
6	Blues Band
7	Country Band
8	Folk Set
9	Reggae Band
10	FunkWah Band
11	Funkin'Phaze
12	Zydeco Band
13	New Orleans
14	Dixieland
15	Big Band Set
16	Cont.Jazz 1
17	Cont.Jazz 2
18	Ac.Jazz Set
19	Gospel Set
20	All Strings
21	All Brass
22	All Piano 1
23	All Piano 2
24	All Keyboard
25	All Organ
26	All Winds
27	All Bells
28	Mlt & Perc
29	All Seq
30	All Bass
31	All Pad
32	All FX

Auto-démonstrations/Compositeurs

Voici les morceaux de démonstration contenus dans le JV-1080 et les biographies de leurs compositeurs :

RISE

Musique de David Goldblatt Copyright ©1994, David Goldblatt Music

David Goldblatt est un pianiste/compositeur basé à Los Angeles qui a joué et enregistré avec une grande variété d'artistes tels que Tribal Tech avec Gary Willis et Scott Henderson, Stanley Clarke, Dizzy Gillespie, Wayne Shoter, Joe Sample, etc. Les compositions de David apparaissent sur deux CD de Tribal Tech CD et sur le dernier CD de Brandon Fields. Vous pouvez l'entendre en tant que musicien dans de nombreux films et shows télévisés, tel que "Little Man Tate" de Jodie Foster. Il a composé et écrit des arrangements pour des shows TV, des jingles, et différentes productions dans tous les secteurs de l'industrie musicale, notamment comme directeur musical de shows TV et pour la tournée mondiale 1989 de Diana Ross, comme directeur musical, clavier, et arrangeur, ce qui a donné un CD «live» et une vidéo du concert pour HBO.

1080 Rave

Musique de Ryeland Allison Copyright © 1994, Ryeland Allison

Ryeland combine les vibrations simultanées de diverses particules à la recherche de la "Résonance". La résonance est jusqu'à un certain point capable d'une répartition satisfaisante dans la continuation disssociée, poursuivant l'espace. Après convergence dans un lieu géométrique synchrone, il se régénère d'un coup vers l'empathie fluide.

Il est très honoré de vous présenter cette quête.

StormWarning

Musique de Mitsuru Sakaue Copyright © 1994, Roland Corporation

Mitsuru Sakaue a commencé les arrangements et la composition pour des publicités et vidéos alors qu'il était encore à l'école. En particulier, son travail en studio lui a forgé une solide réputation. Actuellement, il produit des musiques de publicités et des jingles pour des radios FM

* *Ces morceaux ne sont destinés qu'à la démonstration et à votre plaisir personnel. Toute autre utilisation (interprétation publique, diffusion, échantillonnage, duplication, transcription, etc.) est strictement interdite et constituerait une violation des lois en vigueur.*

Messages exclusifs Roland

1. Format de données des messages exclusifs

L'équipement MIDI Roland utilise le format de données suivant pour tous les messages exclusifs (type IV):

Octet	Description
F0H	Statut exclusif
41H	Fabricant (Roland)
UNT	Unité
MDL	Modèle
CMD	Commande
[CORPS]	Données elles-mêmes
F7H	Fin de mess. exclusif

•Statut MIDI : F0H, F7H

Un message exclusif doit être encadré par une paire de codes de statut, l'identification du fabricant venant juste après F0H (MIDI version 1.0)

•Identification du fabricant : 41H

Le fabricant de l'instrument MIDI qui a envoyé un message exclusif est ainsi identifié. La valeur 41H correspond à Roland

•Identification d'unité : UNT

L'identification d'unité est une valeur qui personnalise chaque unité dans un système à plusieurs instruments MIDI. Elle se règle habituellement entre 00H–0FH, sur une valeur inférieure de une unité à celle du canal MIDI de base, mais une valeur comprise entre 00H–1FH peut servir pour les appareils multi-timbraux

•Identification de modèle : MDL

C'est une valeur qui différencie les modèles les uns des autres. Différents modèles peuvent cependant avoir la même identification s'ils ont les mêmes données

Le format de l'identification de modèle peut contenir 00H en un ou plusieurs emplacements. Ci-dessous se trouvent des exemples d'identifications possibles, chacune étant propre à un modèle unique :

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

•Identification de commande : CMD

Cette valeur identifie la fonction du message exclusif. Le format de l'identification de commande peut contenir 00H en un ou plusieurs emplacements. Ci-dessous se trouvent des exemples d'identifications possibles, chacune étant propre à une commande unique:

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

•Données principales : CORPS

Cette zone contient le message à échanger par l'interface. La taille et le contenu des données variera avec le modèle et la commande

2. Transfert de données rangées par adresse

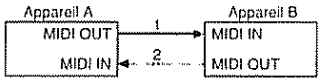
Cette technique sert à transférer des messages au format donné en Section 1. Elle assigne une série de données résidentes en mémoire — formes d'onde et données de son, statut de commutation, et paramètres, par exemple, à des adresses spécifiques dépendant de la machine, autorisant ainsi l'accès aux données situées à l'adresse que le message spécifie

Cette technique est par conséquent indépendantes des catégories de modèles et de données. Elle autorise l'utilisation de deux procédures de transfert différentes : le transfert uni-directionnel (one-way) et le transfert bi-directionnel (handshake)

•Transfert uni-directionnel ou "One-way" (voir Section 3 pour des détails.)

Cette procédure est adaptée au transfert de petites quantités de données. Elle envoie un message exclusif complètement indépendant du statut de l'appareil récepteur

Schéma de connexion

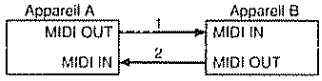


La connexion 2 est essentielle aux procédures de demandes de données "Request data" (voir Section 3)

•Transfert bi-directionnel ou "Handshake" (non utilisé par cet appareil)

Cette procédure initie une séquence de transfert pré-déterminée (handshake) au travers de l'interface avant le réel transfert de données. Ce transfert assure une fiabilité et une vitesse de transfert suffisantes pour traiter une grande quantité de données

Schéma de connexion



Les connexions 1 et 2 sont essentielles

Remarques sur les procédures ci-dessus

- **Les commandes ont des identifications différentes dans les deux procédures.**
- **Les appareils A et B ne peuvent pas échanger de données s'ils n'utilisent pas la même procédure de transfert, ne partagent pas les mêmes identifications d'unité et de modèle, et ne sont pas prêts pour la communication.**

3. Transfert uni-directionnel "One-way"

Cette procédure envoie toutes les données et est utilisée quand les messages sont assez courts pour que l'on puisse se passer de confirmation de réception

Pour les messages plus longs, toutefois, l'appareil récepteur doit réceptionner les messages à temps dans la séquence de transfert, qui insère des intervalles de 20 millisecondes

Types de messages

Message	Identification de commande
Demande de données (Request data 1)	RQ1 (11H)
Envoi de données (Data set 1)	DT1 (12H)

•Demande de données (Request data 1) : RQ1 (11H)

Ce message est envoyé pour obtenir des données de l'appareil situé à l'autre extrémité de l'interface. Il contient des données d'adresse et de taille qui fixent respectivement la désignation et la longueur des données demandées

A réception d'un message RQ1, le récepteur scrute sa mémoire à la recherche de l'adresse et de la taille satisfaisant la demande

S'il les trouve et est prêt à la communication, il transmet un message "Data set 1 (DT1)" qui contient les données demandées. Sinon, l'appareil n'envoie rien

Octet	Description
F0H	Statut exclusif
41H	Fabricant (Roland)
UNT	Unité
MDL	Modèle
11H	Commande
aaH	Addresse MSB
⋮	⋮
⋮	⋮
	LSB
ssH	Taille MSB
⋮	⋮
⋮	⋮
	LSB
sum	Check sum (vérification)
F7H	Fin de message exclusif

- **La taille des données demandées n'indique pas le nombre d'octets qui constituent le message DT1, mais représente la zone d'adresses où résident les données demandées.**
- **Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données utilisé pour une même transaction. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une limite de longueur ou doivent être divisées en plages d'adresses pré-déterminées avant échange par l'interface.**
- **Le même nombre d'octets définit adresse et taille, mais peut varier avec l'identification de modèle.**
- **Le processus de contrôle d'erreur utilise un checksum (octet de vérification) qui fournit un complément pour que les derniers 7 bits soient zéro quand on additionne les valeurs d'adresse, taille et checksum.**

•Envoi de données (Data set 1) : DT1 (12H)

Ce message correspond au réel processus de transfert des données
Comme chaque octet de données est assigné à une unique adresse, un message DT1 peut porter l'adresse de départ d'un ou plusieurs bits de données comme d'une série de données formatées selon leur ordre d'adresse

Le standard MIDI interdit l'interruption d'un message exclusif par un message autre qu'en temps réel. C'est ennuyeux pour les appareils ayant une fonction de renvoi des données reçues ("soft-thru"). Pour maintenir la compatibilité avec ces appareils, Roland a limité le message DT1 à 256 octets pour que les messages excessivement longs soient fragmentés en plusieurs 'segments'

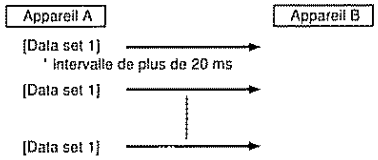
Octet	Description
F0H	Statut exclusif
41H	Fabricant (Roland)
UNT	Unité
MDL	Modèle
12H	Commande
aaH	Adresse MSB
:	:
:	:
	LSB
ddH	Données MSB
:	:
:	:
	LSB
sum	Check sum (vérification)
F7H	Fin de message exclusif

- **Un message DT1 peut ne produire que les données acceptables parmi celles demandées par un message RQ1.**
- **Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données utilisé pour une même transaction. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une limite de longueur ou doivent être divisées en plages d'adresses pré-déterminées avant échange par l'interface.**
- **Le nombre d'octets définissant l'adresse varie d'un modèle à un autre.**
- **Le processus de contrôle d'erreur utilise un checksum (octet de vérification) qui fournit un complément pour que les derniers 7 bits soient zéro quand on additionne les valeurs d'adresse, taille et checksum.**

•Exemples d'échange de messages

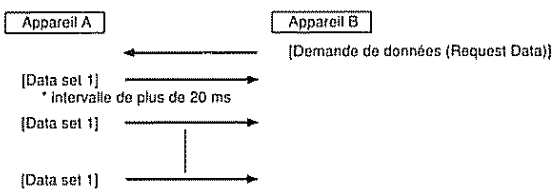
•Appareil A envoyant des données à un appareil B

Il suffit d'un transfert de message DT1



•Appareil B demandant des données à l'appareil A

L'appareil B envoie un message RQ1 à l'appareil A
Après contrôle du message, l'appareil A envoie un message DT1 à l'appareil B



[Comment lire les tableaux]

Cela donne les résultats que vous pouvez obtenir en réglant chaque paramètre

Paramètres réglables	Le niveau du son changera	Les paramètres de son peuvent être pilotés en temps réel		Les paramètres d'effet peuvent être pilotés en temps réel		
		Réglage1	Réglage2	Réglage1	Réglage2	
PARAMETRES DE SYSTEME						
Commande 1/2 du système	--	--	CC11:EXPRESSION	--	CC11:EXPRESSION	-+
Récept de changt de commande	ON	ON	ON	ON	ON	|
Source de commande de volume	VOL&EXP	--	--	--	--	|
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH						|
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	EXPRESSION	SYS-CTRL1/2	|
Amplit de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autre que 0	Autre que 0	| Valeurs des paramètres
Commande 1/2/3 de Patch	--	EXPRESSION	SYS-CTRL1/2	--	--	|
PARAMETRES DE TONE DE PATCH						|
Commut. de commande de volume	ON	--	--	--	--	|
Comm. 1/2/3 Dest.1/2/3/4	--	Autre que OFF	Autre que OFF	--	--	|
Comm. 1/2/3 Amplit.1/2/3/4	--	Autre que 0	Autre que 0	--	--	-+

--:n'a pas besoin d'être réglé

Indique qu'il y a deux méthodes de réglage différentes pour obtenir le même réglage

1. DONNEES REÇUES

Message de voix par canal

Note off

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

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

** En mode Performance, ce message est reçu quand le commutateur MIDI de réception de chaque paramètre de Partie est sur ON*
** La partie rythmique (partie 10) reçoit ce message quand le mode d'enveloppe d'un paramètre de Tone rythmique est SUSTAIN*

Note on

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can.16
kk = N° de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv = Dynamique : 01H - 7FH (1 - 127)

** En mode Performance, ce message est reçu quand le commutateur MIDI de réception de chaque paramètre de Partie est sur ON.*

Pression polyphonique (aftertouch polyphonique)

Statut	Deuxième	Troisième
AnH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can 16
kk = N° de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv = Valeur de pression: 00H - 7FH (0 - 127)

1. Mode Patch

Paramètres à régler	Paramètres de Tones qui peuvent être pilotés en temps réel		Paramètres d'effets qui peuvent être pilotés en temps réel	
	Réglage1	Réglage2	Réglage1	Réglage2
PARAMETRES DE SYSTEME				
Commande 1/2 de système	--	AFTERTOUCH	--	AFTERTOUCH
Réception d'aftertouch	ON	ON	ON	ON
Source d'aftertouch	CH&POLY ou POLY-AFTER	CH&POLY ou POLY-AFTER	CH&POLY ou POLY-AFTER	CH&POLY ou POLY-AFTER
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH				
Commande 1/2 d'EFX	--	--	AFTERTOUCH	SYS-CTRL 1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autre que 0	Autre que 0
Commande 1/2/3 de Patch	AFTERTOUCH	SYS-CTRL1/2	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH				
Comm 1/2/3 Dest.1/2/3/4	Autre que OFF	Autre que OFF	--	--
Comm. 1/2/3 Amplit.1/2/3/4	--	--	--	--

--:n'a pas besoin d'être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés		Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel			
	Réglage1	Réglage2	Réglage1	Réglage2	Réglage3	Réglage4
PARAMETRES DE SYSTEME						
Commande 1/2 de système	--	AFTERTOUCH	--	--	AFTERTOUCH	AFTERTOUCH
Réception d'aftertouch	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Source d'aftertouch	CH&POLY ou POLY-AFTER	CH&POLY ou POLY-AFTER	CH&POLY ou POLY-AFTER	CH&POLY ou POLY-AFTER	CH&POLY ou POLY-AFTER	CH&POLY ou POLY-AFTER
PARAMETRES COMMUNS DE PERFORM.						
Source EFX	--	--	1 - 16	PERFORM	1 - 16	PERFORM
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	AFTERTOUCH	--	SYS-CTRL1/2
Amplit de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autre que 0	--	Autre que 0
PARAMETRES DE PARTIE DE PERF.						
Commutateur de réception MIDI	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH						
Commande 1/2 d'EFX	--	--	AFTERTOUCH	--	SYS-CTRL1/2	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autre que 0	--	Autre que 0	--
Commande 1/2/3 de Patch	AFTERTOUCH	SYS-CTRL1/2	--	--	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH						
Comm. 1/2/3 Dest.1/2/3/4	Autre que OFF	Autre que OFF	--	--	--	--
Comm 1/2/3 Amplit.1/2/3/4	Autre que 0	Autre que 0	--	--	--	--

--:n'a pas besoin d'être réglé

● Changement de commande

○ Sélection de banque (MSB/LSB)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1 15 = can.16
mm = Octet fort de n° de banque : 50H - 54H (80 - 84)
ll = Octet faible de n° de banque : 00H - 07H (0 - 7)

1. Mode Patch

Paramètres réglables	Chgt de banque à réception d'un changement de programme	Paramètres de Tone qui se pilotent en temps réel	Paramètres d'effet qui se pilotent en temps réel
PARAMETRES DE SYSTEME			
Commande 1/2 de système	--	CC0:Sél banque	CC0:Sél banque
Receive Bank Select	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH			
Commande 1/2 d'EFX	--	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autre que 0
Commande 1/2/3 de Patch	--	SYS-CTRL1/2	
PARAMETRES DE TONE DE PATCH			
Comm. 1/2/3 Dest.1/2/3/4	--	Autre que OFF	--
Comm. 1/2/3 Amplit 1/2/3/4	--	Autre que 0	--

--: n'a pas besoin d'être réglé

`La correspondance entre sélection de banque et media est la suivante :

Sél. banque MSB	Sél. banque LSB	Chgt de progr	Media	(N° de Patch)
80	0	0 - 127	User	(#1 - #128)
81	0	0 - 127	Preset A	(#1 - #128)
81	1	0 - 127	Preset B	(#1 - #128)
81	2	0 - 127	Preset C	(#1 - #128)
81	3	0 - 127	Preset D(General MIDI)	(#1 - #128)
82	0	0 - 127	Carte Data	(#1 - #128)
83	0	0 - 127	Carte PCM	(#1 - #128)
84	0	0 - 127	Extension A	(#1 - #128)
84	1	0 - 127	Extension A	(#129-#256)
84	2	0 - 127	Extension B	(#1 - #128)
84	3	0 - 127	Extension B	(#129-#256)
84	4	0 - 127	Extension C	(#1 - #128)
84	5	0 - 127	Extension C	(#129-#256)
84	6	0 - 127	Extension D	(#1 - #128)
84	7	0 - 127	Extension D	(#129-#256)

Sél. banque MSB	Sél. banque LSB	Chgt de progr	Media	(N° d'ensemble rythmique)
80	0	0 - 1	User	(#1 - #2)
81	0	0 - 1	Preset A	(#1 - #2)
81	1	0 - 1	Preset B	(#1 - #2)
81	2	0 - 1	Preset C	(#1 - #2)
81	3	0 - 1	Preset D(General MIDI)	(#1 - #2)
82	0	0 - 1	Carte Data	(#1 - #2)
83	0	0 - 127	Carte PCM	(#1 - #128)
84	0	0 - 127	Extension A	(#1 - #128)
84	1	0 - 127	Extension A	(#129-#256)
84	2	0 - 127	Extension B	(#1 - #128)
84	3	0 - 127	Extension B	(#129-#256)
84	4	0 - 127	Extension C	(#1 - #128)
84	5	0 - 127	Extension C	(#129-#256)
84	6	0 - 127	Extension D	(#1 - #128)
84	7	0 - 127	Extension D	(#129-#256)

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Chgt de banque à réception du prochain chgt de programme	Paramètres de Tone qui se pilotent en temps réel	Paramètres d'effet qui se pilotent en temps réel	
			Réglage1	Réglage2
PARAMETRES DE SYSTEME				
Commande 1/2 du système	--	CC0:sél. banque	CC0:sél. banque	CC0:sél banque
Réception de sélect. de banque	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PERF				
Source EFX	--	--	1 - 16	PERFORM
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0
PARAMETRES DE PARTIE DE PERF.				
Commutateur de réception MIDI	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH				
Commande 1/2 d'EFX	--	--	SYS-CTRL1/2	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0	--
Commande 1/2/3 de Patch	--	SYS-CTRL1/2	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH				
Comm. 1/2/3 Dest 1/2/3/4	--	Autres que OFF	--	--
Comm. 1/2/3 Ampl.1/2/3/4	--	Autres que 0	--	--

--: n'a pas à être réglé

* *La correspondance entre sélection de banque et media est la suivante*

Sél. banque MSB	Sél. banque LSB	Chgt de progr	Media	(Numéro de Performance)
80	0	0 - 31	User	(#1 - #32)
81	0	0 - 31	Preset A	(#1 - #32)
81	1	0 - 31	Preset B	(#1 - #32)
82	0	0 - 31	Carte Data	(#1 - #32)

○ Modulation

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	01H	vvH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can.16
vv = ampl. de modulation : 00H - 7FH (0 - 127)

1. Mode Patch

Paramètres réglables	Paramètres de Tone qui se pilotent en temps réel		Paramètres d'effet qui se pilotent en temps réel	
	Réglage1	Réglage2	Réglage1	Réglage2
PARAMETRES DE SYSTEME				
Commande 1/2 du système	--	CC1:MODULATION	--	CC1:MODULATION
Réception de modulation	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH				
Commande 1/2 d'EFX	--	--	MODULATION	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0	Autres que 0
Commande 1/2/3 de Patch	MODULATION	SYS-CTRL1/2	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH				
Comm. 1/2/3 Dest 1/2/3/4	Autres que OFF	Autres que OFF	--	--
Comm. 1/2/3 Ampl.1/2/3/4	Autres que 0	Autres que 0	--	--

