Roland

MODULE SYNTHETISEUR MULTITIMBRAL

JV-880

MODE D'EMPLOI

Merci d'avoir choisi le module synthétiseur multi-timbral JV-880 Roland. Pour tirer pleinement parti de ce module et vous assurer des années de fonctionnement sans problème, veuillez lire ce manuel attentivement.

SOMMAIRE

- REMARQUES IMPORTANTES VI
- CONCEPT VII
- ORGANISATION DU MODE D'EMPLOI VIII
- COMMANDES ET PRISES DE FAÇADE IX

Section 1
CONFIGURATION/ECOUTE DES SONS

1. PREPARATIONS 1-2
   - Connexions 1-2
   - Mise sous tension 1-3
   - Contraste de l'afficheur 1-4
2. REPRODUCTION DES AUTO-DEMONSTRATIONS 1-5
3. JEU DES SONS 1-8

Section 2
SURVOL

- LES UNITES SONORES DU JV 2-2
  - Patches 2-2
  - Performances 2-3
  - Voix et polyphonie maximale 2-3
- MEMOIRE 2-4
- CHORUS ET REVERB 2-5
- SORTIE 2-6
- COMMANDES MIDI 2-8
  - Réception de données MIDI 2-8
  - Changement de Patch 2-9
  - Changement de Performance 2-9
  - Principaux messages MIDI traités par le JV-880 2-10
- MODES 2-13

Section 3
JEU DES PATCHES
MODE DE JEU DE PATCH

- QU'EST-CE QUE LE MODE DE JEU DE PATCH? 3-2
- GUIDE DE FONCTIONNEMENT 3-3
  - Changement de Patch 3-3
  - Changement des réglages des paramètres 3-4
  - Mise en/hors service des Tones 3-5
  - Fonction de pré-écoute (Preview) 3-5
  - Stockage des Patches édités 3-5
- PARAMETRES DU MODE DE JEU DE PATCH 3-6

Section 4
JEU DE PERFORMANCE
MODE DE JEU DE PERFORMANCE

- QU'EST-CE QUE LE MODE DE JEU DE PERFORMANCE? 4-2
- GUIDE DE FONCTIONNEMENT 4-3
  - Changement de Performance 4-3
  - Changement d'assignation de Patch par Partie 4-4
  - Coupure du son d'une Partie 4-5
  - Contrôle d'une Partie 4-5
  - Fonction de pré-écoute (Preview) 4-6
  - Contrôle de la réception des données MIDI d'une Partie (Information de Partie) 4-6
  - Stockage des Performances éditées 4-8

Section 5
EDITION DES PARAMETRES COMMUNS DU SYSTEME
MODE D'EDITION DU SYSTEME

- QU'EST-CE QUE LE MODE D'EDITION DU SYSTEME ? 5-2
- GUIDE DE FONCTIONNEMENT 5-3
- FONCTIONS DES PARAMETRES 5-5

Section 6
EDITION DES PATCHES
MODE D'EDITION DE PATCH

- QU'EST-CE QUE LE MODE D'EDITION DE PATCH ? 6-2
- GUIDE DE FONCTIONNEMENT 6-4
  Commutations On/Off pour les Tones 6-6
  Fonction de pré-écoute (Preview) 6-6
- FONCTIONS DES PARAMETRES 6-7
  Paramètres communs de Patch 6-7
  Paramètres de Tone 6-14

Section 7
EDITION DES PERFORMANCES
MODE D'EDITION DE PERFORMANCE

- QU'EST-CE QUE LE MODE D'EDITION DE PERFORMANCE ? 7-2
- GUIDE DE FONCTIONNEMENT 7-3
  Fonction de pré-écoute (Preview) 7-4
- FONCTIONS DES PARAMETRES 7-5
  Paramètres communs de Performance 7-5
  Paramètres de Partie 7-8

Section 8
EDITION DES TONES RYTHMIQUES
MODE D'EDITION RYTHMIQUE

- QU'EST-CE QUE LE MODE D'EDITION RYTHMIQUE ? 8-2
- GUIDE DE FONCTIONNEMENT 8-3
  Fonction de pré-écoute 8-4
- FONCTIONS DES PARAMETRES 8-5

Section 9
PROCEDURE D'ECRITURE FONCTIONS ADDITIONNELLES
MODE UTILITAIRE

- LE MODE UTILITAIRE 9-2
- ECRITURE (WRITE) 9-3
  Ecriture de Patch 9-4
  Ecriture de Performance 9-5
  Ecriture de données rythmiques 9-6
- COPIE DE DONNEES 9-7
  Copie de Patch 9-7
  Copie de Performance 9-8
  Copie de données rythmiques 9-9
- INITIALISATION 9-11
  Initialisation de Patch 9-11
  Initialisation de Performance 9-11
  Initialisation de données rythmiques 9-12
- CARTE DE DONNEES 9-13
- BULK DUMP 9-16
- DUMP TEMPORAIRE 9-18
- CHARGEMENT DE PATCH 9-19
  Chargement d'un unique Patch 9-19
  Chargement de groupe de Patches 9-19
- PROTECTION DE MEMOIRE 9-21
- PROGRAMMES D'USINE 9-22

Section 10
REFERENCES

- MESSAGES D'ERREURS (Divers messages) 10-2
- MAUVAIS FONCTIONNEMENT 10-5
- LISTE DES PARAMETRES 10-9
- DONNEES APRES INITIALISATION 10-15
- LISTE DES FORMES D'ONDE 10-19
- REGLAGES D'USINE 10-20
- TABLEAU VIERGE 10-26
  Messages exclusifs Roland 10-31
  Equipement MIDI 10-33
  Tableau d'équipement MIDI 10-44
- CARACTERISTIQUES 10-45
- INDEX DES FONCTIONS ET PROCEDURES 10-46
- INDEX 10-51
- INSTALLATION DE LA CARTE D'EXTENSION 10-55

Copyright © 1992 par ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme sans la permission de ROLAND CORPORATION.

REMARQUES IMPORTANTES

Pour une utilisation sans problèmes, veuillez lire et suivre les conseils suivants :

Alimentation

- Lors de toute connexion avec d'autres appareils, éteignez d'abord tout votre équipement; cela évitera dommages et mauvais fonctionnement.
- N'utilisez pas pour cette unité le même circuit d'alimentation que pour tout appareil générant des parasites, tel qu'un moteur ou un système variateur de lumière.

Emplacement

- L'utilisation de cette unité près d'amplificateurs de puissance (ou d'autres équipements contenant de gros transformateurs) peut entraîner une «ronflette».
- Cette unité peut interférer avec la réception de radio et 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, utilisez un détergent neutre et léger. Ensuite, veillez à bien essuyer soigneusement l'unité avec un chiffon sec et doux.
- N'utilisez jamais d'essence, diluant, alcool ou solvant d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

Précautions additionnelles

- Protégez l'unité aux chocs violents.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Un peu de chaleur émanera de l'unité et cela doit être considéré comme normal.
- Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, consultez un service de maintenance qualifié.

Sauvegarde de la mémoire

- L'unité contient une pile qui maintient le contenu de la mémoire après extinction de l'appareil. La durée de vie estimée de cette pile est de 5 ans ou plus. Toutefois, pour éviter la perte accidentelle des données de la mémoire, il est fortement recommandé de changer cette pile tous les 5 ans. Sachez cependant que la durée réelle de la pile dépend de son environnement physique (particulièrement de la température). Lorsqu'il est temps de changer la pile, consultez un service de maintenance qualifié.
- Lorsque la pile devient trop faible, le message suivant apparaît dans l'afficheur : «Internal battery low» Veuillez changer la pile dès que possible pour éviter la perte de données de la mémoire.
- Soyez averti que le contenu de la mémoire peut parfois être perdu ; quand l'unité est envoyée notamment pour réparations ou lorsque par malchance un mauvais fonctionnement se produit. Les données importantes doivent donc être stockées sur une carte mémoire, ou inscrites sur papier. Durant les réparations, tout le soin possible est apporté à la conservation des données. Toutefois, dans certains cas, notamment quand un circuit relatif à la mémoire elle-même est hors service, nous regrettons de qu'il puisse être impossible de recouvrer les données.

CONCEPT

Grande variété de formes d'onde

Naturellement, le JV-880 contient toutes les formes d'onde de base des synthétiseurs : dents de scie, carrée, rectangulaire, etc. Il contient également de nombreuses formes d'onde particulières et échantillons numériques.

Comme les formes d'onde sont traitées par FXM (Modulation en croix de la fréquence), le JV-880 peut être employé dans les applications les plus exigeantes, depuis la resynthèse d'un instrument acoustique jusqu'aux effets les plus inhabituels. Des formes d'onde additionnelles peuvent être ajoutées en utilisant des cartes PCM optionnelles (série SO-PCM1) ou une carte d'extension (série SR-JV80).

Effets numériques intégrés

De riches effets stéréo qui ajoutent ampleur et profondeur aux sons peuvent être obtenus en utilisant les sections Chorus et Reverb.

Fonctionnement multi-timbral

Le JV-880 dispose de sept Parties de synthétiseur indépendantes et d'une Partie rythmique. Cela vous permet de créer des orchestrations avec la source sonore du JV piloté par MIDI.

Sorties multiples

Le JV-880 a deux paires de sortie stéréo : la SORTIE PRINCIPALE (MAIN) et la SORTIE SECONDAIRE (SUB). Avec ces sorties, vous pouvez appliquer des effets externes indépendamment pour certaines sonorités.

Cartes mémoire

Des réglages internes peuvent être stockés pour utilisation future sur des cartes de données optionnelles (M-256E Roland). Les données sonores stockées sur une carte mémoire peuvent être sélectionnées à tout instant.

■ ORGANISATION DU MANUEL

Ce manuel est organisé selon la structure suivante Nous vous recommandons de lire la totalité du manuel. Toutefois, si vous avez déjà une connaissance des synthétiseurs, vous pouvez trouver suffisant de vous référer uniquement aux sections qui vous intéressent spécifiquement

Section 1	Configuration/Ecoute des sons	Cette section explique la configuration et la connexion du JV-880 pour le jeu, l'utilisation de l'auto-démonstration ainsi que la façon de sélectionner et faire jouer les programmes sonores.
Section 2	Survol	Cette section couvre la structure de base du JV-880. Vous devez la lire quel que soit votre niveau d'expérience avec les synthétiseurs
Section 3	Jeu des Patches Mode de jeu de Patch	Ces sections expliquent les procédures de jeu de Patches et de Performances.
Section 4	Jeu de Performance Mode de jeu de Performance	
Section 5	Edition des paramètres communs du système Mode d'édition du système	Ces sections expliquent comment fonctionnent les différents paramètres et comment les changer (les éditer).
Section 6	Edition des Patches Mode d'édition des Patches	
Section 7	Edition des Performances Mode d'édition des Performances	
Section 8	Edition des Tones rythmiques Mode d'édition des données rythmiques	
Section 9	Procédure d'écriture Fonctions additionnelles Mode utilitaire	Cette section explique comment stocker (ou écrire) en mémoire les données que vous avez créées. Elle couvre d'autres fonctions utiles utilisées avant la procédure d'édition.
Section 10	Référence	Comprend les messages d'erreurs, la liste des données, le tableau d'équipement MIDI

● Désignations et conventions de ce mode d'emploi

Les boutons et commandes de la façade sont représentés par les caractères et symboles imprimés au-dessus ou au-dessous d'eux.

[Exemples]

Bouton Edit → [ENTER]

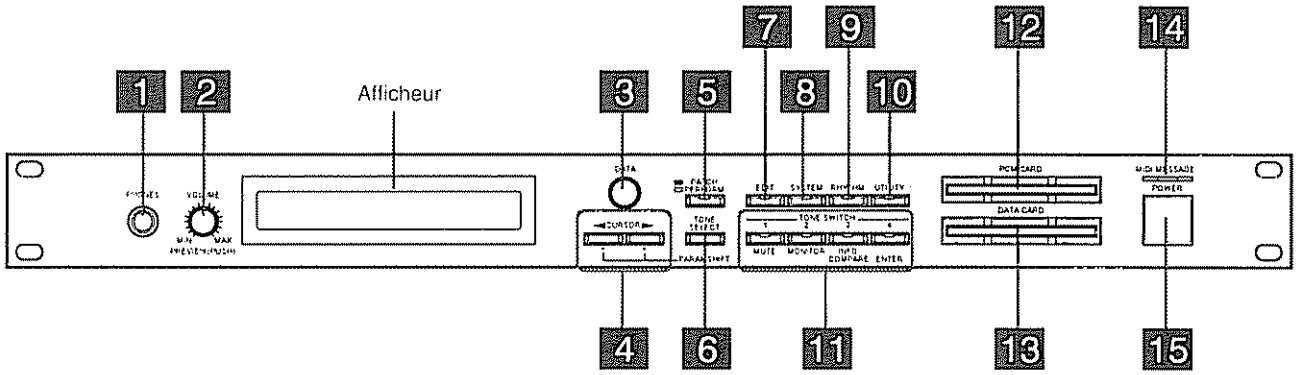
Bouton Système → [SYSTEM]

Boutons Curseur → [◄CURSOR►]

Bouton curseur spécifique → [◄CURSOR] ou [CURSOR►]

COMMANDES ET PRISES DE LA FAÇADE

[Face avant]



1 Prises PHONES (écouteurs)

Connectez à cette prise jack des écouteurs stéréo. Nous vous recommandons l'utilisation des écouteurs Roland RH-20/80/120 (optionnels). Le signal audio est produit par les prises de sortie principale (MAIN) même lorsque des écouteurs sont connectés.

2 Bouton de VOLUME

Ce potentiomètre contrôle le niveau de volume général de l'unité : celui des prises de sortie principale (MAIN) et de la prise écouteurs (PHONES).
Presser ce bouton déclenche également le son actuellement sélectionné (fonction de pré-écoute ou «PREVIEW).

3 Molette DATA

Cette molette sert principalement à sélectionner les Patches et à changer les valeurs de paramètres. Des changements plus rapides sont obtenus si vous pressez la molette tout en la tournant. Durant l'édition, les changements de paramètres peuvent s'annuler en pressant rapidement cette molette deux fois de suite.

4 Boutons de CURSEUR (+/-)

Ces boutons déplacent le curseur (le trait de soulignement clignotant) dans l'afficheur, ce curseur servant à indiquer quelles données peuvent être programmées ou éditées. Durant l'édition, les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [−].

5 Bouton PATCH/PERFORM

Ce bouton sert à alterner entre le mode de jeu de Patch et le mode de jeu de Performance. L'indicateur s'allume lorsque le mode de Patch est sélectionné.

6 Bouton TONE SELECT/PARAM SHIFT

Lorsque vous êtes en mode d'édition de Patch, vous pouvez sélectionner le Tone à éditer en tenant enfoncé ce bouton et en pressant le bouton TONE SWITCH désiré.
Durant l'édition, les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [−].

7 Bouton EDIT

Presser ce bouton alors que vous êtes en mode de jeu de Patch fait passer l'unité en mode d'édition de Patch. Pareillement, le presser depuis le mode de jeu de Performance vous fait passer en mode d'édition de Performance.

8 Bouton SYSTEM

Presser ce bouton sélectionne le mode d'édition de système, rendant possible le changement des réglages concernant le fonctionnement général du JV-880 (l'accord général par exemple).

9 Bouton RHYTHM

Presser ce bouton sélectionne le mode d'édition de données rythmiques. Les réglages de données rythmiques peuvent être faits et les Tones rythmiques édités.

10 Bouton UTILITY

Presser ce bouton sélectionne le mode utilitaire. Dans ce mode, les données éditées peuvent être stockées, copiées et transférées vers (ou depuis) des cartes mémoire optionnelles.

11 Boutons TONE SWITCH 1-4

Ces boutons mettent en et hors service le son des Tones.
Depuis le mode d'édition de Patch, vous pouvez sélectionner le Tone à éditer en tenant enfoncé le bouton [TONE SELECT] et pressant un de ces boutons.
Ces boutons fonctionnent différement selon le mode en cours

[TONE SWITCH 1]
Depuis le mode de jeu de Performance, ce bouton fonctionne comme un commutateur de coupure ([MUTE]), vous permettant de couper une Partie.

[TONE SWITCH 2]
Depuis le mode de jeu de Performance, ce bouton fonctionne comme un commutateur d'écoute de contrôle (MONITOR), vous permettant d'écouter toute Partie.

[TONE SWITCH 3]
Depuis le mode de jeu de Performance, ce bouton fonctionne comme un bouton d'information ([INFO]), affichant le statut de chaque Partie.
Depuis le mode utilitaire, il fonctionne comme un bouton de comparaison ([COMPARE]), vous permettant de contrôler le Patch de destination avant d'essayer de le remplacer par un autre Patch lors d'une procédure d'écriture.

[TONE SWITCH 4]
Depuis le mode utilitaire, ce bouton fonctionne comme un bouton de validation ([ENTER]), vous permettant d'entériner les procédures d'écriture et de copie.

12 Fente pour carte PCM

Des cartes PCM optionnelles (SO-PCM1) peuvent être insérées dans cette fente.

13 Fente pour carte de données

Des cartes de données optionnelles (M-256E Roland, etc) peuvent être insérées dans cette fente.

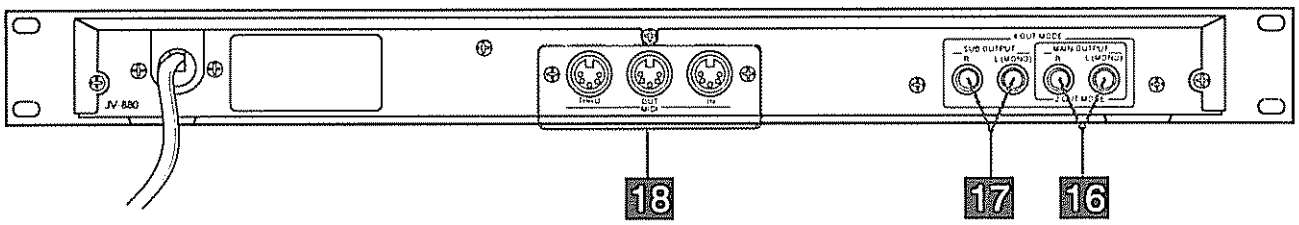
14 Indicateur de messages MIDI

Cet indicateur s'allume quand des messages MIDI sont reçus

15 Commutateur POWER

Ce commutateur met en et hors service l'unité.

[Face arrière]



16 Prises MAIN OUTPUT

Le signal stéréo traité par les effets Chorus/Reverb est produit par ces prises.
Connectez un câble audio à la seule prise gauche ou «L (MONO)» lorsque vous n'utilisez qu'une sortie mono.