--: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Paramètres de Tone qui se pilotent en temps réel		Paramètres d'effet qui se pilotent en temps réel			
	Réglage1	Réglage2	Réglage1	Réglage2	Réglage3	Réglage4
PARAMETRES DE SYSTEME						
Commande 1/2 du système	--	CC1:MODULATION	--	--	CC1:MODULATION	CC1:MODULATION
Réception de modulation	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PERF						
Source EFX	--	--	1 - 16	PERFORM	1 - 16	PERFORM
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	MODULUATION	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0	--	Autres que 0
PERFORMANCE PART PARAMETER						
Commut. de réception MIDI	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH						
Commande 1/2 d'EFX	--	--	MODULATION	--	SYS-CTRL1/2	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0	--	Autres que 0	--
Commande 1/2/3 de Patch	MODULATION	SYS-CTRL1/2	--	--	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH						
Comm 1/2/3 Dest.1/2/3/4	Autres que OFF	Autres que OFF	--	--	--	--
Comm. 1/2/3 Ampl.1/2/3/4	Autres que 0	Autres que 0	--	--	--	--

--: n'a pas à être réglé

● Souffle (Breath)

○ Souffle (Breath)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	02H	vvH

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

1. Mode Patch

Paramètres réglables	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage1	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage2	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage1	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage2
PARAMETRES DE SYSTEME				
Commande 1/2 de système	--	CC2:BREATH	--	CC2:BREATH
Réception de chgt de commande	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH				
Commande 1/2 d'EFX	--	--	BREATH	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0	Autres que 0
Commande 1/2/3 de Patch	BREATH	SYS-CTRL1/2	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH				
Comm 1/2/3 Dest 1/2/3/4	Autres que OFF	Autres que OFF	--	--
Comm 1/2/3 Ampl 1/2/3/4	Autres que 0	Autres que 0	--	--

--: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage1	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage2	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage1	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage2	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage3	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage4
PARAMETRES DE SYSTEME						
Commande 1/2 de système	--	CC2:BREATH	--	--	CC2:BREATH	CC2:BREATH
Récept. de chgt de commande	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PERF						
Source EFX	--	--	1 - 16	PERFORM	1 - 16	PERFORM
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	BREATH	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0	--	Autres que 0
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF						
Commut. de réception MIDI	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH						
Commande 1/2 d'EFX	--	--	BREATH	--	SYS-CTRL1/2	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0	--	Autres que 0	--
Commande 1/2/3 de Patch	BREATH	SYS-CTRL1/2	--	--	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH						
Comm 1/2/3 Dest 1/2/3/4	Autres que OFF	Autres que OFF	--	--	--	--
Comm 1/2/3 Ampl 1/2/3/4	Autres que 0	Autres que 0	--	--	--	--

--: n'a pas à être réglé

○ Pédale

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	04H	vvH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can.16
vv = commande au pied : 00H - 7FH (0 - 127)

1. Mode Patch

Paramètres réglables	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage1	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage2	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage1	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage2
PARAMETRES DE SYSTEME				
Commande 1/2 de système	--	CC4:FOOT-TYPE	--	CC4:FOOT-TYPE
Récept. de chgt de commande	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH				
Commande 1/2 d'EFX	--	--	FOOT	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0	Autres que 0
Commande 1/2/3 de Patch	FOOT	SYS-CTRL1/2	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH				
Comm 1/2/3 Dest 1/2/3/4	Autres que OFF	Autres que OFF	--	--
Comm 1/2/3 Ampl 1/2/3/4	Autres que 0	Autres que 0	--	--

--: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage1	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage2	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage1	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage2	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage3	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel : Réglage4
PARAMETRES DE SYSTEME						
Commande 1/2 de système	--	CC4:FOOT-TYPE	--	--	CC4:FOOT-TYPE	CC4:FOOT-TYPE
Récept. de changt de commande	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PERF						
Source EFX	--	--	1 - 16	PERFORM	1 - 16	PERFORM
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	FOOT	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0	--	Autres que 0
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF						
Commut. de réception MIDI	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH						
Commande 1/2 d'EFX	--	--	FOOT	--	SYS-CTRL1/2	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0	--	Autres que 0	--
Commande 1/2/3 de Patch	FOOT	SYS-CTRL1/2	--	--	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH						
Comm 1/2/3 Dest 1/2/3/4	Autres que OFF	Autres que OFF	--	--	--	--
Comm 1/2/3 Ampl 1/2/3/4	Autres que 0	Autres que 0	--	--	--	--

--: n'a pas à être réglé

○ Durée de portamento

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	05H	vvH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can.16
vv = durée de portamento : 00H - 7FH (0 - 127)

1.Mode Patch

Paramètres réglables	la durée de portamento (paramètre commun) changera	Paramètres de Tone pilotables en temps réel	Paramètres d'effet qui se pilotent en temps réel
PARAMETRES DE SYSTEME			
Commande 1/2 de système	--	CC5:PORT-TIME	CC5:PORT-TIME
Récept. de chgt de commande	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH			
Commande 1/2 d'EFX	--	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0
Commande 1/2/3 de Patch	--	SYS-CTRL1/2	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH			
Comm.1/2/3 Dest.1/2/3/4	--	Autres que OFF	--
Comm.1/2/3 Ampl.1/2/3/4	--	Autres que 0	--

--: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	la durée de portamento (paramètre commun) de la Partie ayant le canal demandé changera	Paramètres de Tone pilotables en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel	
			Réglage1	Réglage2
PARAMETRES DE SYSTEME				
Commande 1/2 de système	--	CC5:PORT-TIME	CC5:PORT-TIME	CC5:PORT-TIME
Récept. de chgt de commande	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PERF				
Source EFX	--	--	1 - 16	PERFORM
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF.				
Commut. de réception MIDI	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH				
Commande 1/2 d'EFX	--	--	SYS-CTRL1/2	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0	--
Commande 1/2/3 de Patch	--	SYS-CTRL1/2	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH				
Comm.1/2/3 Dest 1/2/3/4	--	Autres que OFF	--	--
Comm.1/2/3 Ampl.1/2/3/4	--	Autres que 0	--	--

--: n'a pas à être réglé

○ Volume

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	07H	vvH

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

1. Mode Patch

Paramètres réglables	La niveau du Tone changera	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel		Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel	
		Réglage1	Réglage2	Réglage1	Réglage2
PARAMETRES DE SYSTEME					
Commande 1/2 de système	--	--	CC7:VOLUME	--	CC7:VOLUME
Récept. de volume	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH					
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	VOLUME	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0	Autres que 0
Commande 1/2/3 de Patch	--	VOLUME	SYS-CTRL1/2	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH					
Commut. de commande de volume	ON	--	--	--	--
Comm 1/2/3 Dest 1/2/3/4	--	Autres que OFF	Autres que OFF	--	--
Comm.1/2/3 Ampl.1/2/3/4	--	Autres que 0	Autres que 0	--	--

--: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Le niveau du Tone de la Partie ayant le canal voulu changera	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel		Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel			
		Réglage1	Réglage2	Réglage1	Réglage2	Réglage3	Réglage4
PARAMETRES DE SYSTEME							
Commande 1/2 de système	--	--	CC7:VOLUME	--	--	CC7:VOLUME	CC7:VOLUME
Réception de volume	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PERF							
Source EFX	--	--	--	1 - 16	PERFORM	1 - 16	PERFORM
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	--	VOLUME	--	SYS-CTRL1/2
Amplit de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	--	Autres que 0	--	Autres que 0
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF							
Commut. de réception MIDI	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Réception de volume	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH							
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	VOLUME	--	SYS-CTRL1/2	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0	--	Autres que 0	--
Commande 1/2/3 de Patch	--	VOLUME	SYS-CTRL1/2	--	--	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH							
Commut. de commande de volume	ON	--	--	--	--	--	--
Comm 1/2/3 Dest.1/2/3/4	--	Autres que OFF	Autres que OFF	--	--	--	--
Comm 1/2/3 Ampl.1/2/3/4	--	Autres que 0	Autres que 0	--	--	--	--

--:n'a pas à être réglé

○ Panoramique

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	0AH	vvH

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

1. Mode Patch

Paramètres réglables	La position stéréo du Tone peut se piloter sur 128 niveaux avec 0 pour la gauche, 64 pour le centre et 127 pour la droite	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel		Paramètres d'EFX qui peuvent être pilotés en temps réel	
		Réglage1	Réglage2	Réglage1	Réglage2
PARAMETRES DE SYSTEME					
Commande 1/2 de syatème	--	--	CC10:PANPOT	--	CC10:PANPOT
Récept de chgt de commande	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH					
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	PAN	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0	Autres que 0
Commande 1/2/3 de Patch	--	PAN	SYS-CTRL1/2	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH					
Commut. de commande de panor.	CONT, KEY-ON	--	--	--	--
Comm.1/2/3 Dest 1/2/3/4	--	Autres que OFF	Autres que OFF	--	--
Comm.1/2/3 Ampl 1/2/3/4	--	Autres que 0	Autres que 0	--	--

--:n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	La position stéréo du Tone de la Partie ayant le canal demandé peut se piloter sur 128 niveaux avec 0 pour la gauche, 64 pour le centre et 127 pour la droite	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel		Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel			
		Réglage1	Réglage2	Réglage1	Réglage2	Réglage3	Réglage4
PARAMETRES DE SYSTEME							
Commande 1/2 de système	--	--	CC10:PANPOT	--	--	CC10:PANPOT	CC10:PANPOT
Récept de chgt de commande	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PERF							
Source EFX	--	--	--	1 - 16	PERFORM	1 - 16	PERFORM
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	--	PAN	--	SYS-CTRL1/2
Amplit de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	--	Autres que 0	--	Autres que 0
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF							
Commut de réception MIDI	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH							
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	PAN	--	SYS-CTRL1/2	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0	--	Autres que 0	--
Commande 1/2/3 de Patch	--	FAN	SYS-CTRL1/2	--	--	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH							
Commut. de commande de panor.	KEY-ON. CONT	--	--	--	--	--	--
Comm 1/2/3 Dest.1/2/3/4	--	Autres que OFF	Autres que OFF	--	--	--	--
Comm 1/2/3 Ampl.1/2/3/4	--	Autres que 0	Autres que 0	--	--	--	--

--:n'a pas à être réglé

○ Expression

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	0BH	vvH

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

1. Mode Patch

Paramètres réglables	Le niveau du Tone changera	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel		Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel	
		Réglage1	Réglage2	Réglage1	Réglage2
PARAMETRES DE SYSTEME					
Commande 1/2 de système	--	--	CC11:EXPRESSION	--	CC11:EXPRESSION
Récept de chgt de commande	ON	ON	ON	ON	ON
Source de commande de volume	VOL&EXP	--	--	--	--
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH					
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	EXPRESSION	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0	Autres que 0
Commande 1/2/3 de Patch	--	EXPRESSION	SYS-CTRL1/2	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH					
Commut. de commande de volume	ON	--	--	--	--
Comm.1/2/3 Dest 1/2/3/4	--	Autres que OFF	Autres que OFF	--	--
Comm.1/2/3 Ampl.1/2/3/4	--	Autres que 0	Autres que 0	--	--

--: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Le niveau du Tone de la Partie ayant le canal voulu changera	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel		Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel			
		Réglage1	Réglage2	Réglage1	Réglage2	Réglage3	Réglage4
PARAMETRES DE SYSTEME							
Commande 1/2 de système	--	--	CC11:EXPRESSION	--	--	CC11:EXPRESSION	CC11:EXPRESSION
Récept de chgt de commande	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Source de commande de volume	VOL&EXP	--	--	--	--	--	--
PARAMETRES COMMUNS DE PERF							
Source EFX	--	--	--	1 - 16	PERFORM	1 - 16	PERFORM
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	--	EXPRESSION	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	--	Autres que 0	--	Autres que 0
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF							
Commut. de réception MIDI	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH							
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	EXPRESSION	--	SYS-CTRL1/2	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0	--	Autres que 0	--
Commande 1/2/3 de Patch	--	EXPRESSION	SYS-CTRL1/2	--	--	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH							
Commut. de commande de volume	ON	--	--	--	--	--	--
Comm 1/2/3 Dest 1/2/3/4	--	Autres que OFF	Autres que OFF	--	--	--	--
Comm.1/2/3 Ampl.1/2/3/4	--	Autres que 0	Autres que 0	--	--	--	--

--: n'a pas à être réglé

○ Hold 1 (sustain)

Statut	Deuxième	troisième
BnH	40H	vvH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can 16
vv = valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF 64 - 127 = ON

1. Mode Patch

Paramètres réglables	Si HOLD-1 est ON, la note est maintenue	les paramètres de Tone se pilotent en temps réel	les paramètres d'effet se pilotent en temps réel	La vitesse du LFO change pour l'intervalle HOLD-1 ON	Le retard du Tone change pour l'intervalle HOLD-1 ON	Si HOLD-1 est ON, la commande est maintenue	Si HOLD-1 est ON, la commande est maintenue à son niveau maxi (peak)	Si HOLD-1 est ON, la commande est maintenue	Si HOLD-1 est ON, la commande est maintenue à son niveau maxi (peak)
PARAMETRES DE SYSTEME									
Commande 1/2 de système	--	CC64:HOLD-1	CC64:HOLD-1	--	--	--	--	--	--
Réception de Hold-1	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Source de commande TAP	--	--	--	HOLD-1	HOLD-1	--	--		--
Source de commande Hold	--	--	--	--	--	HOLD-1	--	HOLD-1	--
Source de commande Peak	--	--	--	--	--	--	HOLD-1	--	HOLD-1
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH									
Commande 1/2 d'EFX	--	--	SYS-CTRL1/2	--	--	--	--	--	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0	--	--	--	--	--	--
Commande 1/2/3 de Patch	--	SYS-CTRL1/2	--	--	--	--	--	--	--
Control Hold/Peak d'EFX	--	--	--	--	--	HOLD	PEAK	--	--
Commande 1/2/3 Hold/Peak	--	--	--	--	--	--	--	HOLD	PEAK
PARAMETRES DE TONE DE PATCH									
Comm de commande Hold-1	ON	--	--	--	--	--	--	--	--
Comm 1/2/3 Dest 1/2/3/4	--	Autres que OFF	--	--	--	--	--	--	--
Comm 1/2/3 Ampl.1/2/3/4	--	Autres que 0	--	--	--	--	--	--	--
Sync externe de LFO1/2	--	--	--	TAP	--	--	--	--	--
Mode de retard de Tone	--	--	--	--	TAP-SYNC	--	--	--	--

--: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Si HOLD-1 est ON, les notes de la Partie du canal voulu sont maintenues	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel: Réglage1	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel: Réglage2	La vitesse du LFO change pour l'intervalle HOLD-1 ON	Le retard du Tone change pour l'intervalle HOLD-1 ON	Si HOLD-1 est ON, la commande d'effet est maintenue	Si HOLD-1 est ON, la commande d'effet est maintenue à son maximum (peak)	When HOLD-1 is ON, la commande de Tone est maintenue	Si HOLD-1 est ON, la commande de Tone est maintenue à son maximum (peak)
PARAMETRES DE SYSTEME										
Commande 1/2 de système	--	CC64:HOLD-1	CC64:HOLD-1	CC64:HOLD-1	--	--	--	--	--	--
Réception de Hold-1	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Source de commande TAP	--	--	--	--	HOLD-1	HOLD-1	--	--	--	--
Source de commande Hold	--	--	--	--	--	--	HOLD-1	--	HOLD-1	--
Source de commande Peak	--	--	--	--	--	--	--	HOLD-1	--	HOLD-1
PARAMETRES COMMUNS DE PERF.										
Source EFX	--	--	1 - 16	PERFORM	--	--	--	--	--	--
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	SYS-CTRL1/2	--	--	--	--	--	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0	--	--	--	--	--	--
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF										
Commut. de réception MIDI	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH										
Commande 1/2 d'EFX	--	--	SYS-CTRL1/2	--	--	--	--	--	--	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0	--	--	--	--	--	--	--
Commande 1/2/3 de Patch	--	SYS-CTRL1/2	--	--	--	--	--	--	--	--
Commande Hold/Peak d'EFX	--	--	--	--	--	--	HOLD	PEAK	--	--
Commande 1/2/3 Hold/Peak	--	--	--	--	--	--	--	--	HOLD	PEAK
PARAMETRES DE TONE DE PATCH										
Commut. de commande Hold-1	ON	--	--	--	--	--	--	--	--	--
Comm.1/2/3 Dest 1/2/3/4	--	Autres que OFF	--	--	--	--	--	--	--	--
Comm.1/2/3 Ampl.1/2/3/4	--	Autres que 0	--	--	--	--	--	--	--	--
Sync externe du LFO1/2	--	--	--	--	OFF	--	--	--	--	--
Mode de retard de Tone	--	--	--	--	--	TAP-SYNC	--	--	--	--

--: n'a pas à être réglé

○ Portamento

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	41H	vvH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can.16
vv = valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF 64 - 127 = ON

1. Mode Patch

Paramètres réglables	Le commutateur de portamento (param. commun) change son réglage	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel
PARAMETRES DE SYSTEME			
Commande 1/2 de système	--	CC65:PORTAMENTO	CC65:PORTAMENTO
Récept. de chgt de commande	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH			
Commande 1/2 d'EFX	--	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0
Commande 1/2/3 de Patch	--	SYS-CTRL1/2	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH			
Comm.1/2/3 Dest 1/2/3/4	--	Autres que OFF	--
Comm.1/2/3 Ampl.1/2/3/4	--	Autres que 0	--

--: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Le commutateur de portamento (param. commun) de la Partie ayant le canal voulu change son réglage	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel: Réglage1	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel: Réglage2
PARAMETRES DE SYSTEME				
Commande 1/2 de système	--	CC65:PORTAMENTO	CC65:PORTAMENTO	CC65:PORTAMENTO
Récept. de chgt de commande	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PERF				
Source EFX	--	--	1 - 16	PERFORM
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF.				
Commut. de réception MIDI	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH				
Commande 1/2 d'EFX	--	--	SYS-CTRL1/2	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0	--
Commande 1/2/3 de Patch	--	SYS-CTRL1/2	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH				
Comm.1/2/3 Dest 1/2/3/4	--	Autres que OFF	--	--
Comm.1/2/3 Ampl.1/2/3/4	--	Autres que 0	--	--

--: n'a pas à être réglé

○ Sostenuto

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	42H	vvH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can.16
vv = valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF 64 - 127 = ON

1. Mode Patch

Paramètres réglables	Si SOSTENUTO est ON, les notes MIDI sont maintenues	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel	La vitesse du LFO change pour l'intervalle entre 2 SOSTENUTO ON	Le retard de Tone change pour l'intervalle entre 2 SOSTENUTO ON	Si SOSTENUTO est ON, la commande d'effet est maintenue	Si SOSTENUTO est ON, la commande d'effet est au maximum (peak)	Si SOSTENUTO est ON, la commande de Tone est maintenue	Si SOSTENUTO est ON, la commande de Tone reste au maximum (peak)
PARAMETRES DE SYSTEME									
Commande 1/2 de système	---	CC66:SOSTENUTO	CC66:SOSTENUTO	---	---	---	---	---	---
Récept. de chgt de commande	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Source de commande TAP	---	---	---	SOSTENUTO	SOSTENUTO	---	---	---	---
Source de commande Hold	---	---	---	---	---	SOSTENUTO	---	SOSTENUTO	---
Source de commande Peak	---	---	---	---	---	---	SOSTENUTO	---	SOSTENUTO
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH									
Commande 1/2 d'EFX	---	---	SYS-CTRL1/2	---	---	---	---	---	---
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	---	---	Autres que 0	---	---	---	---	---	---
Commande 1/2/3 de Patch	---	SYS-CTRL1/2	---	---	---	---	---	---	---
Commande Hold/Peak d'EFX	---	---	---	---	---	HOLD	PEAK	---	---
Commande 1/2/3 Hold/Peak	---	---	---	---	---	---	---	HOLD	PEAK
PARAMETRES DE TONE DE PATCH									
Comm 1/2/3 Dest 1/2/3/4	---	Autres que OFF	---	---	---	---	---	---	---
Comm 1/2/3 Ampl 1/2/3/4	---	Autres que 0	---	---	---	---	---	---	---
Sync externe de LFO1/2	---	---	---	TAP	---	---	---	---	---
Mode de retard de Tone	---	---	---	---	TAP-SYNC	---	---	---	---