17 Prises SUB OUTPUT

Le signal stéréo sans effet (sans Chorus ni Reverb) est produit par ces prises.

18 Prises MIDI (IN/OUT/THRU)

Ces prises permettent au JV de se connecter à d'autres appareils MIDI :

MIDI IN : pour la réception de données venant d'autres appareils MIDI.

MIDI OUT : pour la transmission des données internes vers d'autres appareils MIDI.

MIDI THRU : pour la retransmission exacte des données reçues en prise MIDI IN.

Section 1

CONFIGURATION/ ECOUTE DES SONS

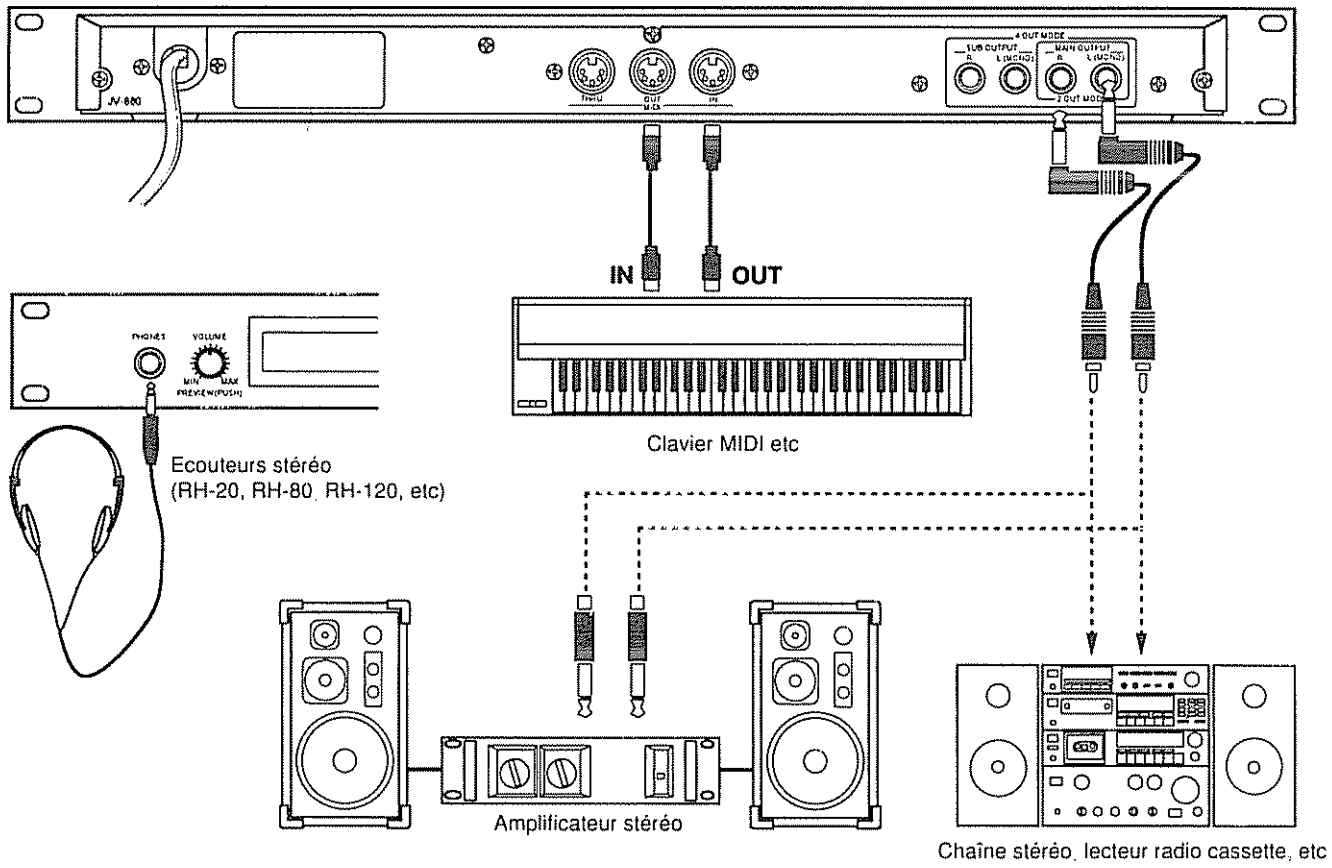
1. PREPARATION

Connexion

* Comme il n'y a ni amplificateur ni système de haut-parleur intégré au JV-880, vous devez utiliser un système d'amplification/enceinte pour l'écouter.

* Lorsque vous utilisez le câble PJ-1M optionnel, l'unité peut être directement connectée aux prises d'entrée d'une chaîne stéréo en retirant l'adaptateur jack du câble et en utilisant les fiches RCA (Cinch).

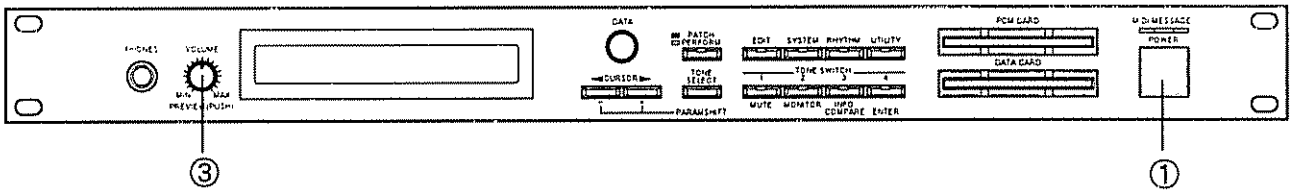
  Quand vous utilisez le JV avec une configuration ampli/haut-parleur, veillez à ce que tous les niveaux de volume soient réglés à 0 avant d'allumer votre système. Cela évitera des dommages à vos hauts-parleurs. Connectez si vous le désirez des écouteurs à la prise Phones.
  Pour tirer pleinement parti de la grande qualité sonore du JV, utilisez si possible une sortie stéréo. Si vous devez utiliser une sortie mono, connectez un câble audio à la prise L (MONO).



■ Mise sous tension

Après avoir fait toutes les connexions nécessaires, allumez l'appareil, en suivant les étapes ci-dessous.

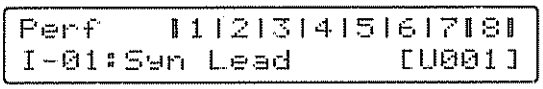
[Procédure]



Contrôlez les points suivants avant de mettre sous tension.

- Toutes les connexions doivent avoir été faites correctement
- Les réglages de volume des amplificateurs connectés doivent être au niveau minimal
- Le volume du JV-880 doit être au niveau minimal

① Allumez le JV-880.
L'affichage suivant apparaît :



* Le circuit de protection du JV interdit toute production de son durant quelques secondes. Aucun son ne sera donc entendu durant cette période.

② Allumez l'amplificateur, la table de mixage, etc. Réglez le volume comme nécessaire.

③ Réglez le niveau du JV-880 avec la molette **VOLUME**.

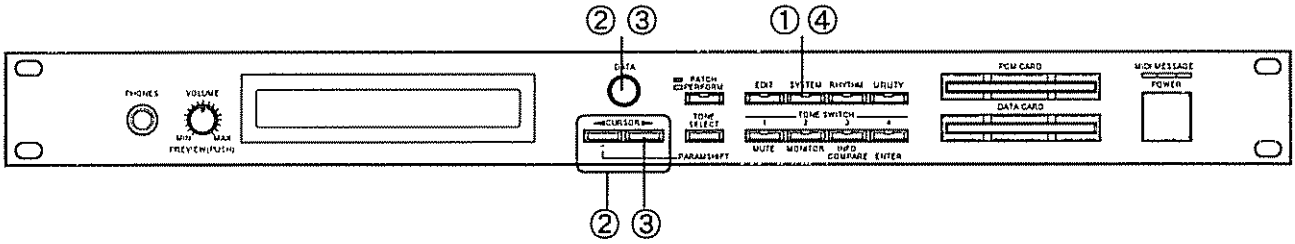
* Eteignez votre système en ordre inverse, c'est-à-dire en commençant par l'amplification en terminant par le JV-880.

* Des niveaux de volume excessifs peuvent endommager vos oreilles et vos hauts-parleurs. Faites donc attention lors du réglage du niveau de sortie

Contraste de l'afficheur

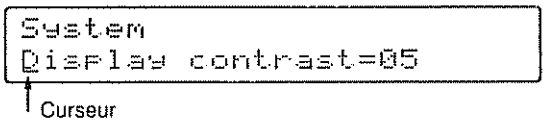
Si l'afficheur du JV est difficile à lire (en raison de faibles conditions d'éclairage ou d'un emplacement particulier), réglez le contraste de l'afficheur :

[Procédure]

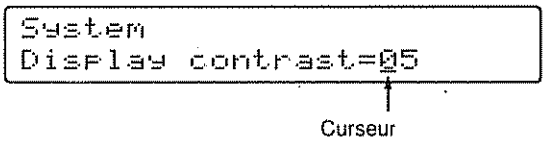


① Pressez [SYSTEM] (l'indicateur s'allume).

② Amenez le curseur sur le nom de paramètre en utilisant [◄CURSOR►], et sélectionnez «**Display Contrast**» en tournant la molette **DATA**.