---: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Si SOSTENUTO est ON, les notes MIDI du canal voulu sont maintenues	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel		La vitesse du LFO change pour l'intervalle entre 2 SOSTENUTO ON	Le retard de Tone change pour l'inter-valle entre 2 SOSTENUTO ON	Si SOSTENUTO est ON, la commande d'effet est maintenue	Si SOSTENUTO est ON, la commande d'effet reste au maximum (peak)	Si SOSTENUTO est ON, la commande de Tone est maintenue	Si SOSTENUTO est ON, la commande de Tone est maintenue à son maximum (peak)
			Réglage1	Réglage2						
PARAMETRES DE SYSTEME										
Commande 1/2 de système	---	CC66:SOSTENUTO	CC66:SOSTENUTO	CC66:SOSTENUTO	---	---	---	---	---	---
Récept. de chgt de commande	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Source de commande TAP	---	---	---	---	SOSTENUTO	SOSTENUTO	---	---	---	---
Source de commande Hold	---	---	---	---	---	---	SOSTENUTO	---	SOSTENUTO	---
Source de commande Peak	---	---	---	---	---	---	---	SOSTENUTO	---	SOSTENUTO
PARAMETRES COMMUNS DE PERF										
Source EFX	---	---	1 - 16	PERFORM	---	---	---	---	---	---
Commande 1/2 d'EFX	---	---	---	SYS-CTRL1/2	---	---	---	---	---	---
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	---	---	---	Autres que 0	---	---	---	---	---	---
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF										
Commut. de réception MIDI	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH										
Commande 1/2 d'EFX	---	---	SYS-CTRL1/2	---	---	---	---	---	---	---
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	---	---	Autres que 0	---	---	---	---	---	---	---
Commande 1/2/3 de Patch	---	SYS-CTRL1/2	---	---	---	---	---	---	---	---
Commande Hold/Peak d'EFX	---	---	---	---	---	---	HOLD	PEAK	---	---
Commande 1/2/3 Hold/Peak	---	---	---	---	---	---	---		HOLD	PEAK
PARAMETRES DE TONE DE PATCH										
Comm 1/2/3 Dest. 1/2/3/4	---	Autres que OFF	---	---	---	---	---	---	---	---
Comm 1/2/3 Ampl. 1/2/3/4	---	Autres que 0	---	---	---	---	---	---	---	---
Sync externe de LFO1/2	---	---	---	---	TAP	---	---	---	---	---
Mode de retard de Tone	---	---	---	---	---	TAP-SYNC	---	---	---	---

---: n'a pas à être réglé

○ Pédale de sourdine (Soft)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	43H	vvH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can.16
vv = valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF 64 - 127 = ON

1. Mode Patch

Paramètres réglables	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel	La vitesse du LFO change pour l'intervalle entre 2 coups de sourdine	Le retard de Tone change pour l'intervalle entre 2 coups de sourdine	Si la sourdine est ON, la commande d'effet est maintenue	Si la sourdine est ON, la commande d'effet est maintenue au maxi. (peak)	Si la sourdine est ON, la commande de Tone est maintenue	Si la sourdine est ON, la commande de Tone est maintenue au maxi. (peak)
PARAMETRES DE SYSTEME								
Commande 1/2 de système	CC67:SOFT	CC67:SOFT	---	---	---	---	---	---
Récept. de chgt de commande	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Source de commande TAP	---	---	SOFT	SOFT	---	---	---	---
Source de commande Hold	---	---	---	---	SOFT	---	SOFT	---
Source de commande Peak	---	---	---	---	---	SOFT	---	SOFT
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH								
Commande 1/2 d'EFX	---	SYS-CTRL1/2	---	---	---	---	---	---
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	---	Autres que 0	---	---	---	---	---	---
Commande 1/2/3 de Patch	SYS-CTRL1/2	---	---	---	---	---	---	---
Commande Hold/Peak d'EFX	---	---	---	---	HOLD	PEAK	---	---
Commande 1/2/3 Hold/Peak	---	---	---	---	---	---	HOLD	PEAK
PARAMETRES DE TONE DE PATCH								
Comm 1/2/3 Dest 1/2/3/4	Autres que OFF	---	---	---	---	---	---	---
Comm 1/2/3 Ampl 1/2/3/4	Autres que 0	---	---	---	---	---	---	---
Sync externe de LFO1/2	---	---	TAP	---	---	---	---	---
Mode de retard de Tone	---	---	---	TAP-SYNC	---	---	---	---

---: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel: Réglage1	Réglage2	La vitesse du LFO change pour l'intervalle entre 2 coups de sourdine	Le retard de Tone change pour l'intervalle entre 2 coups de sourdine	Si la sourdine est ON, la commande d'effet est maintenue	Si la sourdine est ON, la commande d'effet reste au niveau maximum (peak)	Si la sourdine est ON, la commande de Tone est maintenue	Si la sourdine est ON, la commande de Tone reste au niveau maximum (peak)
PARAMETRES DE SYSTEME									
Commande 1/2 de système	CC67:SOFT	CC67:SOFT	CC67:SOFT	---	---	---	---	---	---
Récept de chgt de commande	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Source de commande TAP	---	---	---	SOFT	SOFT	---	---	---	---
Source de commande Hold	---	---	---	---	---	SOFT	---	SOFT	---
Source de commande Peak	---	---	---	---	---	---	SOFT		SOFT
PARAMETRES COMMUNS DE PERF									
Source EFX	---	1 - 16	PERFORM	---	---	---	---	---	---
Commande 1/2 d'EFX	---	---	SYS-CTRL1/2	---	---	---	---	---	---
Amplit de commande 1/2 d'EFX	---	---	Autres que 0	---	---	---	---	---	---
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF.									
Commut de réception MIDI	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH									
Commande 1/2 d'EFX	---	SYS-CTRL1/2	---	---	---	---	---	---	---
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	---	Autres que 0	---	---	---	---	---	---	---
Commande 1/2/3 de Patch	SYS-CTRL1/2	---	---	---	---	---	---	---	---
Commande Hold/Peak d'EFX	---	---	---	---	---	HOLD	PEAK	---	---
Commande 1/2/3 Hold/Peak	---	---	---	---	---			HOLD	PEAK
PARAMETRES DE TONE DE PATCH									
Comm.1/2/3 Dest.1/2/3/4	Autres que OFF	---	---	---	---	---	---	---	---
Comm.1/2/3 Ampl.1/2/3/4	Autres que 0	---	---	---	---	---	---	---	---
Sync externe de LFO1/2	---	---	---	TAP	---	---	---	---	---
Mode de retard de Tone	---	---	---	---	TAP-SYNC	---	---	---	---

--: n'a pas à être réglé

○ Hold 2

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	45H	vvH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can.16
vv = valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF 64 - 127 = ON

1. Mode Patch

Paramètres réglables	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel	La vitesse du LFO change pour l'intervalle entre 2 Hold-2 ON	Le retard de Tone change pour l'intervalle entre 2 Hold-2 ON	Si Hold-2 est ON, la commande d'effet est maintenue	Si Hold-2 est ON, la commande d'effet est maintenue au maximum (peak)	Si Hold-2 est ON, la commande de Tone est maintenue	Si Hold-2 est ON, la commande de Tone est maintenue au maximum (peak)
PARAMETRES DE SYSTEME								
Commande 1/2 de système	CC69:HOLD-2	CC69:HOLD-2	---	---	---	---	---	---
Récept de chgt de commande	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Source de commande TAP	---	---	HOLD-2	HOLD-2	---	---	---	---
Source de commande Hold	---	---	---	---	HOLD-2	---	HOLD-2	---
Source de commande Peak	---	---	---	---		HOLD-2	---	HOLD-2
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH								
Commande 1/2 d'EFX	---	SYS-CTRL1/2	---	---	---	---	---	---
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	---	Autres que 0	---	---	---	---	---	---
Commande 1/2/3 de Patch	SYS-CTRL1/2	---	---	---	---	---	---	---
Commande Hold/Peak d'EFX	---	---	---	---	HOLD	PEAK	---	---
Commande 1/2/3 Hold/Peak	---	---	---	---	---	---	HOLD	PEAK
PARAMETRES DE TONE DE PATCH								
Comm.1/2/3 Dest.1/2/3/4	Autres que OFF	---	---	---	---	---	---	---
Comm.1/2/3 Ampl.1/2/3/4	Autres que 0	---	---	---	---	---	---	---
Sync externe de LFO1/2	---	---	TAP	---	---	---	---	---
Mode de retard de Tone	---	---	---	TAP-SYNC	---	---	---	---

--: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel: Réglage1	Réglage2	La vitesse du LFO change pour l'intervalle entre 2 Hold-2 ON	Le retard de Tone change pour l'intervalle entre 2 Hold-2 ON	Si HOLD-2 est ON, la commande d'effet est maintenue	Si HOLD-2 est ON, la commande d'effet est maintenue au maximum (peak)	Si HOLD-2 est ON, la commande de Tone est maintenue	Si HOLD-2 est ON, la commande de Tone est maintenue au maximum (peak)
PARAMETRES DE SYSTEME									
Commande 1/2 de système	CC69:HOLD-2	CC69:HOLD-2	CC69:HOLD-2	---	---	---	---	---	---
Récept de chgt de commande	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Source de commande TAP	---	---	---	HOLD-2	HOLD-2	---	---	---	---
Source de commande Hold	---	---	---	---	---	HOLD-2	---	HOLD-2	---
Source de commande Peak	---	---	---	---	---	---	HOLD-2	---	HOLD-2
PARAMETRES COMMUNS DE PERF									
Source EFX	---	1 - 16	PERFORM	---	---	---	---	---	---
Commande 1/2 d'EFX	---	---	SYS-CTRL1/2	---	---	---	---	---	---
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	---	---	Autres que 0	---	---	---	---	---	---
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF.									
Commut de réception MIDI	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH									
Commande 1/2 d'EFX	---	SYS-CTRL1/2	---	---	---	---	---	---	---
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	---	Autres que 0	---	---	---	---	---	---	---
Commande 1/2/3 de Patch	SYS-CTRL1/2	---	---	---	---	---	---	---	---
Commande Hold/Peak d'EFX	---	---	---	---	---	HOLD	PEAK	---	---
Commande 1/2/3 Hold/Peak	---	---	---	---	---			HOLD	PEAK
PARAMETRES DE TONE DE PATCH									
Comm 1/2/3 Dest 1/2/3/4	Autres que OFF	---	---	---	---	---	---	---	---
Comm 1/2/3 Ampl 1/2/3/4	Autres que 0	---	---	---	---	---	---	---	---
Sync externe de LFO1/2	---	---	---	TAP	---	---	---	---	---
Mode de retard de Tone	---	---	---	---	TAP-SYNC	---	---	---	---

--: n'a pas à être réglé

○ Commande de portamento

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	54H	kkH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15= can.16
kk = n° de note : 00H - 7FH (0 - 127)

1. Mode Patch

Paramètres réglables	La note glisse à la hauteur de la note jouée à la suite	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés temps réel
PARAMETRES DE SYSTEME			
Commande 1/2 de système	--	CC84:	CC84:
Récept. de chgt de commande	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH			
Commande 1/2 d'EFX	--	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0
Commande 1/2/3 de Patch	--	SYS-CTRL1/2	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH			
Comm.1/2/3 Dest.1/2/3/4	--	Autres que OFF	--
Comm.1/2/3 Ampl.1/2/3/4	--	Autres que 0	--

--: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	S'applique à la Partie ayant le canal concerné. La note glisse à la hauteur de la note jouée à la suite	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel	
			Réglage1	Réglage2
PARAMETRES DE SYSTEME				
Commande 1/2 de système	--	CC84:	CC84:	CC84:
Récept. de chgt de commande	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PERF				
Source EFX	--	--	1 - 16	PERFORM
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF.				
Commut. de réception MIDI	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH				
Commande 1/2 d'EFX	--	--	SYS-CTRL1/2	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0	--
Commande 1/2/3 de Patch	--	SYS-CTRL1/2	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH				
Comm.1/2/3 Dest.1/2/3/4	--	Autres que OFF	--	--
Comm.1/2/3 Ampl.1/2/3/4	--	Autres que 0	--	--

--: n'a pas à être réglé

○ Effet général 1 (Reverb)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	5BH	vvH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can.16
vv = valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127)

1. Mode Patch

** Ce message, s'il est reçu en mode Patch, n'affecte pas le niveau d'envoi à la reverb.*

Paramètres réglables	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui pilotés enre temps réel
PARAMETRES DE SYSTEME		
Commande 1/2 de système	CC91:REVERB	CC91:REVERB
Récept. de chgt de commande	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH		
Commande 1/2 d'EFX	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	Autres que 0
Commande 1/2/3 de Patch	SYS-CTRL1/2	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH		
Comm 1/2/3 Dest.1/2/3/4	Autres que OFF	--
Comm.1/2/3 Ampl.1/2/3/4	Autres que 0	--

--: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Le niveau d'envoi à la reverb de la Partie visée changera	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel	
			Réglage1	Réglage2
PARAMETRES DE SYSTEME				
Commande 1/2 de système	--	CC91:REVERB	CC91:REVERB	CC91:REVERB
Récept. de chgt de commande	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PERF				
Source EFX	--	--	1 - 16	PERFORM
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF.				
Commut. de réception MIDI	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH				
Commande 1/2 d'EFX	--	--	SYS-CTRL1/2	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0	--
Commande 1/2/3 de Patch	--	SYS-CTRL1/2	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH				
Comm 1/2/3 Dest 1/2/3/4	--	Autres que OFF	--	--
Comm 1/2/3 Ampl 1/2/3/4	--	Autres que 0	--	--

--: n'a pas à être réglé

○ Effet général 3 (Chorus)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	5DH	vvH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can.16
vv = valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127)

1. Mode Patch

** Ce message, s'il est reçu en mode Patch, n'affecte pas le niveau d'envoi au chorus*

Paramètres réglables	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel
PARAMETRES DE SYSTEME		
Commande 1/2 de système	CC93:CHORUS	CC93:CHORUS
Récept. de chgt de commande	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH		
Commande 1/2 d'EFX	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	Autres que 0
Commande 1/2/3 de Patch	SYS-CTRL1/2	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH		
Comm.1/2/3 Dest 1/2/3/4	Autres que OFF	--
Comm.1/2/3 Ampl 1/2/3/4	Autres que 0	--

--: n'a pas à être réglé

2. Performance Mode

Paramètres réglables	Le niveau d'envoi au chorus de la Partie visée changera	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel	
			Réglage1	Réglage2
PARAMETRES DE SYSTEME				
Commande 1/2 de système	--	CC93:CHORUS	CC93:CHORUS	CC93:CHORUS
Récept. de chgt de commande	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PERF.				
Source EFX	--	--	1 - 16	PERFORM
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF.				
Commut. de réception MIDI	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH				
Commande 1/2 d'EFX	--	--	SYS-CTRL1/2	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0	--
Commande 1/2/3 de Patch	--	SYS-CTRL1/2	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH				
Comm.1/2/3 Dest 1/2/3/4	--	Autres que OFF	--	--
Comm.1/2/3 Ampl 1/2/3/4	--	Autres que 0	--	--

--: n'a pas à être réglé

○ LSB (octet de poids faible) de RPN ou «numéro de paramètre référencé»

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	64H	llH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can.16
ll = octet faible du numéro de paramètre RPN

❍ MSB (octet de poids fort) de RPN ou «numéro de paramètre référencé»

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	65H	mmH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can 16
mm = octet fort du numéro de paramètre RPN

Ce qui suit s'applique conjointement au MSB et LSB de RPN

1. Mode Patch

Paramètres réglables	Le n° de paramètre fixé par RPN changera
PARAMETRES DE SYSTEME	
Récept. de chgt de commande	ON

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Le n° de paramètre fixé par RPN pour la Partie ayant le canal MIDI voulu changera
PARAMETRES DE SYSTEME	
Récept. de chgt de commande	ON
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF	
Commut. de réception MIDI	ON

❍ Entrée de données (LSB ou octet de poids faible)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	26H	llH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can 16
ll = valeur du paramètre spécifié par RPN

1. Mode Patch

Paramètres réglables	Le LSB des données pour le paramètre fixé par les LSB/MSB de RPN changera	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel
PARAMETRES DE SYSTEME			
Commande 1/2 de système	--	CC38:	CC38:
Récept. de chgt de commande	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH			
Commande 1/2 d'EFX	--	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0
Commande 1/2/3 de Patch	--	SYS-CTRL1/2	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH			
Comm.1/2/3 Dest.1/2/3/4	--	Autres que OFF	--
Comm.1/2/3 Ampl.1/2/3/4	--	Autres que 0	--

--: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Le LSB des données pour le paramètre fixé par les LSB/MSB du RPN du canal voulu changera	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel	
			Réglage1	Réglage2
PARAMETRES DE SYSTEME				
Commande 1/2 de système	--	CC38:	CC38:	CC38:
Récept. de chgt de commande	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PERF				
Source EFX	--	--	1 - 16	PERFORM
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF				
Commut. de réception MIDI	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH				
Commande 1/2 d'EFX	--	--	SYS-CTRL1/2	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0	--
Commande 1/2/3 de Patch	--	SYS-CTRL1/2	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH				
Comm.1/2/3 Dest.1/2/3/4	--	Autres que OFF	--	--
Comm.1/2/3 Ampl.1/2/3/4	--	Autres que 0	--	--

--: n'a pas à être réglé

○ Entrée de données (MSB ou octet de poids fort)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	06H	mm H

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1 15 = can 16
mm = valeur du paramètre spécifié par RPN

1. Mode Patch

Paramètres réglables	Le MSB des données pour le paramètre fixé par LSB/MSB de RPN changera	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel
PARAMETRES DE SYSTEME			
Commande 1/2 de système	--	CC6:DATA-ENTRY	CC6:DATA-ENTRY
Récept. de chgt de commande	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH			
Commande 1/2 d'EFX	--	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0
Commande 1/2/3 de Patch	--	SYS-CTRL1/2	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH			
Comm 1/2/3 Dest 1/2/3/4	--	Autres que OFF	--
Comm 1/2/3 Ampl 1/2/3/4	--	Autres que 0	--

--: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Le MSB des données pour le paramètre fixé par LSB/MSB de pour la Partie ayant le canal voulu changera	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel	Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel	
			Réglage1	Réglage2
PARAMETRES DE SYSTEME				
Commande 1/2 de système	--	CC6:DATA-ENTRY	CC6:DATA-ENTRY	CC6:DATA-ENTRY
Récept. de chgt de commande	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PERF.				
Source EFX	--	--	1 - 16	PERFORM
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF.				
Commut. de réception MIDI	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH				
Commande 1/2 d'EFX	--	--	SYS-CTRL1/2	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0	--
Commande 1/2/3 de Patch	--	SYS-CTRL1/2	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH				
Comm 1/2/3 Dest 1/2/3/4	--	Autres que OFF	--	--
Comm 1/2/3 Dest 1/2/3/4	--	Autres que 0	--	--

--: n'a pas à être réglé

** Description des RPN **
Les RPNs (Numéros de Paramètres Référencés) sont des fonctions définies par le standard MIDI.
Chaque PRN peut servir à changer des paramètres d'appareil pour changer ses caractéristiques de tonalité, jeu, etc.
Le JV-1080 reconnait ces quatre RPNs: sensibilité au Pitch Bend (RPN0). Accord fin (RPN1).Accord grossier (RPN2) et initialisation de RPN (RPN16383).
Pour utiliser un RPN, désignez d'abord le paramètre à piloter avec les LSB et MSB de RPN, puis donnez lui la valeur voulue avec l'entrée de donnée