③ Déplacez le curseur sur l'emplacement de valeur avec [CURSOR►], puis réglez le contraste en tournant la molette **DATA**.

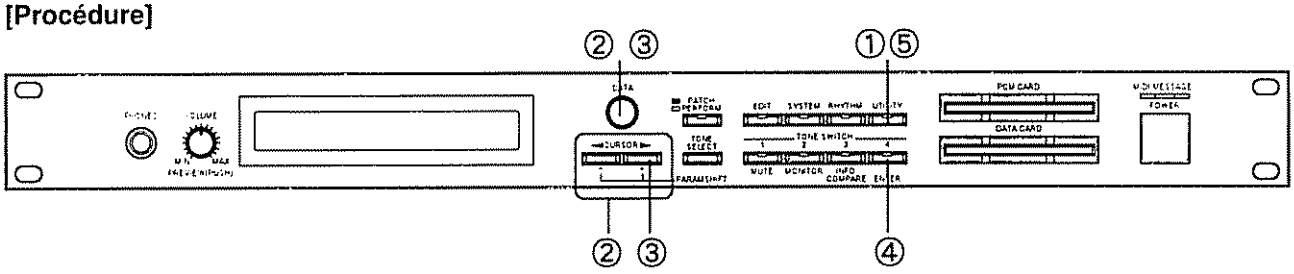


④ Pressez [SYSTEM] à nouveau lorsque vous avez terminé (l'indicateur s'éteint).

2. REPRODUCTION DES AUTO-DEMONSTRATIONS

Le JV-880 contient plusieurs morceaux de démonstration qui mettent en valeur les possibilités de l'unité. La fonction ROM Play fait automatiquement reproduire ces morceaux. Une fois encore, nous vous recommandons d'utiliser un système stéréo (ou des écouteurs) pour parfaitement apprécier les possibilités de l'unité.

[Procédure]



① Pressez [UTILITY] (l'indicateur s'allume).

② Amenez le curseur sur le nom de paramètre en utilisant [◄CURSOR►], et sélectionnez «**ROM play**» en tournant la molette **DATA**.

Curseur

```
Util:ROM play
1-1=Intro        [ENTER]
```

③ Amenez le curseur en bas à gauche de l'afficheur avec [CURSOR►], puis sélectionnez un morceau en tournant la molette **DATA**.

```
Util:ROM play
1-1=Intro        [ENTER]
```

Curseur

1-1 Intro **1-2 Guitars** **1-3 Synthony** **1-4 Piano Hop** **1-5 String Thing**	Les morceaux 1-1 à 1-5 sont les parties d'un pot pourri, et sont joués en un morceau. Musique par Marvin Sanders Copyright © 1992, Marvster Music
2 Lost Weekend	Musique par Mitsuru Sakaue Copyright © 1992, Roland
3 The Race	Musique par Chas Smith Copyright © 1992, Roland UK

④ Pressez [ENTER] pour lancer la reproduction.
Pressez [ENTER] à nouveau pour stopper la reproduction.

⑤ Pressez [UTILITY] pour retourner au mode de fonctionnement standard (l'indicateur s'éteint).

* Toutes les autres fonctions du JV-880 sont temporairement suspendues durant l'auto-démonstration. Cela étant, à l'exception des boutons mentionnés ci-dessus, toutes les commandes n'ont plus d'effet.

* Les données des morceaux de démonstration ne sont pas transmises par la prise MIDI OUT.

Biographie des compositeurs

Marvin Sanders

Comme chef de produit clavier pour Roland US, Marvin Sanders a accompli des démonstrations dans le monde entier. Entre son implication dans le marketing et ses participations aux promotions, il a créé des sons pour des produits allant du JV-80 au JD-800, des accompagnements pour le JW-50 et des auto-démonstrations pour le SC-155, le U-220 et le modèle 760. Marvin poursuit conjointement une carrière en freelance à Los Angeles, composant et travaillant pour une variété de clients allant de Toyota, Acura, Alpine à Max Factor et Michael Jackson.

Mitsuru Sakaue

Mitsuru Sakaue a commencé à composer et faire des arrangements pour des musiques publicitaires et vidéos alors qu'il était encore à l'école. En particulier, son travail en studio lui a forgé une solide réputation. Actuellement, comme chef producteur à l'Idecs, Inc., il produit des musiques de publicité et jingles pour stations FM. Sa plage d'activités est large et comprend son travail en temps qu'instructeur et expert en instruments de musique et informatique musicale pour le centre d'études Roland (Japon) ainsi que pour d'autres écoles. De plus, il a eu de nombreuses autres opportunités d'afficher ses talents en tant que démonstrateur/spécialiste produit pour Roland.

Chas Smith

Démonstrateur et spécialiste produit pour Roland UK, il a rejoint la société en 1987 après une carrière freelance dans les groupes de rock. C'est un compositeur actif, principalement dans le domaine des jingles. Il s'intéresse particulièrement aux dernières technologies d'échantillonnage et à la programmation de synthétiseurs.

* **Attention : tous droits réservés. L'utilisation non autorisée de ces morceaux est une violation des lois en vigueur sur les droits d'auteur.**

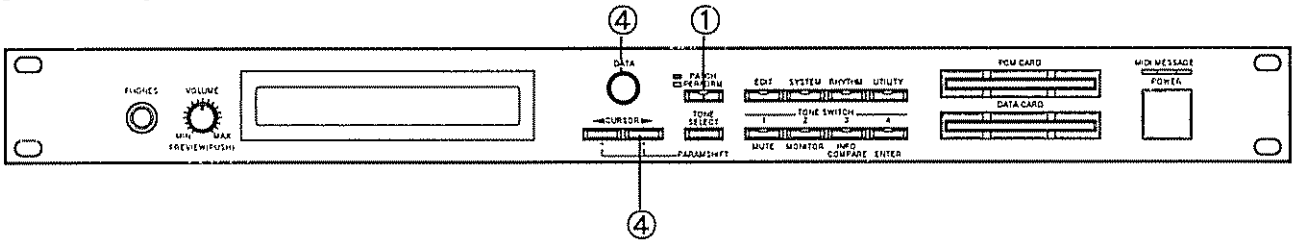
■ **Le tableau ci-dessous référence les Patches (et ensembles rythmiques) utilisés dans chacun des morceaux de démonstration.**

	Partie	Patch (Ensemble rythmique)			
1 – 1 Intro	1	A14 : Stiky Rhodes	B28 : Harmon Mute2		
	2	B34 : Stab Brass			
	3	B25 : Trumpet			
	4	B45 : Flute mod			
	5	B26 : Trombone			
	6	A56 : RockOut Bass			
	7	A57 : Slap Bass	A49 : Fretless		
	8	PRA : PR-A RHYTHM			
1 – 2 Guitars	1	A38 : Velo Harmnix			
	2	A39 : Nylon+Steel			
	3	A11 : SA Rhodes			
	4				
	5				
	6				
	7	A58 : Thumpin Bass			
	8	PRA : PR-A RHYTHM			
1 – 3 Synthony	1	B20 : Beauty Vox			
	2	B57 : Pizza Hutt			
	3	B23 : GlassVoices			
	4	B63 : RevCymBend			
	5	B19 : Arasian Morn			
	6	A23 : Wave Bells			
	7				
	8	PRB : PR-B RHYTHM			
1 – 4 Piano Hop	1				
	2	A01 : A.Piano 1			
	3				
	4				
	5	A63 : Rubber Bs 2			
	6				
	7	A60 : Wonder Bass			
	8	PRB : PR-B RHYTHM			
1 – 5 Sting Thing	1	B07 : St String			
	2	B06 : Marcato			
	3				
	4	B34 : Stab Brass			
	5	B02 : Real Pizz	B25 : Trumpet	B28 : Harmon Mute2	
	6	B45 : Flute mod			
	7				
	8	PRB : PR-B RHYTHM			
2 Lost Weekend	1	B38 : AltoLead Sax			
	2	A54 : House Bass			
	3	B30 : Brass Sect			
	4	A05 : Pop Piano 2			
	5	B48 : Air Lead			
	6	A46 : Funk Gtr			
	7	B05 : Warm Strings			
	8	PRB : PR-B RHYTHM			
3 The Race	1	B09 : Slow Strings	A14 : Stiky Rhodes	B59 : JP-8 Pad	
	2	B18 : New Age Box	A64 : Stereoww Bass	B19 : Arasian Morn	
	3	B34 : Stab Brass	A01 : A.Piano 1	B30 : Brass Sect 1	B13 : Orch.Stab 1
	4	B48 : Air Lead	B38 : AltoLead Sax		
	5	B50 : Log Drum			
	6	A53 : Analog Bs 1	A39 : Nylon+Steel		
	7	A28 : E.Organ 1	A59 : Pick Bass		
	8	PRA : PR-A RHYTHM			

3. JEUX DES SONS

A sa sortie d'usine, le JV-880 contient un certain nombre de Patches, ou sonorités pré-programmées (Preset). Dans cette section, nous sélectionnerons et jouerons certains de ces sons.

[Procédure]

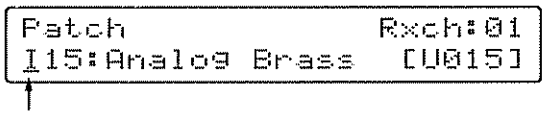


① Pressez [PATCH] (l'indicateur s'allume).

② Réglez le canal du clavier MIDI connecté sur 1.

③ Jouez sur le clavier MIDI pour entendre le son actuellement sélectionné sur le JV-880.

④ Vous pouvez sélectionner les différents Patches en amenant le curseur sur le numéro de Patch avec [CURSOR►], et en tournant la molette **DATA**. Le numéro et le nom du Patch actuellement sélectionné s'affichent



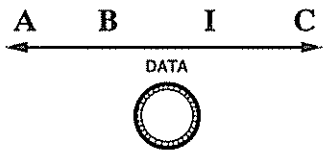
Numéro de Patch

Les Patches du JV sont divisés en quatre groupes :

I01 - 64	: groupe interne
C01 - 64	: carte de données (optionnelle)
A01 - 64	: preset
B01 - 64	: preset

Les groupes internes et Preset sont détaillés en section 2 (voir page 2-4).

Les différents groupes sont sélectionnés en pressant et en tournant simultanément la molette DATA. Essayez de sélectionner et de jouer des Patches des autres groupes.



* Les Patches du groupe C ne peuvent être sélectionnés que lorsqu'une carte de données (optionnelle) a été correctement insérée dans la fente DATA CARD.

Fonction de pré-écoute (Preview)



Une des fonctions les plus utiles du JV-880 est la fonction de pré-écoute. En pressant le bouton **VOLUME**, le Patch actuellement sélectionné peut être entendu. Cela vous permet d'entendre les sons du JV même si vous n'avez pas sous la main de clavier MIDI.

* Vous pouvez régler la hauteur et le volume du son pré-écouté selon vos goûts. Référez-vous à la section 5 (voir page 5-13) pour des détails.

Section 2

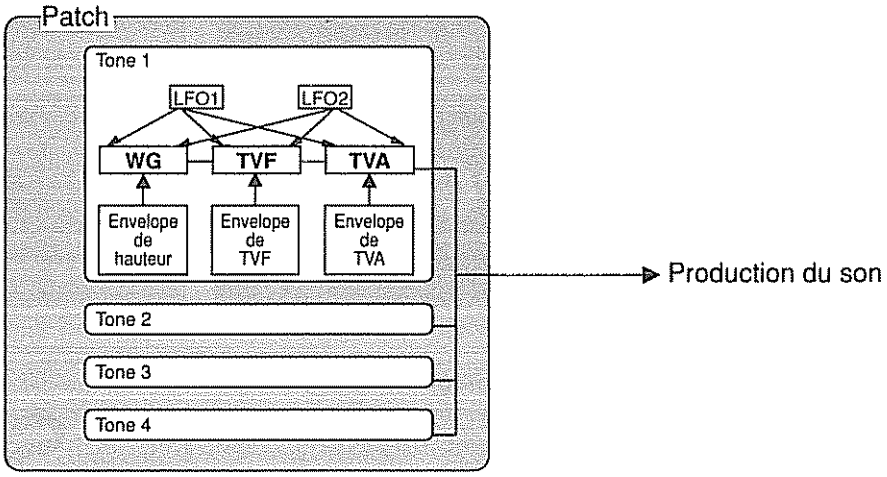
Survol

LES UNITES SONORES DU JV

Les blocs de base du JV-880 sont décrits dans cette section.

Patches

Les programmes sonores utilisés lorsque vous faites jouer l'instrument sont appelés des Patches. Un Patch est lui-même fait de plusieurs Tones.



TONES

Les Tones sont des éléments sonores de base utilisés pour créer des Patches.
Il est possible de créer un Patch n'utilisant qu'un seul Tone ; toutefois, des sons d'une richesse et complexité remarquables peuvent être créés en utilisant jusqu'à quatre Tones dans un seul Patch.
La structure d'un Tone est donné ci-dessous.

WG (Wave Generator ou générateur d'onde)

Le générateur d'onde accède à une forme d'onde stockée en mémoire interne, sur une carte PCM optionnelle ou sur la carte d'extension, et s'en sert comme bloc de base à la construction sonore.
Le générateur d'onde contrôle également la hauteur du son. Comme la forme d'onde est l'unité sonore de base, elle est largement responsable du caractère final du son.

TVF (Time Variant Filter ou filtre variant dans le temps)

Ce filtre sert à traiter le son en atténuant ou amplifiant des éléments harmoniques de la forme d'onde d'origine produite par le générateur d'onde.

TVA (Time Variant Amplifier ou amplificateur variant dans le temps)

L'amplificateur commande le volume du son.

ENV (Générateur d'enveloppe)

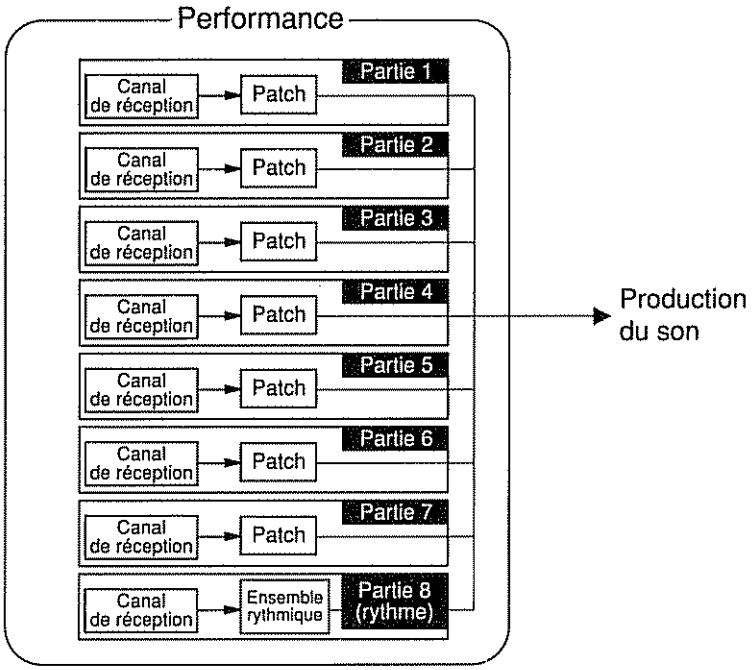
Le générateur d'enveloppe sert à changer au cours du temps, la hauteur, la fréquence ou le volume, selon qu'il est respectivement utilisé sur le WG, le TVF ou le TVA.

LFO (Low Frequency Oscillator ou oscillateur basse fréquence)

Cet oscillateur applique un changement périodique à la hauteur, la fréquence ou au volume selon qu'il est utilisé respectivement avec le WG, le TVF ou le TVA. Il ajoute de l'expression au son en créant différents effets de Vibrato.

● Performance

Une Performance est un ensemble de Patches et de réglages. Une Performance contient plusieurs Patches, un ensemble rythmique et des réglages de Chorus/Reverb. Il y a huit Parties (sept Parties standard et une Partie rythmique) dans une Performance.

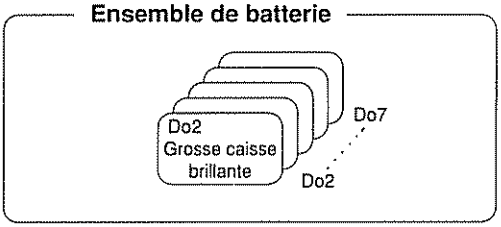


PARTIE

Les Patches sont assignés aux Parties 1 à 7 et l'ensemble rythmique à la Partie 8.
Chaque Partie peut être utilisée comme un module de sons indépendant puisqu'elle a son propre canal MIDI.

Ensemble rythmique (de batterie)

Dans les Parties 1 à 7, la hauteur du Patch dépend du numéro de note. Dans l'ensemble rythmique, toutefois, à chaque numéro de note est assigné un son de percussion différent. En d'autres termes, chaque son de percussion est assigné à une touche différente du clavier.
Chaque son de percussion d'un ensemble rythmique est appelé un Tone rythmique.