BnH 65H mmH	BnH 64H llH	BnH 06H xxH	BnH 26H yyH
(MSB de RPN)	(LSB de RPN)	(MSB d'entrée de donnée)	(LSB d'entrée de données)

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1 15 = can 16

RPN		Entrée de données		Fonction
MSB	LSB	MSB	LSB	
mm	ll	xx	yy	
00H	00H	mmH	---	Sensibilité au Pitch Bend mm : 00H - 0CH (0 - 12 par demi-tons) ll : Ignoré Jusqu'à 1 octave par demi-tons. * Commun à la plage d'action vers le bas et vers le haut * la partie rythmique (Partie 10) ignore cette fonction
00H	01H	mmH	llH	Accord fin mm, ll : 20H, 00H - 40H, 00H - 60H, 00H (-8192 * 50 / 8192 - 0 - +8192 * 50 / 8192 centièmes) * En mode Patch, fixe l'accord général. * En mode Performance, fixe l'accord fin d'une Partie. * Reçu sur le canal de contrôle, fixe l'accord général.
00H	02H	mmH	---	Accord grossier mm : 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 par demi-tons) ll : Ignoré * Ignoré en mode Patch * En mode Performance. fixe l'accord grossier d'une Partie
7FH	7FH	---	---	Initialisation de RPN Annule les réglages faits par PRN(s). Les réglages internes restent inchangés mm, ll : Ignoré

** Les RPN sont reçus avec MSB ou LSB en premier.*
** L'entrée de donnée doit être envoyée avec le MSB en premier pour une réception correcte.*
(le LSB est ramené à 0 à réception d'un MSB)

● Changement de programme

Statut	Second
CnH	ppH

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

1. Mode Patch

Paramètres réglables	Change le patch (le n° de Patch est celui de programme + 1)
PARAMETRES DE SYSTEME	
Récept. de chgt de commande	ON

--: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

** Change la Performance en cas de réception sur le canal de contrôle*

Paramètres réglables	Le Patch de la Partie ayant le canal voulu changera. (le n° de Patch est celui de programme + 1)
PARAMETRES DE SYSTEME	
Récept. de chgt de commande	ON
PERFORMANCE PART PARAMETER	
Commutateur de réception MIDI	ON
Récept. de chgt de programme	ON

--: n'a pas à être réglé

● Pression par canal (aftertouch)

Statut	Second
DnH	vvH

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

1. Mode Patch

Paramètres réglables	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel		Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel	
	Réglage1	Réglage2	Réglage1	Réglage2
PARAMETRES DE SYSTEME				
Commande 1/2 de système	--	AFTERTOUCH	--	AFTERTOUCH
Réception d'Aftertouch	ON	ON	ON	ON
Source d'Aftertouch	CH-AFTER ou CH&POLY	CH-AFTER ou CH&POLY	CH-AFTER ou CH&POLY	CH-AFTER ou CH&POLY
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH				
Commande 1/2 d'EFX	--	--	AFTERTOUCH	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0	Autres que 0
Commande 1/2/3 de Patch	AFTERTOUCH	SYS-CTRL1/2	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH				
Comm.1/2/3 Dest.1/2/3/4	Autres que OFF	Autres que OFF	--	--
Comm.1/2/3 Ampl.1/2/3/4	Autres que 0	Autres que 0	--	--

--: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel		Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel			
	Réglage1	Réglage2	Réglage1	Réglage2	Réglage3	Setting4
PARAMETRES DE SYSTEME						
Commande 1/2 de système	--	AFTERTOUCH	--	--	AFTERTOUCH	AFTERTOUCH
Réception d'Aftertouch	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Source d'Aftertouch	CH-AFTER ou CH&POLY	CH-AFTER ou CH&POLY	CH-AFTER ou CH&POLY	CH-AFTER ou CH&POLY	CH-AFTER ou CH&POLY	CH-AFTER ou CH&POLY
PARAMETRES COMMUNS DE PERF.						
Source EFX	--	--	1 - 16	PERFORM	1 - 16	PERFORM
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	AFTERTOUCH	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0	--	Autres que 0
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF						
Commut. de réception MIDI	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH						
Commande 1/2 d'EFX	--	--	AFTERTOUCH	--	SYS-CTRL1/2	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	Autres que 0	--	Autres que 0	--
Commande 1/2/3 de Patch	AFTERTOUCH	SYS-CTRL1/2	--	--	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH						
Comm.1/2/3 Dest.1/2/3/4	Autres que OFF	Autres que OFF	--	--	--	--
Comm.1/2/3 Ampl.1/2/3/4	Autres que 0	Autres que 0	--	--	--	--

--: n'a pas à être réglé

● Changement de Pitch Bend

Statut	Deuxième	Troisième
EnH	llH	mmH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15b= can 16
mm, ll = changement de Pitch bend : 00H, 00H - 40H, 00H - 7FH, 7FH
(-8192 - 0 - +8192)

1. Mode Patch

Paramètres réglables	Change la hauteur de note	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel		Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel	
		Réglage1	Réglage2	Réglage1	Réglage2
PARAMETRES DE SYSTEME					
Commande 1/2 de système	--	--	BENDER	--	BENDER
Réception de Bender	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH					
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	BENDER	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0	Autres que 0
Commande 1/2/3 de Patch	--	BENDER	SYS-CTRL1/2	--	
PARAMETRES DE TONE DE PATCH					
Commut. de commande de bender	ON	--	--	--	--
Plage du bender (haut/bas)	Autres que 0	--	--	--	--
Commut. de commande de pan	--	--	--	--	--
Comm 1/2/3 Dest 1/2/3/4	--	Autres que OFF	Autres que OFF	--	--
Comm 1/2/3 Ampl 1/2/3/4	--	Autres que 0	Autres que 0	--	--

--: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Change la hauteur de la Partie ayant le canal demandé	Paramètres de Tone qui peuvent être pilotés en temps réel		Paramètres d'effet qui peuvent être pilotés en temps réel			
		Réglage1	Réglage2	Réglage1	Réglage2	Réglage3	Réglage4
PARAMETRES DE SYSTEME							
Commande 1/2 de système	--	--	BENDER	--	--	BENDER	BENDER
Réception de Bender	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PERF							
Source EFX	--	--	--	1 - 16	PERFORM	1 - 16	PERFORM
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	--	BENDER	--	SYS-CTRL1/2
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	--	Autres que 0	--	Autres que 0
PARAMETRE DE PARTIE DE PERF							
Commut de réception MIDI	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH							
Commande 1/2 d'EFX	--	--	--	BENDER	--	SYS-CTRL1/2	--
Amplit. de commande 1/2 d'EFX	--	--	--	Autres que 0	--	Autres que 0	--
Commande 1/2/3 de Patch	--	BENDER	SYS-CTRL1/2	--	--	--	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH							
Commut. de commande de bender	ON	--	--	--	--	--	--
Plage du bender (haut/bas)	Autres que 0	--	--	--	--	--	--
Comm 1/2/3 Dest 1/2/3/4	--	Autres que OFF	Autres que OFF	--	--	--	--
Comm 1/2/3 Ampl 1/2/3/4	--	Autres que 0	Autres que 0	--	--	--	--

.--: n'a pas à être réglé

■ Messages de mode par canal

● All Sounds Off

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	78H	00H

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1 15 = can 16

** Coupe toutes les notes en cours qui avaient été déclenchées par le MIDI sur ce canal MIDI Toutefois, le statut des messages de canal ne change pas*

● Initialisation des commandes

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	79H	00H

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can.16

** A réception de ce message le JV-1080 change ses réglages de commandes comme suit*

Commande	Réglages
Modulation	0 (min)
Souffle (Breath)	0 (min)
Pédale	0 (min)
Volume	127 (max)
Panoramique	64 (centre)
Expression	0 (min) (volume au max)
Sustain (Hold 1)	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Sourdine	0 (off)
Hold 2	0 (off)
Pression par canal	0 (min)
Pression polyphonique	0 (min)
Changement de Pitch Bend	±0 (centre)
RPN	non défini: n'affecte pas les données internes
Commande générale de système 1	0 (min)
Commande générale de système 2	0 (min)

● All Notes Off

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7BH	00H

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can.16

** Coupe toutes les notes activées par le MIDI sur ce canal MIDI. Toutefois, le son continue si Hold 1 et/ou SOSTENUTO est sur ON*

● OMNI OFF

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7CH	00H

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can.16

** Sert de All Notes Off*

● OMNI ON

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7DH	00H

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can.16

** Sert de All Notes Off et pas de OMNI ON*

● MONO

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7EH	mmH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can.16
mm = Nombre de canaux MONO : 00H - 0FH (0 - 15)

** Le paramètre commun de Patch «mode de clavier» passe en SOLO*
** Sert de All Notes Off et fait passer en Mode 4 (m=1)*

● POLY

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7FH	00H

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (0 - 15) 0 = can.1 15 = can.16

** Le paramètre commun de Patch «mode de clavier» passe en POLY.*
** Sert de All Notes Off et fait passer en Mode 3*

■ Messages de système en temps réel

● Active Sensing

Statut
FEH

** Si le JV-1080 reçoit de l'Active Sensing, il mesure l'intervalle séparant les messages reçus. Si aucun nouveau message n'est reçu dans les 400 ms suivant un premier message, le JV-1080 coupe toutes les notes déclenchées par le MIDI et encore en cours, agit comme s'il avait reçu un message d'initialisation des commandes et cesse de mesurer les intervalles entre messages*

● Horloge de synchronisation

Statut
F8H

1. Mode Patch

	Change la vitesse du LFO	Change le retard de Tone	Change le retard d'effet	Change les paliers de l'effet (Flanger)
Paramètres réglables				
PARAMETRES DE SYSTEME Source d'horloge	MIDI	MIDI	MIDI	MIDI
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH Type d'EFX	--	--	19 TRIPLE-TAP-DELAY ou 20 QUADRUPLE-TAP-DELAY	16 STEP-FLANGER
PARAMETRES DE TONE DE PATCH Sync externe de LFO1/2 Mode de retard de Tone	CLOCK --	-- CLOCK-SYNC	-- --	-- --

--: n'a pas à être réglé

2. Mode Performance

Paramètres réglables	Change la vitesse du LFO	Change le retard du Tone	Change le retard d'effet		Change les paliers de l'effet (Flanger)	
			Réglage1	Réglage2	Réglage1	Réglage2
PARAMETRES DE SYSTEME						
Source d'horloge	MIDI	MIDI	MIDI	MIDI	MIDI	MIDI
PARAMETRES COMMUNS DE PERF.						
Type d'EFX	--	--	--	19 TRIPLE-TAP-DELAY ou 20 QUADRUPLE-TAP-DELAY	--	16 STEP-FLANGER
Source EFX	--	--	1 - 16	PERFORM	1 - 16	PERFORM
PARAMETRES COMMUNS DE PATCH						
Type d'EFX	--	--	19 TRIPLE-TAP-DELAY ou 20 QUADRUPLE-TAP-DELAY	--	16 STEP-FLANGER	--
PARAMETRES DE TONE DE PATCH						
Sync externe de LFO1/2	CLOCK	--	--	--	--	--
Mode de retard de Tone	--	CLOCK-SYNC	--	--	--	--

--: n'a pas à être réglé

■ Messages de système exclusif

Statut	Octets de donnée
F0H	iiH ddH ..... eeH
F7H	

```
F0H                 : Système exclusif
ii = fabricant      : 41H ( 65 )
dd...ee  = Données  : 00H - 7FH ( 0 - 127 )
F7H                 : EOX («End Of eXclusive» ou fin de message exclusif)
```

** Le JV-1080 reconnaît ce message quand le paramètre de système servant de commutateur de réception est sur ON pour des détails, consultez la section 3: Messages exclusifs Roland*

2. DONNEES TRANSMISES

■ Messages de système exclusif

Statut	Octets de donnée
F0H	iiH ddH ... eeH
F7H	

```
F0H                 : Système exclusif
ii = fabricant      : 41H ( 65 )
dd   ee  = Données  : 00H - 7FH ( 0 - 127 )
F7H                 : EOX («End Of eXclusive» ou fin de message exclusif)
```

Pour des détails, consultez la section 3: Messages exclusifs Roland

3. Communications exclusives

Le JV-1080 peut envoyer et recevoir des paramètres de Patch, etc par messages exclusifs.
Le code de modèle du JV-1080 est 6AH. Le code d'unité est déterminé par le réglage de numéro d'unité dans les fonctions MIDI
Le JV-1080 ignore les messages exclusifs GS autres que de tempérament. L'identification de modèle GS est 42H.

■ Comunication uni-directionnelle (One-Way)

● Demande de données ou «Request data 1» RQ1 (11H)

Octet	Description
F0H	Statut exclusif
41H	Fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité (en fait, c'est le numéro d'unité affiché moins 1)
6AH	Modèle (JV-1080)
11H	Commande (RQ1)
aaH	Adresse (MSB)
bbH	Adresse
ccH	Adresse
ddH	Adresse (LSB)
ssH	Taille (MSB)
ttH	Taille
uuH	Taille
vvH	Taille (LSB)
sum	Check sum
F7H	EOX («End Of eXclusive», soit fin de message exclusif)

**Réception uniquement: le JV-1080 n'envoie pas ce message.*

● Envoi de données ou «Data set 1» DT1 (12H)

1.JV-1080 (MODELE = 6AH)

Octet	Description
F0H	Statut exclusif
41H	Fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité (en fait, numéro d'unité affiché moins 1)
6AH	Modèle (JV-1080)
12H	Commande (DT1)
aaH	Adresse (MSB)
bbH	Adresse
ccH	Adresse
ddH	Adresse (LSB)
eeH	Donnée
:	:
ffH	Donnée
sum	Check sum
F7H	EOX («End Of eXclusive», soit fin de message exclusif)

2.GS (MODELE = 42H)

Octet	Description
F0H	Exclusive status
41H	Fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité (en fait, numéro d'unité affiché moins 1)
6AH	Modèle (GS)
12H	Commande (DT1)
aaH	Adresse (MSB)
bbH	Adresse
ddH	Adresse (LSB)
eeH	Donnée
:	:
ffH	Donnée
sum	Check sum
F7H	EOX («End Of eXclusive», soit fin de message exclusif)

**Avec 7FH comme numéro d'unité, le JV-1080 peut recevoir les messages exclusifs GS quel que soit leur numéro d'unité*

4.Adresses des paramètres (MODELE = 6AH)

Adresse et taille sont codifiées sur 7 bits, et exprimées en hexadécimal.

Adresse	MSB		LSB	
Binaire	0aaa aaaa	0bbb bbbb	0ccc cccc	0ddd dddd
hexa7bits	AA	BB	CC	DD

Taille	MSB		LSB	
Binaire	0sss ssss	0ttt tttt	0uuu uuuu	0vvv vvvv
hexa7bits	SS	TT	UU	VV

■ Adresse de base des paramètres

Toutes les données envoyées par message exclusif sont dotées d'une adresse spécifique pour identifier les paramètres. Cette adresse est la somme d'une adresse de base et d'une adresse offset. Certaines adresses de paramètres ont plusieurs adresses offset qui s'ajoutent. L'adresse incluse dans le message d'envoi ou de demande de données doit appartenir au tableaux suivants

Note, une paire de deux adresses précédée du symbole # représente des données divisées en deux. Par ex. ABH (hexa) est divisé en 0AH et 0BH puis envoyé dans cet ordre

/ Exemple de données exclusives /
Pour régler le type de reverb de la Performance temporaire en "DELAY", envoyez les données suivantes au JV-1080

F0H	41H	10H	6AH	12H	01H 00H 00H 28H	06H	??H	F7H
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Commentaires:
1. Statut exclusif.
2. Fabricant: Roland=41H
3. Unité: c'est le numéro d'unité du paramètre de système moins 1. Dans cet exemple, le numéro d'unité est 17: 17 - 1 = 16 qui s'exprime sous la forme 10H hexadécimal.
4. L'identification de modèle du JV-1080 est 6AH.
5. Commande: envoi de données ou «data set» 1=12H.
6. Adresses: en se référant au Tableau 1, l'adresse de dèpart de la Performance temporaire=01H 00H 00H 00H; dans le tableau 1-2, l'adresse offset de la partie commune de Performance=00H 00H; dans le tableau 1-2-1, l'adresse offset du type de reverb =00H 28H. Ces adresses s'ajoutent:

```
   01H 00H 00H 00H
       00H 00H
+)     00H 28H
------------------
   01H 00H 00H 28H = adresse cible
```

7. La valeur correspondant à "DELAY" est 6, soit 06H en hexadécimal
8. Check sum
   La procédure de contrôle d'erreur utilise un octet de vérification (checksum) qui doit permettre d'obtenir un résultat dont les derniers 7 bits soient zéro quand les valeurs d'adresse, données (ou taille) et le «checksum» sont additionnées. Si l'adresse est "aa bb ccH" et les données (ou la taille) "dd ee ffH"

```
aa+bb+cc+dd+ee+ff=somme
somme÷128=quotient•••reste
128-reste=checksum
```

Dans le cas de cet exemple,

```
F0H 41H 10H 6AH 12H 01H 00H 00H 28H  06H     ??H      F7H
                    ---------------  ---     ----
                       adresse      donnée checksum
```

A l'aide de la formule ci-dessus, le checksum se calcule ainsi :

```
01H+00H+00H+28H+06H=1+0+0+40+6+=47(somme)
47(somme)÷128=0(quotient)•••47(reste)
checksum=128-47(reste)=81=51H
```

Si vous calculez uniquement en hexadécimal,

```
aa+bb+cc+dd+ee+ff=somme(xxH)
somme(xxH)÷80H=quotient•••reste
80H-reste=checksum
```

Le checksum est donc :

```
01H+00H+00H+28H+06H=2FH(somme)
2FH÷80H=00H(quotient)•••2FH(reste)
checksum=80H-2FH(reste)=51H
```

9 F7H est le code de fin de message exclusif

1 JV-1080

< MODELE = 6AH >

Adresse de départ	Description	
00 00 00 00	Système	*1-1
01 00 00 00	Performance temporaire	*1-2
02 00 00 00	Mode Performance Patch temporaire (partie 1)	*1-3
02 01 00 00	Mode Performance Patch temporaire (partie 2)	
:		
02 08 00 00	Mode Performance Patch temporaire (partie 9)	
02 09 00 00	Ensemble rythmique temporaire	*1-4
02 0A 00 00	Mode Performance Patch temporaire (partie 11)	*1-3
:		
02 0F 00 00	Mode Performance Patch temporaire (partie 16)	
03 00 00 00	Mode Patch Patch temporaire	*1-3
10 00 00 00	Performance USER:01	*1-2
10 01 00 00	Performance USER:02	
:		
10 1F 00 00	Performance USER:32	
10 40 00 00	Ensemble rythmique USER:1	*1-4
10 41 00 00	Ensemble rythmique USER:2	
11 00 00 00	Patch USER:001	*1-3
11 01 00 00	Patch USER:002	
:		
11 7F 00 00	Patch USER:128	
20 00 00 00	Performance CARD:01	*1-2
20 01 00 00	Performance CARD:02	
:		
20 1F 00 00	Performance CARD:32	
20 40 00 00	Ensemble rythmique CARD:1	*1-4
20 41 00 00	Ensemble rythmique CARD:2	
21 00 00 00	Patch CARD:001	*1-3
21 01 00 00	Patch CARD:002	
:		
21 7F 00 00	Patch CARD:128	

*1-1 Système

Adresse offset	Description	
00 00	Paramètres communs au système	*1-1-1
10 00	Partie 1 tempérament	*1-1-2
11 00	Partie 2 tempérament	
:		
1F 00	Partie 16 tempérament	
20 00	Mode Patch tempérament	*1-1-2

*1-1-1 Paramètres communs au système

Adresse offset		Description	
00 00	0000 00aa	Mode de façade	0 - 2 (PERFORMANCE, PATCH, GM)
00 01	0aaa aaaa	Numéro de Performance	0 - 127 (USER:01 - USER:32, CARD:01 - CARD:32, PR-A:01 - PR-A:32, PR-B:01 - PR-B:32)
00 02	0000 00aa	Mode Patch Groupe de Patches	0 - 2 (USER, PCM, EXP)
00 03	0aaa aaaa	Mode Patch Ide. du groupe	0 - 127
00 04	0000 aaaa	Mode Patch Numéro de Patch	0 - 254
	0000 bbbb		(001 - 255)
00 06	0aaa aaaa	Accord général	0 - 126 (427.4 - 452.6)
00 07	0000 000a	Commutateur de tempérament	0 - 1 (OFF, ON)
00 08	0000 000a	Commutateur EFX	0 - 1 (OFF, ON)
00 09	0000 000a	Commutateur Chorus	0 - 1 (OFF, ON)
00 0A	0000 000a	Commutateur Reverb	0 - 1 (OFF, ON)
00 0B	0000 000a	Conservation de Patch	0 - 1 (OFF, ON)
00 0C	0000 000a	Source d'horloge	0 - 1 (INT, MIDI)
00 0D	0000 0aaa	Source de commande TAP	0 - 4 (OFF, HOLD-1, SOSTENUTO, SOFT, HOLD-2)

00 0E	0000 0aaa	Source de commande Hold	0 - 4 (OFF,HOLD-1,SOSTENUTO,SOFT,HOLD-2)
00 0F	0000 0aaa	Source de commande Peak	0 - 4 (OFF,HOLD-1,SOSTENUTO,SOFT,HOLD-2)
00 10	0000 000a	Source de commande de volume	0 - 1 (VOLUME,VOLSEXP)
00 11	0000 00aa	Source d'Aftertouch	0 - 2 (CH-AFTER,POLY-AFTER,CH&POLY)
00 12	0aaa aaaa	Commande 1 de système	0 - 97 (CC00 - CC95,BENDER,AFTERTOUCH)
00 13	0aaa aaaa	Commande 2 de système	0 - 97 (CC00 - CC95,BENDER,AFTERTOUCH)
00 14	0000 000a	Récept. de chgt de programme	0 - 1 (OFF,ON)
00 15	0000 000a	Récept. de sélect. de banque	0 - 1 (OFF,ON)
00 16	0000 000a	Récept. de chgt de commande	0 - 1 (OFF,ON)
00 17	0000 000a	Récept. de modulation	0 - 1 (OFF,ON)
00 18	0000 000a	Récept. de volume	0 - 1 (OFF,ON)
00 19	0000 000a	Récept. de hold-1	0 - 1 (OFF,ON)
00 1A	0000 000a	Récept. de bender	0 - 1 (OFF,ON)
00 1B	0000 000a	Récept. d'aftertouch	0 - 1 (OFF,ON)
00 1C	000a aaaa	Canal de contrôle	0 - 16 (1 - 16,OFF)
00 1D	0000 aaaa	Canal de réception de Patch	0 - 15 (1 - 16)
00 1E	0000 000a	Source d'édition rythmique	0 - 1 (PANEL,PANEL&MIDI)
00 1F	0000 000a	Preview Mode	0 - 1 (SINGLE,CHORD)
00 20	0aaa aaaa	Preview Note 1	0 - 127 (C-1 - G9)
00 21	0aaa aaaa	Preview Dynamique 1	0 - 127 (OFF,1 - 127)
00 22	0aaa aaaa	Preview Note 2	0 - 127 (C-1 - G9)
00 23	0aaa aaaa	Preview Dynamique 2	0 - 127 (OFF,1 - 127)
00 24	0aaa aaaa	Preview Note 3	0 - 127 (C-1 - G9)
00 25	0aaa aaaa	Preview Dynamique 3	0 - 127 (OFF,1 - 127)
00 26	0aaa aaaa	Preview Note 4	0 - 127 (C-1 - G9)
00 27	0aaa aaaa	Preview Dynamique 4	0 - 127 (OFF,1 - 127)
Taille totale	00 00 00 28		

*1-1-2 Tempérament

Adresse offset		Description	
00 00	0aaa aaaa	Tempérament pour do	0 - 127 (-64 - +63)
00 01	0aaa aaaa	Tempérament pour do#	0 - 127 (-64 - +63)
00 02	0aaa aaaa	Tempérament pour ré	0 - 127 (-64 - +63)
00 03	0aaa aaaa	Tempérament pour ré#	0 - 127 (-64 - +63)
00 04	0aaa aaaa	Tempérament pour mi	0 - 127 (-64 - +63)
00 05	0aaa aaaa	Tempérament pour fa	0 - 127 (-64 - +63)
00 06	0aaa aaaa	Tempérament pour fa#	0 - 127 (-64 - +63)
00 07	0aaa aaaa	Tempérament pour sol	0 - 127 (-64 - +63)
00 08	0aaa aaaa	Tempérament pour sol#	0 - 127 (-64 - +63)
00 09	0aaa aaaa	Tempérament pour la	0 - 127 (-64 - +63)
00 0A	0aaa aaaa	Tempérament pour la#	0 - 127 (-64 - +63)
00 0B	0aaa aaaa	Tempérament pour si	0 - 127 (-64 - +63)
Taille totale	00 00 00 0C		

/ Exemple d'utilisation de RQ1 /
Pour obtenir toutes les données communes au système, envoyez le message suivant au JV-1080.
F0H 41H 10H 6AH 11H 00H 00H 00H 00H 00H 00H 00H 28H 58H F7H

/ Exemple d'utilisation de DT1 /
Pour régler le canal de contrôle du système sur 1, envoyez le message suivant au JV-1080
F0H 41H 10H 6AH 12H 00H 00H 00H 1CH 00H 64H F7H

*1-2 Performance

Adresse offset		Description	
00 00		Paramètres communs de Performance	*1-2-1
10 00		Performance partie 1	
11 00		Performance partie 2	*1-2-2
:			
1F 00		Performance partie 16	

*1-2-1 Paramètres communs de Performance

Adresse offset		Description	
00 00	0aaa aaaa	Performance (lettre 1)	32 - 127
00 01	0aaa aaaa	Performance (lettre 2)	32 - 127
00 02	0aaa aaaa	Performance (lettre 3)	32 - 127
00 03	0aaa aaaa	Performance (lettre 4)	32 - 127
00 04	0aaa aaaa	Performance (lettre 5)	32 - 127
00 05	0aaa aaaa	Performance (lettre 6)	32 - 127
00 06	0aaa aaaa	Performance (lettre 7)	32 - 127
00 07	0aaa aaaa	Performance (lettre 8)	32 - 127
00 08	0aaa aaaa	Performance (lettre 9)	32 - 127
00 09	0aaa aaaa	Performance (lettre 10)	32 - 127
00 0A	0aaa aaaa	Performance (lettre 11)	32 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Performance (lettre 12)	32 - 127
00 0C	00aa aaaa	EFX:Source	0 - 15 (PERFORM,1 - 9,11 - 16)
00 0D	00aa aaaa	EFX:Type	0 - 39
00 0E	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 1	32 - 127
00 0F	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 2	0 - 127
00 10	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 3	0 - 127
00 11	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 4	0 - 127
00 12	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 5	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 6	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 7	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 8	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 9	0 - 127
00 17	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 10	0 - 127
00 18	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 11	0 - 127
00 19	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 12	0 - 127
00 1A	0000 00aa	EFX:Assign de sortie	0 - 2 (MIX,OUTPUT1,OUTPUT2)
00 1B	0aaa aaaa	EFX:Niveau de sortie	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	EFX:Envoi au chorus	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	EFX:Envoi à la reverb	0 - 127
00 1E	0000 aaaa	EFX:Commande 1	0 - 10 (OFF,SYS-CTRL1,SYS-CTRL2,MODULATION,BREATH,FOOT,VOLUME,PAN,EXPRESSION,BENDER,AFTERTOUCH)
00 1F	0aaa aaaa	EFX:Ampl. de commande 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 20	0000 aaaa	EFX:Commande 2	0 - 10 (OFF,SYS-CTRL1,SYS-CTRL2,MODULATION,BREATH,FOOT,VOLUME,PAN,EXPRESSION,BENDER,AFTERTOUCH)
00 21	0aaa aaaa	EFX:Ampl. de commande 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 22	0aaa aaaa	Chorus:Niveau	0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Chorus:Vitesse	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Chorus:Amplitude	0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Chorus:Pre delay	0 - 127
00 26	0aaa aaaa	Chorus:Réinjection	0 - 127
00 27	0000 00aa	Chorus:Assign. sortie	0 - 2 (MIX,REVERB,MIX+REV)
00 28	0000 0aaa	Reverb:type	0 - 7 (ROOM1,ROOM2,STAGE1,STAGE2,HALL1,HALL2,DELAY,PAN-DLY)
00 29	0aaa aaaa	Reverb:Niveau	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Reverb:Durée	0 - 127
00 2B	000a aaaa	Reverb:Att. Hautes fréq	0 - 17 (200,250,315,400,500,630,800,1000,1250,1600,2000,2500,3150,4000,5000,6300,8000,BYPASS)
00 2C	0aaa aaaa	Reverb:Réinjection	0 - 127
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb	Tempo par défaut	20 - 250
00 2F	0000 000a	Commutat. de tessiture	0 - 1 (OFF,ON)
00 30	0aaa aaaa	Part. 1 réserve de voix	0 - 64
00 31	0aaa aaaa	Part. 2 réserve de voix	0 - 64
00 32	0aaa aaaa	Part. 3 réserve de voix	0 - 64
00 33	0aaa aaaa	Part. 4 réserve de voix	0 - 64
00 34	0aaa aaaa	Part. 5 réserve de voix	0 - 64
00 35	0aaa aaaa	Part. 6 réserve de voix	0 - 64
00 36	0aaa aaaa	Part. 7 réserve de voix	0 - 64
00 37	0aaa aaaa	Part. 8 réserve de voix	0 - 64
00 38	0aaa aaaa	Part. 9 réserve de voix	0 - 64
00 39	0aaa aaaa	Part.10 réserve de voix	0 - 64
00 3A	0aaa aaaa	Part.11 réserve de voix	0 - 64
00 3B	0aaa aaaa	Part.12 réserve de voix	0 - 64
00 3C	0aaa aaaa	Part.13 réserve de voix	0 - 64
00 3D	0aaa aaaa	Part.14 réserve de voix	0 - 64
00 3E	0aaa aaaa	Part.15 réserve de voix	0 - 64
00 3F	0aaa aaaa	Part.16 réserve de voix	0 - 64
Taille totale	00 00 00 40		

Note: les données de nom de Performance retournée en réponse à cette demande sont exprimées en caractères ASCII d'hexadécimal

Note: la somme des voix réservées doit être égale ou inférieure à 64

/ Exemple d'utilisation de RQ1 /
Pour obtenir les données de nom de Performance USER:01, envoyez le message suivant au JV-1080.
F0H 41H 10H 6AH 11H 10H 00H 00H 00H 00H 00H 00H 0CH 64H F7H

/ Exemple d'utilisation de DT1 /
Pour régler le type de reverb de la Performance USER:08 sur "HALL2", envoyez le message suivant au JV-1080.
F0H 41H 10H 6AH 12H 10H 07H 00H 2BH 05H 3CH F7H

*1-2-2 Partie de Performance

Adresse offset	Description		
00 00	0000 000a	Commut. de récept. MIDI	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 aaaa	Canal MIDI	0 - 15 (1 - 16)
00 02	0000 00aa	Groupe de Patch	0 - 2 (USER,PCM,EXP)
00 03	0aaa aaaa	Id. de groupe de Patches	0 - 127
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb	Numéro de Patch	0 - 254 (001 - 255)
00 06	0aaa aaaa	Niveau de Partie	0 - 127
00 07	0aaa aaaa	Panoramique de Partie	0 - 127 (L64 - 63R)
00 08	0aaa aaaa	Accord grossier	0 - 96 (-48 - +48)
00 09	0aaa aaaa	Accord fin	0 - 100 (-50 - +50)
00 0A	0000 0aaa	Assignation de sortie	0 - 4 (MIX,EFX,OUTPUT1,OUTPUT2,PATCH)
00 0B	0aaa aaaa	Niveau de sortie	0 - 127
00 0C	0aaa aaaa	Niv d'envoi au chorus	0 - 127
00 0D	0aaa aaaa	Niv. d'envoi à la reverb	0 - 127
00 0E	0000 000a	Récept. de chgt de prog	0 - 1 (OFF,ON)
00 0F	0000 000a	Réception de volume	0 - 1 (OFF,ON)
00 10	0000 000a	Réception de hold-1	0 - 1 (OFF,ON)
00 11	0aaa aaaa	Lim basse de tessiture	0 - 127 (C-1 - G9)
00 12	0aaa aaaa	Lim haute de tessiture	0 - 127 (C-1 - G9)
Taille totale	00 00 00 13		

/ Exemple d'utilisation de RQ1 /
Pour obtenir toute les données de la Partie 3 de la Performance USER:03, envoyez le message suivant au JV-1080.
F0H 41H 10H 6AH 11H 10H 02H 12H 00H 00H 00H 00H 13H 49H F7H

/ Exemple d'utilisation de DT1 /
Pour couper (commutateur de réception MIDI = off) la Partie 1 de la Performance temporaire, envoyez le message suivant au JV-1080.
F0H 41H 10H 6AH 12H 01H 00H 10H 00H 00H 6FH F7H

*1-3 Patch

Adresse offset	Description	
00 00	Paramètres communs de Patch	*1-3-1
10 00	Tone 1 du Patch	*1-3-2
12 00	Tone 2 du Patch	
14 00	Tone 3 du Patch	
16 00	Tone 4 du Patch	

*1-3-1 Paramètres communs de Patch

Adresse offset	Description		
00 00	0aaa aaaa	Lettre 1 (nom de Patch)	32 - 127
00 01	0aaa aaaa	Lettre 2 (nom de Patch)	32 - 127
00 02	0aaa aaaa	Lettre 3 (nom de Patch)	32 - 127
00 03	0aaa aaaa	Lettre 4 (nom de Patch)	32 - 127
00 04	0aaa aaaa	Lettre 5 (nom de Patch)	32 - 127
00 05	0aaa aaaa	Lettre 6 (nom de Patch)	32 - 127
00 06	0aaa aaaa	Lettre 7 (nom de Patch)	32 - 127
00 07	0aaa aaaa	Lettre 8 (nom de Patch)	32 - 127
00 08	0aaa aaaa	Lettre 9 (nom de Patch)	32 - 127
00 09	0aaa aaaa	Lettre 10 (nom de Patch)	32 - 127
00 0A	0aaa aaaa	Lettre 11 (nom de Patch)	32 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Lettre 12 (nom de Patch)	32 - 127
00 0C	00aa aaaa	EFX:Type	0 - 39
00 0D	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 1	0 - 127
00 0E	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 2	0 - 127
00 0F	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 3	0 - 127
00 10	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 4	0 - 127
00 11	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 5	0 - 127
00 12	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 6	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 7	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 8	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 9	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 10	0 - 127
00 17	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 11	0 - 127
00 18	0aaa aaaa	EFX:Paramètre 12	0 - 127
00 19	0000 00aa	EFX:Assign de sortie	0 - 2 (MIX,OUTPUT1,OUTPUT2)
00 1A	0aaa aaaa	EFX:Niv. de sortie	0 - 127
00 1B	0aaa aaaa	EFX:Niv envoi au chorus	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	EFX:Niv envoi à reverb	0 - 127
00 1D	0000 aaaa	EFX:Commande 1	0 - 10 (OFF,SYS-CTRL1,SYS-CTRL2,MODULATION,BREATH,FOOT,VOLUME,PAN,EXPRESSION,BENDER,AFTERTOUCH)
00 1E	0aaa aaaa	EFX:Amplit commande 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	0000 aaaa	EFX:Commande 2	0 - 10 (OFF,SYS-CTRL1,SYS-CTRL2,MODULATION,BREATH,FOOT,VOLUME,PAN,EXPRESSION,BENDER,AFTERTOUCH)
00 20	0aaa aaaa	EFX:Amplit commande 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 21	0aaa aaaa	Chorus:Niveau	0 - 127
00 22	0aaa aaaa	Chorus:Vitesse	0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Chorus:Amplitude	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Chorus:Pre delay	0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Chorus:Réinjection	0 - 127
00 26	0000 00aa	Chorus:Assign sortie	0 - 2 (MIX,REVERB,MIX+REV)
00 27	0000 0aaa	Reverb:type	0 - 7 (ROOM1,ROOM2,STAGE1,STAGE2,HALL1,HALL2,DELAY,PAN-DLY)
00 28	0aaa aaaa	Reverb:Niveau	0 - 127
00 29	0aaa aaaa	Reverb:Durée	0 - 127
00 2A	000a aaaa	Reverb:Lim. haut freq.	0 - 17 (200,250,315,400,500,630,800,1000,1250,1600,2000,2500,3150,4000,5000,6300,8000,BYPASS)
00 2B	0aaa aaaa	Reverb:Réinjection	0 - 127
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb	Tempo par défaut	20 - 250
00 2E	0aaa aaaa	Niveau du Patch	0 - 127
00 2F	0aaa aaaa	Panoramique du Patch	0 - 127 (L64 - 63R)
00 30	0aaa aaaa	Simulation analogique	0 - 127
00 31	0000 aaaa	Bender (action en haut)	0 - 12
00 32	00aa aaaa	Bender (action en bas)	0 - 48 (0 - -48)
00 33	0000 000a	Mode de clavier	0 - 1 (POLY,SOLO)
00 34	0000 000a	Solo legato	0 - 1 (OFF,ON)
00 35	0000 000a	Portamento (commut.)	0 - 1 (OFF,ON)
00 36	0000 000a	Portamento (mode)	0 - 1 (NORMAL,LEGATO)
00 37	0000 000a	Portamento (type)	0 - 1 (RATE,TIME)
00 38	0000 000a	Portamento (début)	0 - 1 (PITCH,NOTE)
00 39	0aaa aaaa	Portamento (durée)	0 - 127
00 3A	0000 aaaa	Commande 2 de Patch	0 - 15 (OFF,SYS-CTRL1,SYS-CTRL2,MODULATION,BREATH,FOOT,VOLUME,PAN,EXPRESSION,BENDER,AFTERTOUCH,LFO1,LFO2,VELOCITY,KEYFOLLOW,PLAYMATE)
00 3B	0000 aaaa	Commande 3 de Patch	0 - 15 (OFF,SYS-CTRL1,SYS-CTRL2,MODULATION,BREATH,FOOT,VOLUME,PAN,EXPRESSION,BENDER,AFTERTOUCH,LFO1,LFO2,VELOCITY,KEYFOLLOW,PLAYMATE)
00 3C	0000 00aa	Commande hold/peak EFX	0 - 2 (OFF,HOLD,PEAK)
00 3D	0000 00aa	Commande 1 hold/peak	0 - 2 (OFF,HOLD,PEAK)
00 3E	0000 00aa	Commande 2 hold/peak	0 - 2 (OFF,HOLD,PEAK)
00 3F	0000 00aa	Commande 3 hold/peak	0 - 2 (OFF,HOLD,PEAK)
00 40	0000 000a	Commutation dynamique	0 - 1 (OFF,ON)
00 41	0000 0aaa	Décalage d'octave	0 - 6 (-3 - +3)
00 42	0000 00aa	Courbe d'accord	0 - 3 (OFF,1 - 3)
00 43	0000 000a	Priorité de voix	0 - 1 (LAST,LOUDEST)
00 44	0000 aaaa	Type de structure 1&2	0 - 9 (1 - 10)
00 45	0000 00aa	Niveau de Booster 1&2	0 - 3 (0,+6,+12,+18)
00 46	0000 aaaa	Type de structure 3&4	0 - 9 (1 - 10)
00 47	0000 00aa	Niveau de Booster 3&4	0 - 3 (0,+6,+12,+18)
Taille totale	00 00 00 48		

/ Exemple d'utilisation de RQ1 /
Pour obtenir la valeur de durée de portamento du Patch temporaire, envoyez le message suivant au JV-1080.
F0H 41H 10H 6AH 11H 03H 00H 00H 39H 00H 00H 00H 01H 43H F7H