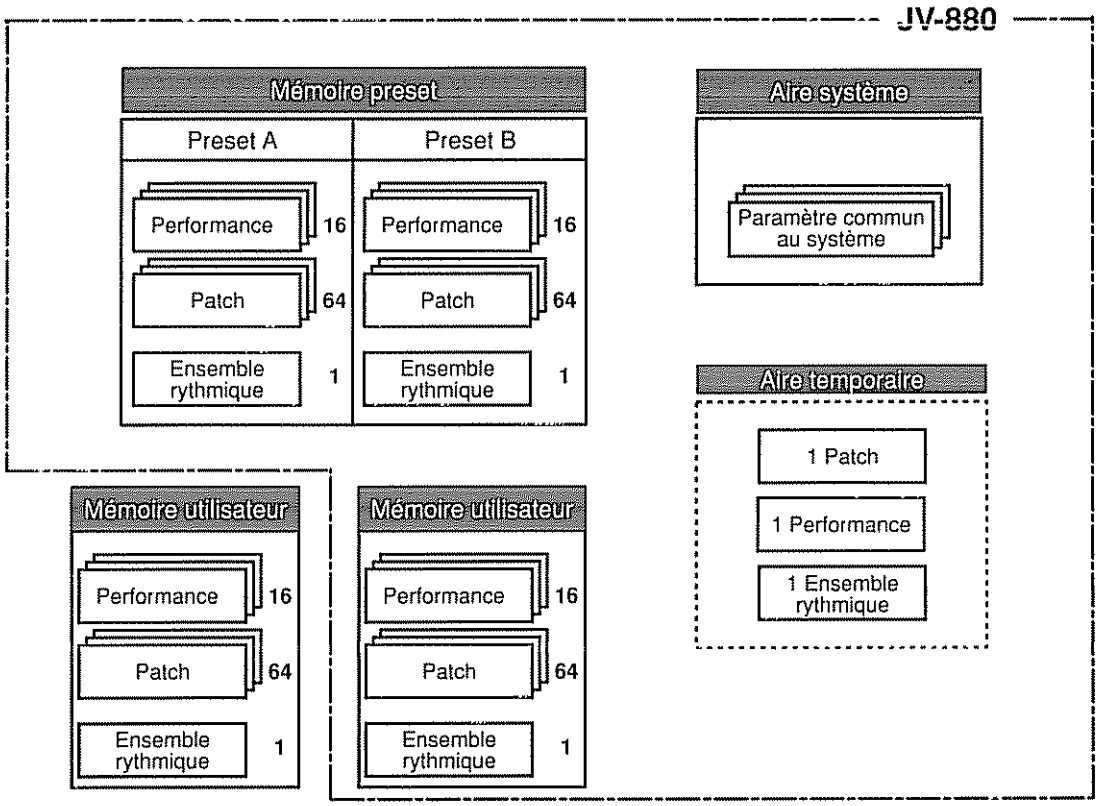


● Voix et polyphonie maximale

En raison du complexe système de génération sonore du JV-880, il y a une limite au nombre de sons qui peuvent être reproduits simultanément. Cette limite est appelée la polyphonie maximale et se monte à 28 sons ou «voix». Un unique Tone nécessite une voix pour sa reproduction. Par conséquent, lorsqu'un Patch est fait d'un seul Tone, ce sont jusqu'à 28 notes qui peuvent être jouées simultanément. Toutefois, si un Patch est formé de 4 Tones, chacun de ces Tones nécessitant une voix à chaque demande de note, le nombre maximal de notes pouvant être jouées simultanément est réduit à 7.

MEMOIRE

Les emplacements où sont stockés les Performances, Patches et autres données sont appelés des mémoires. Le JV-880 dispose des types de mémoire suivants :



Mémoire utilisateur

La mémoire interne et les cartes de données (optionnelles) sont des aires mémoire qui peuvent servir à stocker des sonorités originales. Chacune des aires mémoire peut emmagasiner 16 Performances, 64 Patches et un ensemble rythmique.

Mémoire Preset

Chacune des aires Preset (A et B) contient 16 Performances, 64 Patches et un ensemble rythmique. Les données de Performances et de Patches de ces zones ne peuvent être remplacées. Toutefois, vous pouvez les copier dans l'aire mémoire utilisateur et alors les éditer pour créer de nouvelles sonorités.

Aire système

L'aire système contient des paramètres concernant la totalité du JV (paramètres communs au système), tel que le contraste de l'afficheur ou les réglages d'accord général. Les réglages faits ici sont immédiatement effectifs.

Aire temporaire

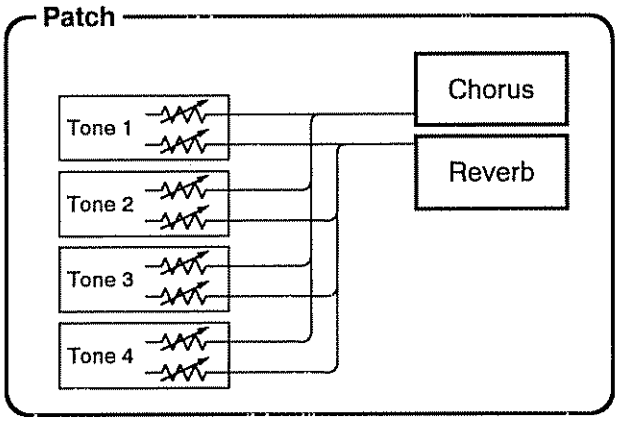
Cette aire sert à stocker temporairement les données de son. Les données de Performance et de Patch sont appelées depuis la mémoire utilisateur (ou la mémoire Preset A/B) par les boutons de façade ou des messages MIDI (pour parler simplement, l'aire temporaire est l'emplacement où est stockée une copie des données utilisées). Le JV-880 est en fait piloté par les données de l'aire temporaire. Comme toute édition de données ne s'effectue que dans l'aire temporaire, les données d'origine ne sont pas affectées tant qu'une procédure d'écriture n'entre pas en jeu.

■ CHORUS ET REVERB

Le JV contient deux effets stéréo : Chorus et Reverb. Ce qui suit explique comment ces effets s'appliquent aux Patches et aux Performances.

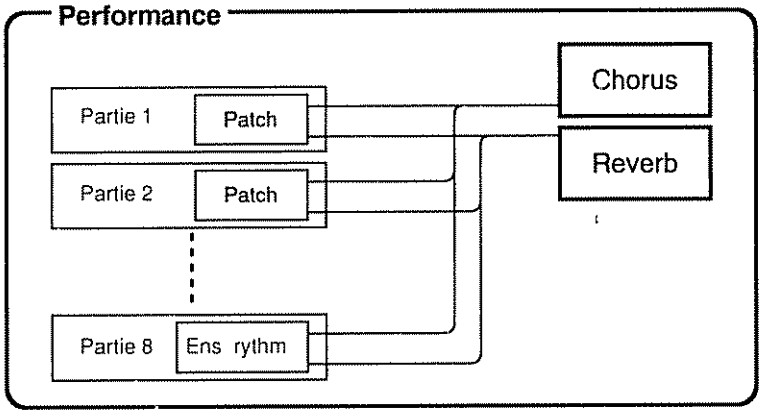
Patches

Le Chorus et la Reverb peuvent être réglés pour chaque Patch. L'intensité de Chorus/Reverb sur chaque Tone peut être changée en modifiant le niveau de signal (niveau d'envoi) qui est transmis à l'unité Chorus/Reverb.



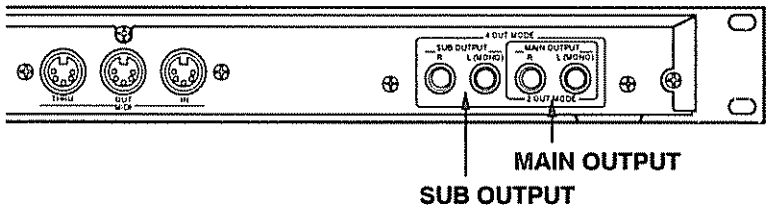
Performance

Le Chorus et la Reverb peuvent être réglés pour chaque Performance. Les réglages de Chorus/Reverb pour chaque Patch, assignés à chaque Partie, sont ignorés. Toutefois, l'intensité de Chorus/Reverb pour chaque Partie peut varier, car le niveau d'envoi pour chaque Tone est toujours en effet.



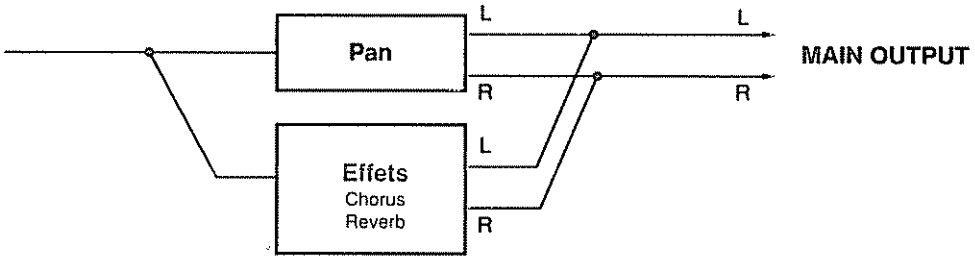
SORTIES

Le JV dispose de deux paires de sorties stéréo. En usine, le son est programmé pour sortir par les prises principales (MAIN OUTPUT). Vous pouvez changer ce réglage pour choisir soit les prises SUB OUTPUT soit à la fois les prises MAIN OUTPUT et SUB OUTPUT (voir page 5-5).



MAIN OUTPUT

Quand vous utilisez ces prises, l'effet Chorus/Reverb fait partie du signal produit.
Le réglage de panoramique, le Chorus et la Reverb appliqués à la Partie et au Patch déterminent la position stéréo et l'effet utilisé.



MAIN OUTPUT et SUB OUTPUT

En utilisant les deux paires de prises de sortie, l'effet Chorus/Reverb est retiré du signal de sortie. Les réglages de Patch, Performance et ensemble rythmique déterminent l'assignation de sortie spécifique (MAIN OUTPUT ou SUB OUTPUT).

● Patch

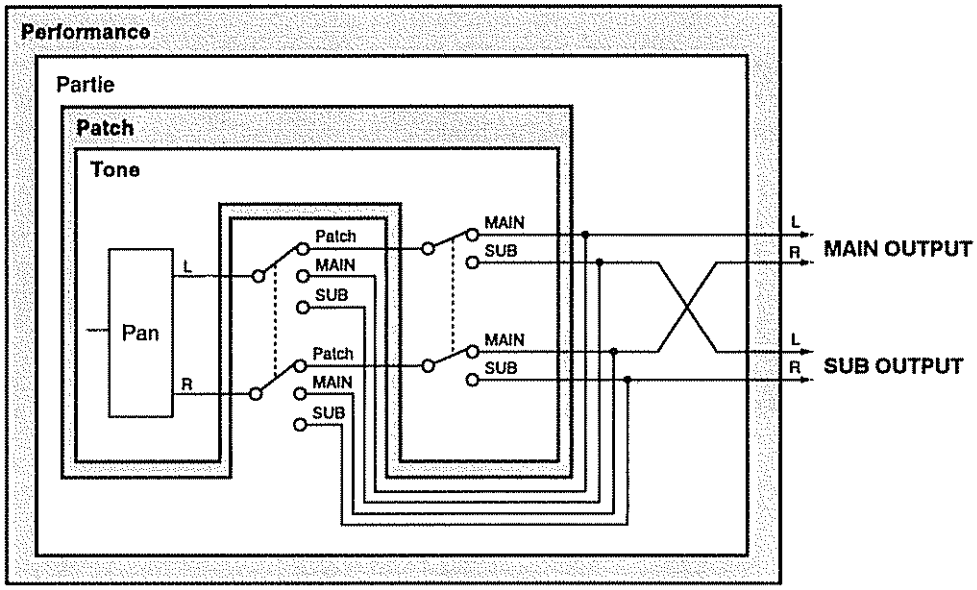
Dans un Patch, la destination de sortie de chaque Tone peut être réglée.

● Performance

Dans une Performance, la destination de sortie de chaque Partie peut être réglée. La destination de sortie peut également être réglée pour chaque Patch assigné à une Partie. Dans ce cas, l'assignation de sortie est celle réglée pour chaque Tone (pour la Partie 8, chaque Tone rythmique a sa propre assignation).

● Ensemble rythmique

La destination de sortie peut être réglée pour chaque Tone rythmique.



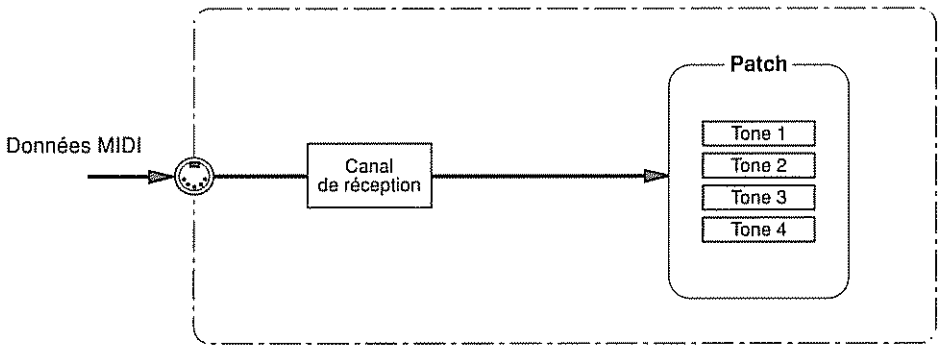
- Le niveau de sortie des prises SUB OUTPUT est fixe ; il est indépendant du réglage du bouton VOLUME.
- Le son n'est pas produit par les sorties SUB OUTPUT, même si l'assignation de sortie a été ainsi réglée, s'il n'y a pas de câble correctement inséré dans les prises SUB OUTPUT.
- Le signal produit par les prises SUB OUTPUT ne peut pas être entendu aux écouteurs.

COMMANDES MIDI

Réception de données MIDI

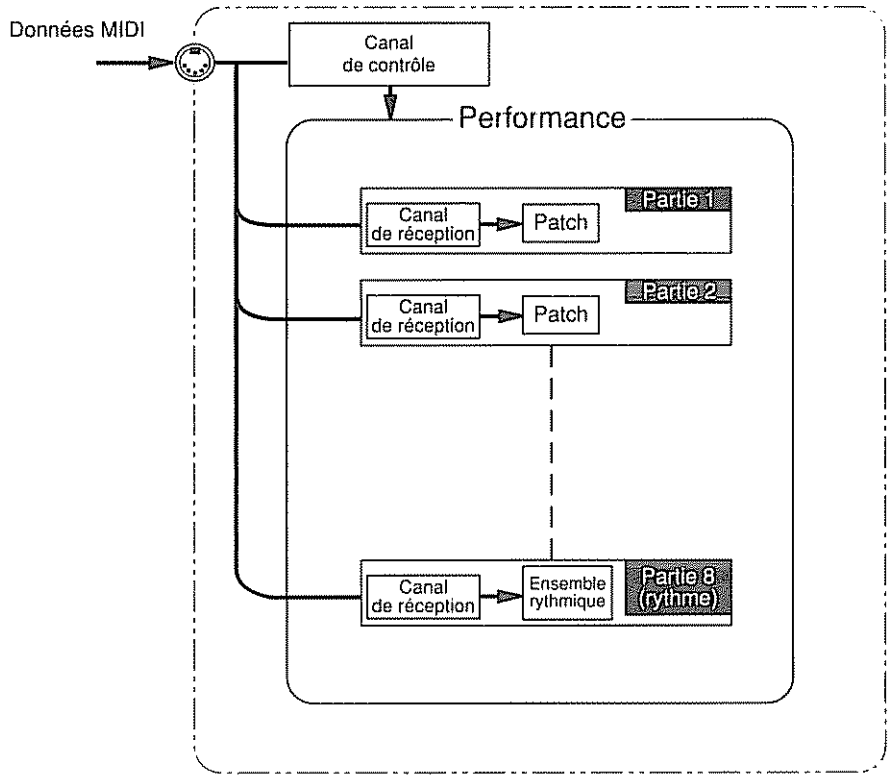
Mode de jeu de Patch

Les données MIDI d'appareils MIDI externes sont reçues par le canal de réception, qui se règle dans les paramètres communs de système (Rx channel).



Mode de jeu de Performance

Comme le canal de réception peut être réglé indépendamment pour chacune des 8 Parties, seules les Parties dont le canal de réception correspond au canal de transmission employé répondront aux messages MIDI reçus.



● Changement de Patch

Les Patches peuvent être changés par MIDI à réception d'un message de sélection de banque (d'une valeur de 80 ou 81 pour la commande n°0 de sélection de banque) puis d'un message de changement de programme approprié.
Depuis le mode de jeu de Performance, le Patch assigné à la Partie ainsi sollicitée est changé. L'ensemble rythmique est changé lorsque les données appropriées sont reçues par la Partie 8.
Lorsque seul un message de changement de programme est reçu (sans message de sélection de banque préalable), les Patches ne peuvent changer qu'entre les banques Preset A et B, ou entre la mémoire interne et une carte de donnée.

Valeur de sélection de la banque	Numéro de changement de programme	Patch (ensemble rythmique) à changer
80	1–64	I01–64 (interne)
	65–128	C01–64 (carte de données)
81	1–64	A01–64 (Preset A)
	65–128	B01–64 (Preset B)

● Changement de Performance

Comme avec les Patches, les Performances peuvent être changées par réception d'un message de sélection de banque (d'une valeur de 80 ou 81 pour la commande n°0), puis d'un message de changement de programme approprié, chacun devant être sur la valeur choisie comme canal de contrôle (Control Channel) dans les paramètres communs de système.
Lorsque seul un message de changement de programme est reçu, les Performances ne peuvent changer qu'entre Preset A et B ou entre mémoire interne et carte de données (DATA).

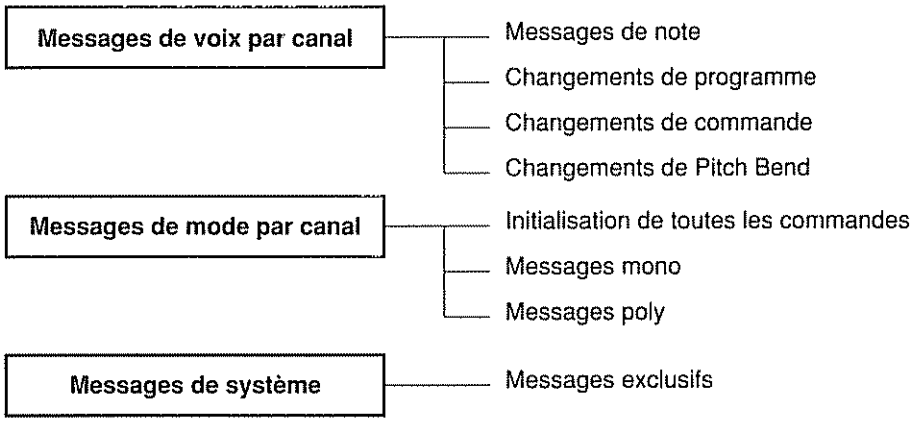
Valeur de sélection de la banque	Numéro de changement de programme	Performance à changer
80	1–16 (17–32, 33–48, 49–64)	I-01–16
	65–80 (81–96, 97–112, 113–128)	C-01–16
81	1–16 (17–32, 33–48, 49–64)	A-01–16
	65–80 (81–96, 97–112, 113–128)	B-01–16

* Le canal de contrôle (Control Channel) a priorité sur le canal de réception d'une Partie s'ils sont tous les deux sur la même valeur.

* Lorsque la valeur de la commande n°0 est associée à une valeur de commande n°32, le JV-880 n'interprète que la valeur de la commande n°0.

● Principaux messages MIDI traités par le JV-880 .....

Le MIDI dispose d'une grande variété de messages et de données pour différentes commandes de jeu. Ci-dessous se trouvent les principaux messages MIDI traités par le JV-880.



Messages de voix par canal

Les messages de voix par canal sont traités par chaque canal MIDI

Messages de note

Les messages de note donnent des informations sur le jeu au clavier, comme la note (en fait son numéro) qui est jouée, l'instant où elle est jouée (enfoncement ou Note On), la force d'enfoncement (dynamique ou «Velocity») et l'instant de relâchement (Note Off).