/ Exemple d'utilisation de DT1 /
Pour régler la structure 1&2 du patch USER:48 en "TYPE 3", envoyez le message suivant au JV-1080.
F0H 41H 10H 6AH 12H 11H 2FH 00H 44H 02H 7AH F7H

*1-3-2 Tone de Patch

Adresse offset	Description		
00 00	0000 000a	Commutateur de Tone	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 00aa	Groupe d'ondes	0 - 2 (INT,PCM,EXP)
00 02	0aaa aaaa	Id. de groupe d'ondes	0 - 127
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb	Numéro d'onde	0 - 254 (1 - 255)
00 05	0000 00aa	Gain de l'onde	0 - 3 (-6,0,+6,+12)
00 06	0000 000a	PXM (commutateur)	0 - 1 (OFF,ON)
00 07	0000 00aa	PXM (couleur)	0 - 3 (1 - 4)
00 08	0000 aaaa	PXM (amplitude)	0 - 15 (1 - 16)
00 09	0000 0aaa	Mode de retard de Tone	0 - 6 (NORMAL,HOLD,KEY-INTERVAL,CLOCK-SYNC,TAP-SYNC,KEY-OFF-NORMAL,KEY-OFF-DECAY)
00 0A	0aaa aaaa	Retard de Tone	0 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Amplitude de fondu dynamique	0 - 127
00 0C	0aaa aaaa	Limite basse de dynamique	1 - 127
00 0D	0aaa aaaa	Limite haute de dynamique	1 - 127
00 0E	0aaa aaaa	Limite basse de tessiture	0 - 127 (C-1 - G9)
00 0F	0aaa aaaa	Limite haute de tessiture	0 - 127 (C-1 - G9)
00 10	0000 000a	Redéclenchement du maintien	0 - 1 (OFF,ON)
00 11	0000 000a	Commut. de commande de volume	0 - 1

			(OFF,ON)
00 12	0000 000a	Commutateur de comm. Hold-1	0 - 1 (OFF,ON)
00 13	0000 000a	Commutateur de comm. Bender	0 - 1 (OFF,ON)
00 14	0000 00aa	Commutateur de comm. Panor	0 - 2 (OFF,CONTINUOUS,KEY-ON)
00 15	000a aaaa	Commande 1 destination 1	0 - 18 (OFF.PCH.CUT.RES.LEV.PAN.MIX.CHO.REV, PL1,PI2,FI1.FL2,AL1,AL2,pI1,pL2.I1R,I2R)
00 16	0aaa aaaa	Commande 1 amplitude 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	000a aaaa	Commande 1 destination 2	0 - 18 (OFF,PCH,CUT.RES.LEV.PAN.MIX.CHO.REV, PL1,PI2,FI1.FI2.AL1,AI2,pI1.pI2.I1R.I2R)
00 18	0aaa aaaa	Commande 1 amplitude 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	000a aaaa	Commande 1 destination 3	0 - 18 (OFF.PCH.CUT,RES.LEV,PAN,MIX,CHO,REV, PL1,PL2,FI1,FI2.AL1,AL2,pI1.pI2.I1R.I2R)
00 1A	0aaa aaaa	Commande 1 amplitude 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 1B	000a aaaa	Commande 1 destination 4	0 - 18 (OFF.PCH.CUT.RES.LEV.PAN.MIX.CHO.REV, PL1.PI2,FI1.FI2.AL1,AL2,pI1,pI2,I1R,I2R)
00 1C	0aaa aaaa	Commande 1 amplitude 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1D	000a aaaa	Commande 2 destination 1	0 - 18 (OFF,PCH,CUT,RES,LEV.PAN,MIX.CHO.REV, PL1,PI2,FI1.FI2.AL1,AL2,pI1.pI2.I1R.I2R)
00 1E	0aaa aaaa	Commande 2 amplitude 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	000a aaaa	Commande 2 destination 2	0 - 18 (OFF.PCH.CUT.RES.LEV.PAN.MIX.CHO.REV, PL1,PL2,FI1,FL2,AL1,AL2,pI1,pI2.I1R.I2R)
00 20	0aaa aaaa	Commande 2 amplitude 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 21	000a aaaa	Commande 2 destination 3	0 - 18 (OFF,PCH,CUT.RES.LEV.PAN.MIX,CHO,REV, PL1,PI2,FI1.FI2.AL1,AL2,pI1.pI2.I1R.I2R)
00 22	0aaa aaaa	Commande 2 amplitude 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 23	000a aaaa	Commande 2 destination 4	0 - 18 (OFF.PCH.CUT.RES.LEV.PAN,MIX,CHO,REV, PL1,PL2,FI1,FL2,AL1,AL2,pI1,pI2.I1R,I2R)
00 24	0aaa aaaa	Commande 2 amplitude 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 25	000a aaaa	Commande 3 destination 1	0 - 18 (OFF,PCH.CUT.RES.LEV.PAN.MIX.CHO,REV, PL1,PI2,FI1.FI2.AL1,AI2,pI1.pI2.I1R.L2R)
00 26	0aaa aaaa	Commande 3 amplitude 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 27	000a aaaa	Commande 3 destination 2	0 - 18 (OFF.PCH.CUT.RES.LEV.PAN,MIX,CHO.REV, PL1,PI2,FI1,FI2,AL1,AI2,pI1.pI2.I1R.I2R)
00 28	0aaa aaaa	Commande 3 amplitude 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 29	000a aaaa	Commande 3 destination 3	0 - 18 (OFF.PCH.CUT.RES.LEV.PAN.MIX.CHO.REV, PL1.PI2,FI1.FI2.AL1,AL2,pL1,pI2,I1R,L2R)
00 2A	0aaa aaaa	Commande 3 amplitude 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 2B	000a aaaa	Commande 3 destination 4	0 - 18 (OFF.PCH.CUT.RES.LEV.PAN.MIX.CHO.REV, PL1,PL2,FI1.FI2.AL1,AI2,pI1.pI2.I1R.I2R)
00 2C	0aaa aaaa	Commande 3 amplitude 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 2D	0000 0aaa	LFO 1 (forme d'onde)	0 - 7 (TRI,SIN.SAW,SQR.TRP.S&H.RND.CHS)
00 2E	0000 000a	LFO 1 (déclencht clavier)	0 - 1 (OFF,ON)
00 2F	0aaa aaaa	LFO 1 (vitesse)	0 - 127
00 30	0000 0aaa	LFO 1 (décalage de niveau)	0 - 4 (-100,-50,0,+50,+100)
00 31	0aaa aaaa	LFO 1 (retard)	0 - 127
00 32	0000 00aa	LFO 1 (mode de fondu)	0 - 3 (ON-IN,ON-OUT,OFF-IN,OFF-OUT)
00 33	0aaa aaaa	LFO 1 (durée de fondu)	0 - 127
00 34	0000 00aa	LFO 1 (synchron. externe)	0 - 2 (OFF,CLOCK,TAP)
00 35	0000 0aaa	LFO 2 (forme d'onde)	0 - 7 (TRI,SIN.SAW,SQR.TRP.S&H.RND.CHS)
00 36	0000 000a	LFO 2 (déclencht clavier)	0 - 1 (OFF,ON)
00 37	0aaa aaaa	LFO 2 (vitesse)	0 - 127
00 38	0000 0aaa	LFO 2 (décalage de niveau)	0 - 4 (-100,-50.0.+50.+100)
00 39	0aaa aaaa	LFO 2 (retard)	0 - 127
00 3A	0000 00aa	LFO 2 (mode de fondu)	0 - 3 (ON-IN,ON-OUT.OFF-IN.OFF-OUT)
00 3B	0aaa aaaa	LFO 2 (durée de fondu)	0 - 127
00 3C	0000 00aa	LFO 2 (synchron. externe)	0 - 2 (OFF,CLOCK,TAP)
00 3D	0aaa aaaa	Accord grossier	0 - 96 (-48 - +48)
00 3E	0aaa aaaa	Accord fin	0 - 100 (-50 - +50)
00 3F	000a aaaa	Ampl. de variation aléatoire	0 - 30 (0.1,2.3,4,5.6,7,8,9,10.20,30,40,50. 60,70,80,90,100,200,300,400,500, 600,700.800.900.1000.1100.1200)
00 40	0000 aaaa	Asserv. de haut. au clavier	0 - 15 (-100,-70,-50,-30,-10,0,+10,+20,+30, +40.+50.+70,+100.+120.+150.+200)
00 41	000a aaaa	Env haut.: amplitude	0 - 24 (-12 - +12)
00 42	0aaa aaaa	Env haut.: sens. à la dyna	0 - 125 (-50 - +200)
00 43	0000 aaaa	Env haut.: sens I1 à la dyn.	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20,+30,+40,+50.+70.+100)
00 44	0000 aaaa	Env haut.: sens I4 à la dyn.	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10.+20.+30.+40.+50.+70.+100)
00 45	0000 aaaa	Env haut.: asserv durée au clav	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20.+30,+40.+50.+70.+100)
00 46	0aaa aaaa	Env haut.: temps 1	0 - 127
00 47	0aaa aaaa	Env haut.: temps 2	0 - 127
00 48	0aaa aaaa	Env haut.: temps 3	0 - 127
00 49	0aaa aaaa	Env haut.: temps 4	0 - 127
00 4A	0aaa aaaa	Env haut.: niveau 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 4B	0aaa aaaa	Env haut.: niveau 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 4C	0aaa aaaa	Env haut.: niveau 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 4D	0aaa aaaa	Env haut.: niveau 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 4E	0aaa aaaa	Action du LFO 1 sur hauteur	0 - 126 (-63 - +63)
00 4F	0aaa aaaa	Action du LFO 2 sur hauteur	0 - 126 (-63 - +63)
00 50	0000 0aaa	Type de filtre	0 - 4 (OFF,LPF.BPF.HPF.PKG)
00 51	0aaa aaaa	Fréquence de coupure	0 - 127
00 52	0000 aaaa	Ass. clav de fréq de coup	0 - 15 (-100,-70,-50,-30,-10,0,+10,+20,+30, +40.+50.+70,+100.+120,+150,+200)
00 53	0aaa aaaa	Résonance	0 - 127
00 54	0aaa aaaa	Résonance (sens. à la dyn.)	0 - 125 (-50 - +200)
00 55	0aaa aaaa	Env-f (amplitude)	0 - 126 (-63 - +63)
00 56	0000 0aaa	Env-f (courbe de dynamique)	0 - 6 (1 - 7)
00 57	0aaa aaaa	Env-f (sens. à la dynam.)	0 - 125 (-50 - +200)
00 58	0000 aaaa	Env-f (sens I1 à la dynam.)	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10.+20.+30,+40.+50.+70.+100)
00 59	0000 aaaa	Env-f (sens I4 à la dynam.)	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20.+30,+40.+50.+70.+100)
00 5A	0000 aaaa	Env-f (ass. durée à la dyn)	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10.+20.+30,+40.+50.+70.+100)
00 5B	0aaa aaaa	Env-f Temps 1	0 - 127
00 5C	0aaa aaaa	Env-f Temps 2	0 - 127
00 5D	0aaa aaaa	Env-f Temps 3	0 - 127
00 5E	0aaa aaaa	Env-f Temps 4	0 - 127
00 5F	0aaa aaaa	Env-f Niveau 1	0 - 127
00 60	0aaa aaaa	Env-f Niveau 2	0 - 127
00 61	0aaa aaaa	Env-f Niveau 3	0 - 127
00 62	0aaa aaaa	Env-f Niveau 4	0 - 127
00 63	0aaa aaaa	Action du LFO 1 sur filtre	0 - 126 (-63 - +63)
00 64	0aaa aaaa	Action du LFO 2 sur filtre	0 - 126 (-63 - +63)
00 65	0aaa aaaa	Niveau du Tone	0 - 127
00 66	0000 00aa	Bias Direction	0 - 3 (LOWER,UPPER.L&U.ALL)
00 67	0aaa aaaa	Bias Point	0 - 127 (C-1 ~ G9)
00 68	0000 aaaa	Bias Niveau	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20,+30,+40.+50.+70.+100)
00 69	0000 0aaa	Env-A velocity curve	0 - 6 (1 - 7)
00 6A	0aaa aaaa	Env-A velocity sensitivity	0 - 125 (-50 - +200)
00 6B	0000 aaaa	Env-A velocity time 1 sensitivity	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20,+30.+40.+50.+70.+100)
00 6C	0000 aaaa	Env-A velocity time 4 sensitivity	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10.+20.+30,+40.+50.+70.+100)
00 6D	0000 aaaa	Env-A time keyfollow	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10.+20.+30,+40.+50.+70.+100)
00 6E	0aaa aaaa	Env-A Temps 1	0 - 127
00 6F	0aaa aaaa	Env-A Temps 2	0 - 127
00 70	0aaa aaaa	Env-A Temps 3	0 - 127
00 71	0aaa aaaa	Env-A Temps 4	0 - 127
00 72	0aaa aaaa	Env-A Niveau 1	0 - 127
00 73	0aaa aaaa	Env-A Niveau 2	0 - 127
00 74	0aaa aaaa	Env-A Niveau 3	0 - 127
00 75	0aaa aaaa	Action du LFO 1 sur ampl.	0 - 126 (-63 - +63)
00 76	0aaa aaaa	Action du LFO 2 sur ampl.	0 - 126 (-63 - +63)
00 77	0aaa aaaa	Panoramique de Tone	0 - 127 (L64 - 63R)
00 78	0000 aaaa	Asser panoramique au clav	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
00 79	00aa aaaa	Amplit. de panor. aléatoire	0 - 63
00 7A	0aaa aaaa	Amplit. de panor. alterné	1 - 127 (L63 - 63R)
00 7B	0aaa aaaa	Action du LFO 1 sur panor.	0 - 126 (L63 - 63R)
00 7C	0aaa aaaa	Action du LFO 2 sur panor.	0 - 126 (L63 - 63R)
00 7D	0000 00aa	Assignation de sortie	0 - 3 (MIX,EFX,OUTPUT1.OUTPUT2)
00 7E	0aaa aaaa	Niveau de sortie	0 - 127
00 7F	0aaa aaaa	Niveau d'envoi au chorus	0 - 127
01 00	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à la reverb	0 - 127
Taille totale	00 00 01 01		

Note: Si la valeur du numéro d'onde dépasse le nombre d'ondes contenu dans le groupe d'ondes correspondant, ce message sera ignoré

Note: Si la valeur de la limite inférieure de dynamique est supérieure à celle de la limite supérieure, ce message sera ignoré.

/ Exemple de RQ1 /
Pour obtenir les données de Tone 2 du Patch USER:02, envoyez le message suivant au JV-1080.
F0H 41H 10H 6AH 11H 11H 01H 12H 00H 00H 00H 01H 01H 5AH F7H

/ Exemple de DT1 /
Pour régler la fréquence de coupure du Tone 3 du Patch temporaire sur 100, envoyez le message suivant au JV-1080.
F0H 41H 10H 6AH 12H 03H 00H 14H 51H 64H 34H F7H

*1-4 Ensemble rythmique

Adresse offset	Description	
00 00	Paramètres rythmiques communs	*1-4-1
23 00	Son rythmique pour la touche 35 (B1)	*1-4-2
24 00	Son rythmique pour la touche (C2)	
:	:	
62 00	Son rythmique pour la touche 98 (E7)	

*1-4-1 Paramètres rythmiques communs

Adresse offset	Description		
00 00	0aaa aaaa	lettre 1 (nom)	32 - 127
00 01	0aaa aaaa	Lettre 2 (nom)	32 - 127
00 02	0aaa aaaa	Lettre 3 (nom)	32 - 127
00 03	0aaa aaaa	Lettre 4 (nom)	32 - 127
00 04	0aaa aaaa	Lettre 5 (nom)	32 - 127
00 05	0aaa aaaa	Lettre 6 (nom)	32 - 127
00 06	0aaa aaaa	Lettre 7 (nom)	32 - 127
00 07	0aaa aaaa	Lettre 8 (nom)	32 - 127
00 08	0aaa aaaa	Lettre 9 (nom)	32 - 127
00 09	0aaa aaaa	Lettre 10 (nom)	32 - 127
00 0A	0aaa aaaa	Lettre 11 (nom)	32 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Lettre 12 (nom)	32 - 127
Taille totale	00 00 00 0C		

*1-4-2 Son rythmique

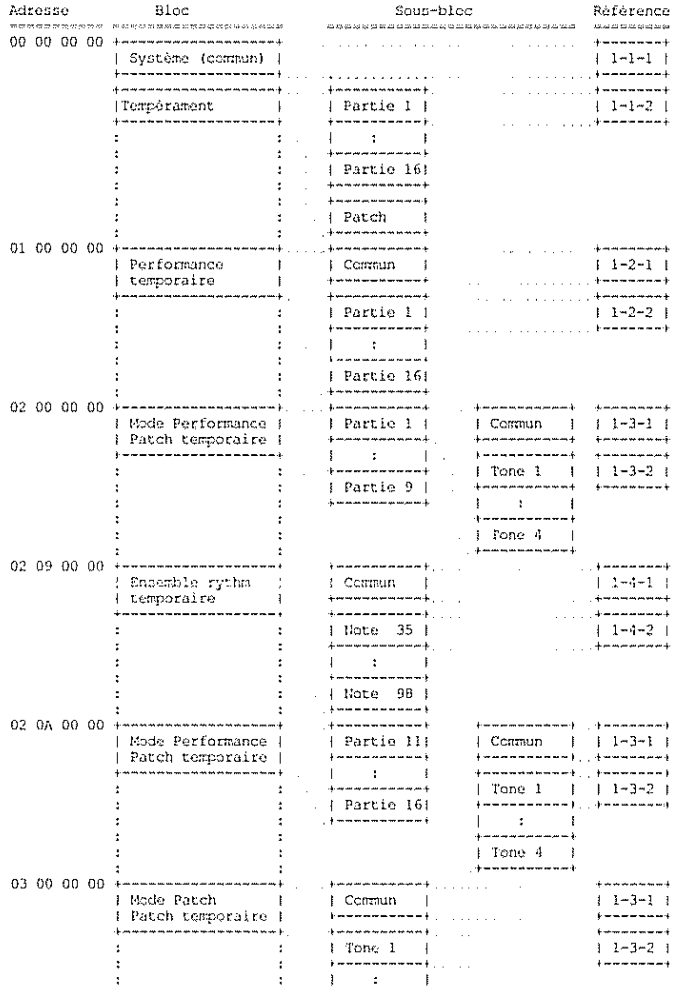
Adresse offset	Description		
00 00	0000 000a	Commutateur de tone	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 00aa	Groupe d'ondes	0 - 2 (INT,PCM,EXP)
00 02	0aaa aaaa	Id de groupe d'ondes	0 - 127
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb	N° d'onde	0 - 254 (1 - 255)
00 05	0000 00aa	Gain d'onde	0 - 3 (-6,0,+6,+12)
00 06	0000 aaaa	Action du bender	0 - 12
00 07	000a aaaa	Groupe d'exclusion	0 - 31 (OFF,1 - 31)
00 08	0000 000a	Mode d'enveloppe	0 - 1 (NO-SUSTAIN,SUSTAIN)
00 09	0000 000a	Comm. de commande de volume	0 - 1 (OFF,ON)
00 0A	0000 000a	Comm. de commande Hold-1	0 - 1 (OFF,ON)
00 0B	0000 00aa	Comm. de commande Panoram	0 - 2 (OFF,CONTINUOUS,KEY-ON)
00 0C	0aaa aaaa	Note source	0 - 127 (C-1 - G9)
00 0D	0aaa aaaa	Accord fin	0 - 100 (-50 - +50)
00 0E	000a aaaa	Varia aléatoire de hauteur	0 - 30 (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,20,30,40,50,60,70,80,90,100,200,300,400,500,600,700,800,900,1000,1100,1200)
00 0F	000a aaaa	Env-haut amplitude	0 - 24 (-12 - +12)
00 10	0aaa aaaa	Env-haut sens à la dyn	0 - 125 (-50 - +200)
00 11	0000 aaaa	Env-haut sens. durée à dyn	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0,+10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
00 12	0aaa aaaa	Env-haut Temps 1	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	Env-haut Temps 2	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	Env-haut Temps 3	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	Env-haut Temps 4	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	Env-haut Niveau 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	0aaa aaaa	Env-haut Niveau 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 18	0aaa aaaa	Env-haut Niveau 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	0aaa aaaa	Env-haut Niveau 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1A	0000 0aaa	Type de filtre	0 - 4 (OFF,LPF,BPF,HPF,PKG)
00 1B	0aaa aaaa	Fréquence de coupure	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	Résonance	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	Résonance (sens à la dyn)	0 - 125 (-50 - +200)
00 1E	0aaa aaaa	Env-f Amplitude	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	0aaa aaaa	Env-f Sens. à la dynamique	0 - 125 (-50 - +200)
00 20	0000 aaaa	Env-f Sens. durée à la dyn.	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0,+10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
00 21	0aaa aaaa	Env-f Temps 1	0 - 127
00 22	0aaa aaaa	Env-f Temps 2	0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Env-f Temps 3	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Env-f Temps 4	0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Env-f Niveau 1	0 - 127
00 26	0aaa aaaa	Env-f Niveau 2	0 - 127
00 27	0aaa aaaa	Env-f Niveau 3	0 - 127
00 28	0aaa aaaa	Env-f Niveau 4	0 - 127
00 29	0aaa aaaa	Niveau de Tone	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Env-A velocity sensitivity	0 - 125 (-63 - +63)
00 2B	0000 aaaa	Env-A velocity time sensitivity	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0,+10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
00 2C	0aaa aaaa	Env-A Temps 1	0 - 127
00 2D	0aaa aaaa	Env-A Temps 2	0 - 127
00 2E	0aaa aaaa	Env-A Temps 3	0 - 127
00 2F	0aaa aaaa	Env-A Temps 4	0 - 127
00 30	0aaa aaaa	Env-A Niveau 1	0 - 127
00 31	0aaa aaaa	Env-A Niveau 2	0 - 127
00 32	0aaa aaaa	Env-A Niveau 3	0 - 127
00 33	0aaa aaaa	Panoramique de Tone	0 - 127 (L64 - 63R)
00 34	00aa aaaa	Ampli. de panor. aléatoire	0 - 63
00 35	0aaa aaaa	Ampli de panor alterné	1 - 127 (L63 - 63R)
00 36	0000 00aa	Assignation de sortie	0 - 3 (MIX,EFX,OUTPUT1,OUTPUT2)
00 37	0aaa aaaa	Niveau de sortie	0 - 127
00 38	0aaa aaaa	Niveau d'envoi au chorus	0 - 127
00 39	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à la reverb	0 - 127
Taille totale	00 00 00 3A		

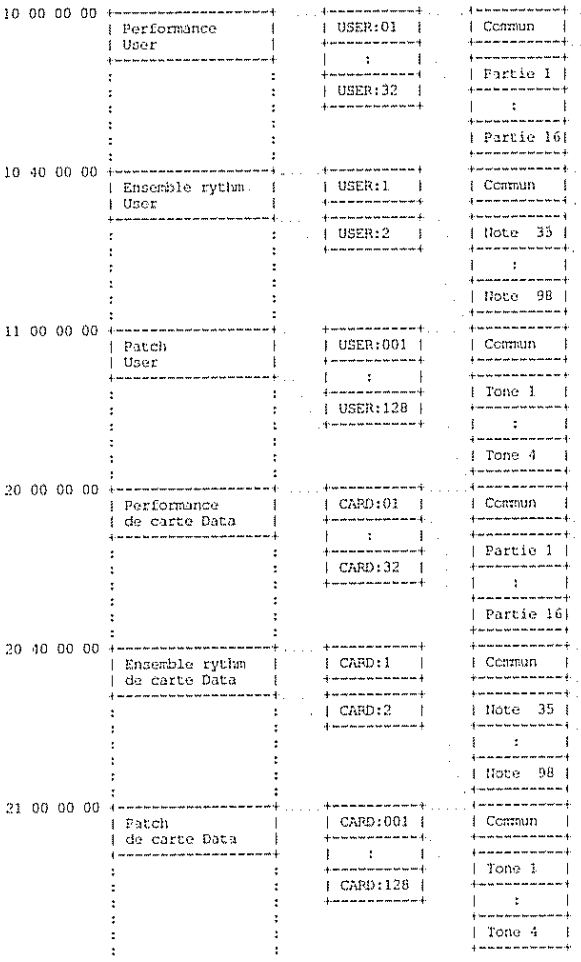
Note: Si la valeur du numéro d'onde dépasse le nombre d'ondes contenues dans le groupe d'ondes correspondant, ce message sera ignoré

/ Exemple d'utilisation de RQ1 /
Pour obtenir les données de note C2 de l'ensemble rythmique temporaire, envoyez le message suivant au JV-1080.
F0H 41H 10H 6AH 11H 02H 09H 24H 00H 00H 00H 00H 3AH 17H F7H

/ Exemple d'utilisation de DT1 /
Pour couper (commutateur de Tone = off) la note D2 de l'ensemble rythmique (partie 10) de la Performance temporaire, envoyez le message suivant au JV-1080.
F0H 41H 10H 6AH 12H 02H 09H 26H 00H 00H 4FH F7H

Carte des adresses





2 GS

< MODELE = 42H >

Adresse de départ	Description	
40 10 00	Tempérament Partie10	2-1
40 11 00	: Partie1	
40 12 00	: Partie2	
40 13 00	: Partie3	
40 14 00	: Partie4	
40 15 00	: Partie5	
40 16 00	: Partie6	
40 17 00	: Partie7	
40 18 00	: Partie8	
40 19 00	: Partie9	
40 1A 00	: Partie11	
40 1B 00	: Partie12	
40 1C 00	: Partie13	
40 1D 00	: Partie14	
40 1E 00	: Partie15	
40 1F 00	: Partie16	

2-1 Tempérament

Offset address	Description		
40	0aaa aaaa	Tempérament do	00 - 127 (-64 - +63)
41	:	:	do#
42	:	:	ré
43	:	:	ré#
44	:	:	mi
45	:	:	fa
46	:	:	fa#
47	:	:	sol
48	:	:	sol#
49	:	:	la
4A	:	:	la#
4B	:	:	si
Taille totale	00 00 00 0C		

/ Exemple d'utilisation de DT1 /
Pour régler le tempérament (do-si) de la Partie 1 de Performance en gamme Arabe, envoyez les données suivantes :
F0H 41H 10H 42H 12H 40H 11H 40H 3AH 6DH 3EH 34H 0DH 38H 6BH 3CH 6FH 40H 36H 0FH 76H F7H

●Tableau A-1 : Décimal en Hexadécimal

Les messages MIDI sont exprimés en hexadécimal configuré sur 7 bits. Ce tableau est utile pour lire ou écrire des messages MIDI

(D)=décimal
(H)=hexadécimal

(D)	(H)	(D)	(H)	(D)	(H)	(D)	(H)
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

*La valeur décimal de canal MIDI, sélection de banque, changement de programme, etc coorepond à la valeur décimal du tableau plus 1.
*En notation hexadécimale sur 7 bits, la valeur maximale sur un octet est 128 pour des données supérieures à 128, utilisez plusieurs octets.
*les valeurs avec signes sont 00H = -64, 40H ±0, 7FH = +63. En notation décimale, la valeur est la valeur décimale du tableau moins 64. Avec un double octet, 00 00H = -8192. 40 00H = ±0, 7F 7FH = +8191 Par exemple, convertissez aaH bbH (hex) en décimal comme suit: aa bbH = 40 00 H = aa x 128 + bb - 64 x 128

●TABLEAU A-2: code ASCII

Les données MIDI de nom de Patch et de Performance sont décrites en code ASCII dans le tableau suivant.

(C)=Caractère
(H)=hexadécimal

(C)	(H)	(C)	(H)	(C)	(H)
SP	20H				
A	41H	a	61H	1	31H
B	42H	b	62H	2	32H
C	43H	c	63H	3	33H
D	44H	d	64H	4	34H
E	45H	e	65H	5	35H
F	46H	f	66H	6	36H
G	47H	g	67H	7	37H
H	48H	h	68H	8	38H
I	49H	i	69H	9	39H
J	4AH	j	6AH	0	30H
K	4BH	k	6BH	+	2BH
L	4CH	l	6CH	-	2DH
M	4DH	m	6DH	*	2AH
N	4EH	n	6EH	/	2FH
O	4FH	o	6FH	#	23H
P	50H	p	70H	!	21H
Q	51H	q	71H	.	2CH
R	52H	r	72H		2EH
S	53H	s	73H		
T	54H	t	74H		
U	55H	u	75H		
V	56H	v	76H		
W	57H	w	77H		
X	58H	x	78H		
Y	59H	y	79H		
Z	5AH	z	7AH		

Note: "SP" correspond à un espace.

MODULE SYNTHETISEUR MULTITIMBRAL
Modèle JV-1080

Tableau d'équipement MIDI

Date : 18 juillet 1994
Version : 1.00

Fonction...		Transmits	Reconnu	Remarques
Canal de Base	Par défault	X	1 - 16, OFF	
	Changé	X	1 - 16, OFF	Mémorisé
Mode	Default	X	Mode 3	
	Messages	X	Mode 3, 4 (M=1)	
	Modifié	**********		
Numéros de Note :		X	0 – 127	
	Vraiment joués	**********	0 – 127	
Dynamique	Enfoncement	X	O	
	Relâchement	X	O	
After Touch	Polyphonique	X	O * 1	
	Par canal	X	O * 1	
Pitch Bend		X	O * 1	Résolution : 9 bits
Changement de commande	0 – 95	X	O * 2	
	0, 32	X	O * 1	Sélection de banque
	1	X	O * 1	Modulation
	2	X	O * 1	Souffle
	4	X	O * 1	Pédale
	5	X	O * 1	Durée de Portamento
	6, 38	X	O * 1	Entrée de donnée
	7	X	O * 1	Volume
	8	X	O * 1	Balance
	10	X	O * 1	Panoramique
	11	X	O * 1	Expression
	64	X	O * 1	Hold 1 (sustain)
	65	X	O * 1	Portamento
	66	X	O * 1	Sostenuto
	67	X	O * 1	Sourdine
	69	X	O * 1	Hold 2
	84	X	O * 1	Commande de Portamento
	91	X	O * 1	Effet général 1 (Reverb)
	93	X	O * 1	Effet général 3 (Chorus)
	100, 101	X	O * 1	RPN (LSB, MSB)
Changement de programme		X	O * 1	
	: vrais N°	**********	0 – 127	N° de programme 1 — 128
Système exclusif		O	O * 1	
Messages Communs	: Position (morceau)	X	X	
	: Sélection (morceau)	X	X	
	: Accord	X	X	
Temps réel pour système	: Horloge	X	O * 1	
	: Commandes	X	X	
Messages auxiliaires	: All Sound OFF	X	O	
	: Init. des commandes	X	O	
	: Local ON/OFF	X	X	
	: All Notes OFF	X	O (123 – 127)	
	: Active Sensing	X	O	
	: Réinitialisation	X	X	
Remarques		* 1 Peut être réglé sur O ou X manuellement et mémorisé. * 2 Peut être changé manuellement et mémorisé.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Oui
X : Non

Index

Index thématique

● Je désire changer le volume
- ○ Changer le volume d'une Partie ..... P.60 (Performance) ..... P.78 (GM)
- ○ Changer le volume d'un Patch P.42
- ○ Changer le volume d'un Tone ..... P.55 (Patch) ..... P.65 (Rhythm Set)
- ○ Changer l'enveloppe de TVA ..... P.56 (Patch) ..... P.65 (Ensemble rythmique)
- ○ Amplification d'une onde ..... P.50 (Patch) ..... P.64 (Ensemble rythmique)
- ○ Changer le volume en fonction de la position sur le clavier P.55
- ○ Changer le volume par la dynamique de jeu P.55 (Patch) ..... P.65 (Ensemble rythmique)

● Je veux changer la hauteur
- ○ Changer la hauteur générale P.68
- ○ Changer la hauteur d'une Partie ..... P.60(Performance) ..... P.78 (GM)
- ○ Changer la hauteur de base d'un Tone P.52
- ○ Changer l'enveloppe de hauteur ..... P.53 (Patch) ..... P.64 (Ensemble rythmique)

● Je veux changer les réglages de panoramique
- ○ Changer le panoramique des Patches P.42
- ○ Changer le panoramique des Tones ..... P.55 (Patch) ..... P.65 (Ensemble rythmique)
- ○ Changer le panoramique en fonction de la position de jeu sur le clavier ..... P.55 (Patch)
- ○ Changer aléatoirement la position du son pour chaque nouvelle note ..... P.56 (Patch) ..... P.65 (Ensemble rythmique)

● Je veux «grossir» les sons
- ○ Choisir des ondes avec «gros» son ..... P.50 (Patch) ..... P.63 (Ensemble rythmique)
- ○ Ajouter au Tone ses «jumeaux» transposés ..... P.52 (Patch)
- ○ Superposer différents Tones P.32
- ○ Changer la position stéréo de chaque Tone ..... P.55 (Patch) ..... P.65 (Ensemble rythmique)
- ○ Régler différents Patches sur le même canal MIDI pour les superposer P.59
- ○ Utiliser le Chorus ..... P.46 (Patch) ..... P.59 (Performance) ..... P.62 (Ensemble rythmique) ..... P.87—89 (EFX)
- ○ Utiliser la Reverb ..... P.46 (Patch) ..... P.59 (Performance) ..... P.62 (Ensemble rythmique) ..... P.94—95 (EFX)

● Je veux durcir ou adoucir un son
- ○ Choisir des ondes avec un son dur ou doux. P.50 (Patch) ..... P.63 (Ensemble rythmique)
- ○ Utiliser un filtre HPF ou LPF ..... P.54 (Patch) ..... P.64 (Ensemble rythmique)
- ○ Ajuster la fréquence de coupure ..... P.54(Patch) ..... P.64 (Ensemble rythmique)
- ○ Changer la fréquence de coupure P.54
- ○ Changer la fréquence de coupure avec la dynamique ..... P.54 (Patch) ..... P.65 (Ensemble rythmique)
- ○ Changer l'enveloppe de TVF ..... P.55 (Patch) ..... P.65 (Ensemble rythmique)
- ○ Utiliser l'égaliseur P.84

● Je veux apporter des ondulations au son
- ○ Utiliser la simulation analogique P.42
- ○ Utiliser le LFO P.51
- ○ Appliquer des effets de modulation ..... P87—90

● Je veux faire ressortir un son
- ○ Utiliser le Booster P.44
- ○ Utiliser la FXM P.50
- ○ Appliquer des effets de distorsion P.84, P.85

● Je veux jouer avec une seule note
- ○ Régler le commutateur Solo sur ON P.47
- ○ Utiliser le Portamento P.47

● Je veux faire changer la position du son en fonction de la position de jeu sur le clavier
- ○ Régler la tessiture ..... P.43 (Patch) ..... P.57 (Performance)

● Je veux piloter des paramètrres depuis un appareil MIDI externe
- ○ Régler les canaux MIDI ..... P.67 (Patch) ..... P.59, P.66 (Performance)
- ○ Régler le commutateur de réception MIDI sur ON ..... P.68 ..... P.59 (Performance)
- ○ Choisir une commande à utiliser ..... P.46 (Patch) ..... P.59 (Performance) ..... P.62 (Ensemble rythmique)
- ○ Choisir les paramètres à piloter P.49

● Je veux changer la prise par laquelle sort le son
- ○ Changer la destination de sortie des Tones ..... P.45 (Patch) ..... P.61 (Ensemble rythmique)
- ○ Changer les destinations de sortie des Parties ..... P.57 (Performance) ..... P.61 (GM)
- ○ Changer la destination de sortie d'un effet ..... P.45 (Patch) ..... P.58 (Performance) ..... P.61 (Ensemble rythmique) ..... P.77 (GM)

● Je veux envoyer et recevoir des données exclusives (SysEx)
- ○ Régler les numéros d'unité P.67

○ Commutation de la protection P.72

● Je veux changer les sons
○ Choisir les sons en façade P.29
○ Utiliser un appareil externe pour choisir les sons P.79

● Je veux appliquer un effet
○ Régler on/off les effets P.38
○ Sortir le son d'origine avec l'effet ..... P.47 (Patch)
..... P.57 (Performance)
..... P.61 (Ensemble rythmique)
..... P.77 (GM)
○ Régler les paramètres d'effet ..... P.45—47 (Patch)
..... P.57—59 (Performance)
..... P.61—63 (Ensemble rythmique)
..... P.77—78 (GM)
..... P.84—99 (EFX)

● Je veux utiliser des cartes externes ou d'extension
○ Insérer la carte dans la fente P.31
○ Initialiser les cartes DATA P.73
○ Sauvegarder sur une carte DATA ..... P.70—74
○ Lecture depuis une carte DATA ..... P.71—74
○ Echange du contenu du module avec celui d'une carte DATA P.73

● Je veux faire reproduire des séquences GM
○ Passer en mode GM P.77

Index

[A]

AC (Prise)....P.7
Accélération....P.93
Aftertouch (Source d')....P.17,P.35
Aftertouch....P.40,P.46,P49,P.58,P62,P68
Alternate ..P.56,P.65
Amp Type...P.84-85
Amplitude d'action du LFO 1,2....P.52
Analog Feel ...P.42
AUTO-WAH....P.86

[B]

Balance....P.39
Band 1-8...P.85
Bande (Largeur de)....P.85
Banque (Sélection de)...P.68,P.80
Bender....P.68
Bender (Commutateur de commande)....P.48
Bender (Plage d'action)....P.63
Bender (Plage d'action vers le bas) ...P.47
Bender (Plage d'action vers le haut ..P.47
Bias....P.55
Bias (Direction)....P.55
Bias (Niveau) ..P.55
Bias (Point) ..P.55
Block Copy ..P.74
Booster..P.44
Booster (Niveau)...P.44
BPF (Filtre passe-bande)...P.54,P.64
Breath....P.39,P.46,P.49,P.58,P.62
Bulk Dump....P.74

[C]

Card Copy....P.73
Card Swap ...P.73
Carte ..P.23,P.31,P.72
Central (Niveau)....P.92
Chorus....P.25,P.46,P.59,P.62,P.77
CHORUS/FLANGER ..P.99
Chorus (Balance)...P.95,P.97-98
Chorus (Depth)...P.46,P.59,P.62,P.77,P.87-89,P.98-99
Chorus (Feedback) ...P.46,P.59,P.62,P.77
Chorus (Level)....P.46,P.59,P.62,P.77
Chorus (Niveau d'envoi au) ...P.45,P.58,P.61-62,P.77
Chorus (Output Assign)....P.46,P.59,P.62,P.77
Chorus (Pre Delay)...P.95,P.97-98
Chorus (Rate)....P.46,P.59,P.62,P.77,P.87-88,P.95,P.98-99
CHORUS->DELAY....P.98
CHORUS->FLANGER....P.99
CHORUS/DELAY....P.99
Clock...P.66-67
Coarse P.52, P.93-94
Compare....P.18,P.70
Compressor ...P.87
Commande (Changement de)...P.68
Control 1-3 Hold/Peak....P.49
Contrôle (Canal de)....P.66
Control (Depth 1-4)....P.48,P.80
Control (Destination 1-4)....P.49,P.80
Copy...P.71
Curseur (Bouton)...P.6,P.35
Coupure (Fréquence de)...P.54,P.64,P.89
Coupure
(Asservissement au clavier de la fréquence de)...P.54

[D]

DATA (Carte)...P.23,P.29,P.39,P.72
DATA (Fente pour carte)....P.31
Default Tempo....P.42,P.57
Delay....P.90-93,P.97-98
Delay (Balance)....P.96,P.98-99
Delay (Feedback) ...P.47,P.59,P.63,P.78,P.96-98
Delay (HF Damp)....P.96-98
Dly Div ...P.87
DISTORTION....P.84
DISTORTION->CHORUS ...P.96
DISTORTION->DELAY ..P.96
DISTORTION->FLANGER....P.96
Drive....P.84

[E]

Effet (Balance d')....P.88-95
Effect ON/OFF....P.38
EFX ...P.25,P.81,P.83
EFX (Amplitude de commande 1,2) ..P.46,P.58,P.62,P.80

EFX (Commande Hold/Peak) ...P.48
EFX (Commande 1,2) ...P.46,P.58,P.62,P.80
EFX (Paramètre) ...P.45,P.58,P.61,P.77,P.83
EFX (Source) ...P.58,P.61
EFX (Type) ...P.45,P.58,P.61,P.77
ENHANCER ...P.86
ENHANCER->CHORUS ...P.97
ENHANCER->DELAY ...P.97
ENHANCER->FLANGER ...P.97
Enter (Bouton) ...P.7
Enveloppe (Mode d') ...P.63
Erreur (Messages d') ...P.102
Exclusive ...P.72
Exit (Bouton) ...P.7
Expression ...P.40,P.46,P.49,P.58,P.62
Extension (Carte d') ...P.23,P.31,P.39

[F]

Factory Preset ...P.74
Fbk ...P.89-94
FBK-PITCH-SHIFTER ...P.94
Filter LFO Depth 1,2 ...P.52
Filter Type ...P.54,P.64,P.86,P.89
Fine Pitch ...P.93-94
Fine Tune ...P.53,P.64
Flanger Balance ...P.96-99
Flanger Depth ...P.96-99
Flanger Feedback ...P.96-99
Flanger Pre Delay ...P.95,P.97-99
Flanger Rate ...P.99
FLANGER->DELAY ...P.98
FLANGER/DELAY ...P.99
Fonction (Boutons de choix de) ...P.6
Fondu (Mode) ...P.52
Fondu (Durée) ...P.52
Foot ...P.39,P.46,P.49,P.58,P.62
Format ...P.73
FXM (Color) ...P.50
FXM (Depth) ...P.50
FXM (Switch) ...P.50

[G]

Gate Time ...P.95
GATE-REVERB ...P.95
GM (Mode) ...P.24,P.77
GM (Séquence) ...P.77
GM (Message d'activation) ...P.77

[H]

HEXA-CHORUS ...P.87
HF Damp ...P.47,P.59,P.62,P.78,P.90-94
HiAccl ...P.86
HiFast ...P.86
HiLvl ...P.86
HiSlow ...P.86
Hi Freq ...P.84
Hi Gain ...P.84-95
Hold ...P.67
Hold-1 ...P.40,P.68
Hold-1 Switch ...P.48,P.63
HPF (Filtre passe-haut) ...P.54,P.64

[I]

INC/DEC (Bouton) ...P.6,P.35
Information (Fonction) ...P.38
Initialize ...P.72
Internal (Protection) ...P.72

[K]

Key Range ...P.43,P.57
Key Range (Commutateur) ...P.57
Key Range (Lower) ...P.43,P.57
Key Range (Upper) ...P.43,P.57
Key Trig ...P.51

[L]

LCD ...P.66
Level 1,2,3,4 ...P.92
Level L ...P.92
Level R ...P.92
LFO 1/2 ...P.49,P.51-52
LFO Depth ...P.52
LFO (ExtSync) ...P.51
LFO (Rate) ...P.51
LFO (Form) ...P.51
LIMITER ...P.87
LowAccl ...P.86
LowFast ...P.86
LowFreq ...P.84
LowGain ...P.84-95
LowLvl ...P.86
LowSlow ...P.86
LPF (Filtre passe-bas) ...P.54,P.64,P.86,P.89
LSB ...P.79
Lvl Bal ...P.94

[M]

Manual ...P.85-86
Master Tune ...P.68
Mauvais fonctionnement ...P.103
MIDI ...P.59,P.66
MIDI (Canal) ...P.59
MIDI (Commutateur de réception) ...P.59
MIDI (Horloge) ...P.66-67
MIDI (Indicateur de message) ...P.7
MIDI (Prise) ...P.7
MIDI (Tableau d'équipement) ...P.156
Mix ...P.85-86,P.97
MIX OUT (Prise) ...P.6
Mode (Bouton) ...P.28
Mode de clavier ...P.47
Mode de réinjection ...P.90-91
Modulateur en anneau ...P.44
Modulation ...P.39,P.46,P.49,P.58,P.62,P.68
Modulation (Depth) ...P.91

Modulation (Rate)...P.91
MODULATION-DELAY...P.91
MSB ..P.79
Multi-Timbral...P.21-22
Mute Group...P.63

[N]

Note (Numéro de)...P.30

[O]

Octave (Décalage d')...P.32,42
Offset...P.52
Output Assign...P.45,P.57-58,P.61,P.77
OUTPUT (Prise)...P.7
Output Level...P.45,P.57-58,P.61,P.77
OVERDRIVE...P.84
Overdrive (Pan)...P.95-96
OVERDRIVE->CHORUS...P.95
OVERDRIVE->DELAY...P.96
OVERDRIVE->FLANGER...P.95

[P]

P 1,2 Freq...P.84
P 1,2 Gain...P.84
P 1,2 Q...P.84
Page...P.36
PALETTE (Bouton)...P.6,P.36
Palette...P.36
Pan...P.40,P.46,P.49,P.58,P.62,P.84,P.85,P.87,P.93-94
Pan (Amplitude d'action du LFO 1,2)...P.52
Pan (Commutateur de commande)...P.48,P.63
Pan Div...P.87
Panoramique (Asservissement au clavier du)...P.56
PARAMETER (Bouton)...P.6
Partie...P.22
Partie (Edition de)...P.37
Partie (Level)...P.60
Partie (Pan)...P.60
Part Select...P.34
Part Switch...P.32
Patch...P.15,P.20
Patch (Bouton)...P.6,P.28
Patch (Commande 2,3)...P.49,P.80
Patch (Level)...P.42
Patch (Mode)...P.24
Patch (Mode d'édition de)...P.24,P.42
Patch (Mode de jeu de)...P.24,P.30
Patch (Name)...P.30,P.42
Patch (Number)...P.30,P.60,P.78
Patch (Pan)...P.42
Patch (Receive Channel)...P.67
Patch Remain...P.66
Patches (Groupe de)...P.30,P.60
PCH ENVELOPE...P.53,P.64
PCM (Fente pour carte)...P.31
PCM (Carte)...P.23,P.29,P.39
Peak...P.67,P.86
Perform Name...P.30,P.57
Performance...P.21
Performance (Bouton) (Bouton GM)...P.6,P.28
Performance (Mode d'édition de)...P.24,P.57
Performance (Mode)...P.24
Performance (Mode de jeu)...P.24,P.30
Phase...P.88-91
PHASER...P.85
Phaser (Depth)...P.85
Phaser (Rate)...P.85
Pitch...P.52,P.60,P.64
Pitch (Envelope Depth)...P.53,P.64
Pitch (KeyFlw)...P.53
Pitch (L 1,2,3,4)...P.53,P.64
Pitch (LFO Depth 1,2)...P.52
Pitch (Time 1,2,3,4)...P.53,P.64
Pitch (Velocity Sens)...P.53,P.64
Pitch Bender...P.40,P.46,P.49,P.58,P.62
Pitch Coarse...P.60
Pitch Fine...P.60
Pitch Shifter (Mode)...P.94
PKG (Filtre à crête)...P.54,P.64
Polyphonie...P.47,P.57,P.79
Portamento (Mode)...P.47
Portamento (Start)...P.48
Portamento (Sw)...P.47
Portamento (Tm)...P.47
Portamento (Type)...P.47
Post Gain...P.87
Power Up...P.66
Pre Dly...P.87-89,P.93-95
Pre Delay (Dly Div)...P.87
Preset...P.23,P.29
Preview...P.69
Preview (Note)...P.69
Preview (Mode)...P.69
Programme (Changement de)...P.68

[Q]

QUADRUPLE-TAP-DELAY...P.92

[R]

Random...P.53,P.56,P.64,P.65
Ratio...P.87
Réception de Hold-1...P.60
Réception de changement de programme...P.60
Réception de système exclusif...P.67
Réception de volume...P.60
ReDamper...P.48
Release...P.87
Rename...P.73
Résonance...P.54,P.65
Résonance (V-Resonance)...P.55,P.65
Reverb...P.25,P.46,P.59,P.62,P.77,P.94
Reverb (Lev)...P.47,P.59,P.63,P.78
Reverb (Niveau d'envoi à la)...P.45,P.58,P.61-62,P.77
Reverb (Type)...P.46,P.59,P.62,P.78,P.94-95

Rythmique (Mode d'édition) ... P.24,P.61
Rythmique (Source d'édition) ... P.66
Rythmique (Mode) ... P.24,P.30
Rythmique (Ensemble) ... P.21
Rythmique (Mode) ... P.24
Rythmique (Nom d'ensemble) ... P.30,P.61
ROM Play ... P.12
ROTARY ... P.86
Rx. GM ... P.67

[S]

Scale Tune ... P.68
Scale Tune (do à si) ... P.69
Sens ... P.86,P.97
Séparation ... P.86
Shift (Bouton) ... P.7
Solo Legato ... P.47
Sons (Boutons de groupes de) ... P.7,P.29
SPACE-D ... P.88
SPECTRUM ... P.85
Speed ... P.86
Stack ... P.66-67
Step Rate ... P.90
STEP-FLANGER ... P.89
STEREO-CHORUS ... P.88
STEREO-DELAY ... P.90
STEREO-EQ ... P.84
STEREO-FLANGER ... P.89
Stretch ... P.42
Structure ... P.43
System (Bouton) ... P.6,P.28
Système (Control 1,2) ... P.68
System (Mode) ... P.24,P.28,P.66

[T]

Tap ... P.67
Temporaire (Aire) ... P.23
Thres ... P.87
TIME-CONTROL-DELAY ... P.93
Tone ... P.15,P.20
Tone (Mode de retard de) ... P.50
Tone (Retard de) ... P.51
Tone (Level) ... P.55,P.65
Tone (Pan) ... P.55,P.65
Tone Select ... P.15,P.32
Tone Switch ... P.15,P.33,P.34
Transmission de l'édition de données ... P.67
TrmRate ... P.88
Trm Sep ... P.88
TREMOLO-CHORUS ... P.88
TRIPLE-TAP-DELAY ... P.91
TVA ... P.20,P.55,P.64
TVA (L 1,2,3) ... P.56,P.65
TVA (T 1,2,3,4) ... P.56,P.65
TVA (V-Curve) ... P.55
TVA (V- Sens) ... P.55,P.65
TVA Envelope ... P.56,P.65
TVF ... P.20,P.53,P.64
TVF (EnvDpt) ... P.54,P.65
TVF (L 1,2,3,4) ... P.55,P.65
TVF (T 1,2,3,4) ... P.55,P.65
TVF (V- Curve) ... P.55
TVF (V- Sens) ... P.54,P.55
TVF Envelope ... P.55,P.65

[U]

Unité (Numéro d') ... P.67
User (Mémoire) ... P.23,P.29
Utility (Mode) ... P.24,P.70

[V]

V-T1 ... P.53,P.55-56
V-T4 ... P.53,P.55-56
VALUE (Molette) ... P.6,P.35
Velocity (Lower) ... P.43
Velocity (Upper) ... P.43
Velocity Range ... P.42
Velocity Time ... P.64-65
Voice Reserve ... P.57
Volume ... P.39,P.46,P.49,P.58,P.62,P.63,P.68
VOLUME (Molette) ... P.6,P.11

[W]

Wave ... P.20,P.26,P.50,P.63
Wave (Gain) ... P.50,P.64
Wave (Group) ... P.50,P.63
Wave (Nom) ... P.30,P.50,P63
Wave (Number) ... P.50,P.63
WG ... P.20,P.43
Write Protect ... P.72
Write ... P.18,P.70

[X]

X-Fade ... P.43

[Autres]

1-8/9-16 (Boutons) ... P.6
2Voice-Pitch-Shifter ... P.93

Information

Pour des réparations, contactez votre centre local de maintenance Roland ou le distributeur Roland de votre pays

U. S. A.
Roland Corporation US
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA 90040-3696, U. S. A.
TEL: (213) 685 5141

CANADA
Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way
Richmond B. C., V6V 2M4
CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.
(Montreal Office)
9425 Transcanadienne
Service Rd. N., St Laurent,
Quebec H4S 1V3, CANADA
TEL: (514) 335 2009

Roland Canada Music Ltd.
(Toronto Office)
346 Watline Avenue
Mississauga, Ontario L4Z 1X2, CANADA
TEL: (416) 890 6488

AUSTRALIE
Roland Corporation Australia Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West, NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 982 8266

NOUVELLE-ZELANDE
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

ROYAUME-UNI
Roland (U.K.) Ltd.
Rye Close Ancells Business Park Fleet, Hampshire GU13 8UY, UNITED KINGDOM
TEL: (0252) 816181

Roland (U.K.) Ltd., Swansea Office
Atlantic Close, Swansea Enterprise Park, Swansea, West Glamorgan SA79FJ, UNITED KINGDOM
TEL: (0792) 700 139

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

ESPAGNE
Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020
Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

ALLEMAGNE
Roland Elektronische Musikinstrumente Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844
Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

FRANCE
Guillard Musiques Roland
ZAC de Rosarge Les Echets
01700
MIRIBEL FRANCE
TEL: (72) 26 5060

Guillard Musiques Roland (Paris Office)
1923 rue Léon Geoffroy
94400 VITRY-SUR-SEINE
FRANCE
TEL: (1) 4680 86 62

BELGIQUE/HOLLANDE/ LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 1 B-2260 Oevel-Westerlo BELGIUM
TEL: (014) 575811

DANEMARK
Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Box 1937
DK-1023 Copenhagen K
DENMARK
TEL: 31 95 31 11

SUEDE
Roland Scandinavia A/S
Danvik Center 28 A, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

NORVEGE
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo 2
NORWAY
TEL: (02) 73 0074

FINLANDE
Fazer Musik Inc.
Länsituulentie POB 169,
SF-02101 Espoo FINLAND
TEL: (00) 43 5011

SUISSE
Roland (Switzerland) AG Musitronic
Landstrasse 5, 4452 ITINGEN
SWITZERLAND
TEL: (061) 971 8080

AUTRICHE
E. Dematte &Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
A-6040 Innsbruck P O Box 83
AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

GRECE
V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras Avn., GR 10682 Athens, GREECE
TEL: (01) 8232415

PORTUGAL
Casa Caius Instrumentos Musicais Lda.
Rua de Santa Catarina 131
4000 Porto PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

HONGRIE
Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO'
Torokbalint, Budapest
HUNGARY
TEL: (1) 1868905

ISRAEL
D.J.A. International Ltd.
Twin Towers, 33 Jabotinsy St.
Room 211, Ramat Gan 52511
ISRAEL
TEL: (03) 751 8585

CHYPRE
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O Box 2046, Nicosia CYPRUS
TEL: (2) 453 426
(2) 466 423

E.A.U.
Zak Electronics & Musical Instruments Co.
P.O. Box 8050
DUBAI, U.A.E
TEL: 360715

KOWEIT
Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LIBAN
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

TURQUIE
Barkat Sanayi ve Ticaret
Siraselviler Cad. 86/6 Taksim
Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2499324

EGYPTE
Al Fanny Trading Office
9, Ebn Hagar Al Askalany Street, Ard El Golf,
Heliopolis, Cairo, 11341
EGYPT
TEL: (02) 917 803
(04) 171 828

QATAR
Badie Studio & Stores
P.O.Box 62,
DOHA Qatar
TEL: 423554

BAHRAIN
Moon Stores
Bad Al Bahrain Road
P.O Box 20077
State of Bahrain
TEL: 211 005

BRESIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira 203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (11) 843 9377

MEXIQUE
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Mesones No. 21 Col. Centro
MEXICO D.F. 06080
TEL: (905) 709 3716

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
C.P.44100 Guadalajara,
Jalisco MEXICO
TEL: (36) 13 1414

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco De Miranda,
Centro Parque de Cristal,
Nivel C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (2) 285 9218

PANAMA
Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: 26 3322

ARGENTINE
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (1) 394 4029

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 415 0911

COREE
Cosmos Corporation Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade Jong-Ro ku, Seoul,
KOREA
TEL: (02) 742 8844

SINGAPOUR
Swee Lee Company
BLOCK 231,
Bain Street #03-23
Bras Basah Complex,
Singapore 0718
TEL: 3367886

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 817 0013

THAILANDE
Theera Music Co., Ltd.
330 Verng Nakorn Kasem
Soi 2, Bangkok 10100,
THAILAND
TEL: (02) 2248821

MALAISIE
Bentley Music SDN BHD
No 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,
MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

INDONESIE
PT CITRARAMA BELANTIKA
Kompleks Perkantoran Duta Merlin Blok E No 6—7
Jl. Gajah Mada No.3—5,
Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 3850073

TAIWAN
Siruba Enterprise (Taiwan) Co., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec 2 Taipei,
TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 571 5860

AFRIQUE DU SUD
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of South Africa
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre
Claremont 7700
Republic of South Africa
TEL: (021) 64 4030

A jour au 15 juillet 1994

CARACTERISTIQUES

JV-1080 : Module synthétiseur multi-timbral
(Compatible General MIDI)

• Parties
Parties 1à 16

• Polyphonie maximale
64 Voix

• Effets
Effets divers : 40 types
(voir "Remarques" en colonne de droite)
Chorus : 1 type
Reverb : 1 type

• Mémoire

Interne	
Système :	1
Patch	
Utilisateur :	128
Preset A :	128
Preset B :	128
Preset C :	128
Preset D (configuration General MIDI) :	128
Performance	
Utilisateur :	32
Preset A :	32
Preset B :	32
Ensemble rythmique	
Utilisateur :	2
Preset A :	2
Preset B :	2
Preset C :	2
Preset D (configuration General MIDI) :	2

• Afficheur
40 caractères, 2 lignes (LCD rétro-éclairé)

• Connecteurs
Prise jack MIX OUT(L, R)
Prises jack OUTPUT 1 (L, R)
Prises jack OUTPUT 2 (L, R)
Prise jack pour écouteurs (Stéréo)
Prises MIDI (IN, OUT, THRU)
Connecteur pour carte d'extension d'ondes (4 au total)
Fente pour carte (PCM, DATA)

• Alimentation
CA 120V, CA 220 V ou CA 240 V

• Consommation électrique
16 W (CA 120V), 17W (CA 220V, CA 240V)

• Dimensions
482(L) x 281(P) x 88(H) mm
(pour montage en rack EIA -2U)

• Poids
5 kg

• Accessoires
Mode d'emploi
Cordon d'alimentation

• Options
Carte DATA (séries PN-JV80, M-256E / 512E)
Carte PCM (série SO-PCM 1)
Carte d'extension (série SR-JV-80)

<Remarques>

• Types d'effets divers :
1: Egaliseur stéréo
2: Saturation
3: Distorsion
4: Phaser
5: Spectrum
6: Enhancer
7: Wah-wah automatique
8: Effet rotatif
9: Compresseur
10: Limiteur
11: HEXA Chorus
12: Tremolo Chorus
13: Space D
14: Chorus stéréo
15: Flanger stéréo
16: Flanger à paliers
17: Delay stéréo
18: Delay à modulation
19: Triple Delay
20: Quadruple Delay
21: Delay à contrôle temporel
22: Pitch Shifter à deux voix
23: Pitch Shifter avec réinjection
24: Reverb
25: Reverb à porte
26: Saturation -> Chorus
27: Saturation -> Flanger
28: Saturation -> Delay
29: Distorsion -> Chorus
30: Distorsion -> Flanger
31: Distorsion -> Delay
32: Enhancer -> Chorus
33: Enhancer -> Flanger
34: Enhancer -> Delay
35: Chorus -> Delay
36: Flanger -> Delay
37: Chorus -> Flanger
38: Chorus / Delay
39: Flanger / Chorus
40: Chorus / Flanger

-> : connexion en série / : connexion en parallèle

* *Dans l'intérêt du développement de cet instrument, ses caractéristiques sont sujettes à modifications sans préavis.*