Messages de changement de programme

Ces messages préviennent du changement de programme. Quand le JV-880 reçoit un message de changement de programme, les Performances, Patches et ensembles rythmiques du type de mémoire sélectionné (Preset A ou B ou bien mémoire interne ou carte de données) sont changés.

Messages de changement de commande

Ces messages servent à différentes commandes d'expression pendant l'interprétation.

Sélection de banque (N°0)

Ce message fait alterner entre les banques (d'un côté les Presets A et B et de l'autre mémoire interne et carte de données). La partie Preset correspond à la valeur 80 et la partie utilisateur à la valeur 81.
A réception d'un message de changement de programme après réception d'une sélection de banque, la Performance, le Patch ou l'ensemble rythmique appartenant au type de mémoire choisi par la sélection de banque est alors changé.

Modulation (N°1)
A réception de ce message, le paramètre sélectionné pour Mod1-4 (page 6-16) dans le Patch est changé.

* Utilisez des messages exclusifs pour changer l'effet de modulation ou la façon dont il s'applique.

Durée de Portamento (N°5)
La réception de ce message change la durée de l'effet Portamento (le temps nécessaire à la hauteur pour glisser d'une note à la suivante).

Volume (N°7)
Quand ce message est reçu, le niveau du son sélectionné change.

Panoramique (N°10)
Quand ce message est reçu, la position stéréo se déplace entre gauche et droite.

Expression (N°11)
Quand ce message est reçu, le paramètre sélectionné pour EXP1-4 dans le Patch (page 6-16) change.

Sustain ou Hold 1 (N°64)
Quand un message ON (valeur 64 à 127) est reçu, le son se poursuit jusqu'à ce qu'un message OFF (valeur 0 à 63) soit reçu.

Portamento (N°65)
Quand ce message est reçu, l'effet Portamento est mis en ou hors service.

Reverb (N°91)
Quand ce message est reçu, la Reverb est mise en ou hors service.

Chorus (N°93)
Quand ce message est reçu, le Chorus est mis en ou hors service.

RPN (N°100, 101)
Ce message permet d'accéder aux paramètres de plage d'action du Bender (Bend Range), accord général (Master Tune) et accord fin et plus grossier (fine/coarse). La valeur des paramètres ainsi demandés est ensuite réglée par un message d'entrée de données

Entrée de données (N°6/38)
A réception de ce message, la valeur du paramètre sélectionné par RPN change

* Les mêmes paramètres peuvent changer différemment à réception de messages MIDI selon les messages de mode et de canal. Référez-vous à l'équipement MIDI (Chapitre 10) pour des détails.

Messages de changement de Pitch Bend

Ces messages indiquent une position du levier de Pitch Bend (ou d'une molette) d'un appareil de commande ou synthétiseur MIDI connecté. Le déplacement du levier fait transmettre ces données. Quand ce message est reçu, la hauteur du son sélectionné change.

Ces données n'indiquent qu'un déplacement du levier sur le synthétiseur ; la variation de hauteur qui en résulte (plage d'action du Bender ou Bend Range) se règle sur le JV-880.

Messages d'aftertouch

Ces messages indiquent avec quelle force une touche du clavier MIDI connecté est pressée après avoir été enfoncée (du moins pour les claviers qui transmettent les données d'aftertouch).

Il y a deux types d'aftertouch : l'aftertouch par canal, qui applique l'effet de façon équivalente à la totalité du clavier, et l'aftertouch polyphonique, qui applique l'effet individuellement pour chaque touche. Le JV-880 ne répond qu'à l'aftertouch par canal.

Messages de mode par canal

Les messages de mode par canal sont traités indépendamment du canal MIDI spécifié.

Réinitialisation de toutes les commandes

Ce message initialise différents réglages de paramètres, tels que panoramique et volume, sur certaines valeurs. Référez-vous à l'équipement MIDI (Chapitre 10) pour les paramètres ainsi changés et leur valeur d'initialisation.

Message mono/Message poly

Le message mono fait passer le JV-880 en fonctionnement mono, aussi seule la note dernièrement reçue sera-t-elle entendue. Le message poly le fait passer en fonctionnement poly, aussi tous les numéros de notes reçus seront-ils entendus, dans la limite de la polyphonie de l'instrument (le nombre maximal de sons pouvant être produits simultanément). Le statut poly/solo change quand ces messages sont reçus.

Messages de système

Les messages de système sont également traités indépendamment du canal MIDI choisi.

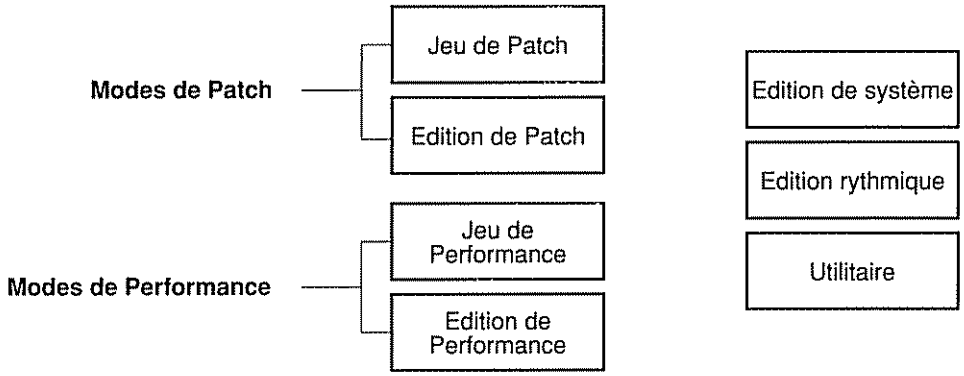
Messages exclusifs

Les messages exclusifs sont des messages pour les programmes de sons propres à chaque appareil. Ces messages ne peuvent être transférés qu'entre appareils de même modèle et de même fabricant.

Les données de programme sonores peuvent être transférées ainsi dans un autre JV-880 ou stockées dans un séquenceur.

MODES

Les différents modes de fonctionnement du JV-880 sont au nombre de sept.



Mode de jeu de Patch .....(Section 3)

Dans ce mode, un unique Patch est sélectionné et reproduit.

Mode de jeu de Performance .....(Section 4)

Dans ce mode, une unique Performance est sélectionnée et reproduite. Ce mode doit être sélectionné lorsque vous utilisez le JV comme source sonore multi-timbrale.

Mode d'édition de système .....(Section 5)

Dans ce mode, vous pouvez faire les réglages relatifs à la totalité du système du JV (tels que l'accord général).

Mode d'édition de Patch.....(Section 6)

L'édition de Patch (le changement des éléments qui déterminent le caractère du son) est accomplie dans ce mode.

Mode d'édition de Performance .....(Section 7)

Dans ce mode, 7 Patches et 1 ensemble rythmique sont combinés comme des Parties d'un son global. Des sons riches et «gros» peuvent être créés en combinant plusieurs Patches similaires. Des combinaisons de Patches à timbres différents peuvent également être créées, vous permettant de créer une orchestration à plusieurs instruments.

* Le mode de jeu et le mode d'édition de Patch sont tous les deux nommés modes de Patch. Pareillement, les modes de jeu et d'édition de Performance sont appelés modes de Performance.

Mode d'édition de données rythmiques .....(Section 8)

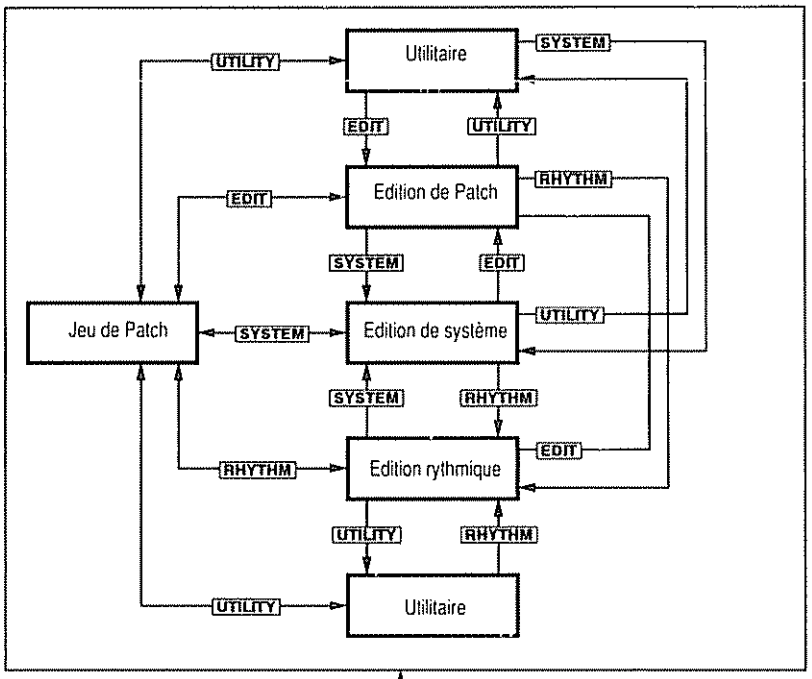
Ce mode vous permet de changer les réglages de l'ensemble rythmique qui est assigné à la Partie 8 d'une Performance. Les Tones rythmiques individuels assignés à chaque numéro de note sont combinés en un ensemble rythmique. Ce mode vous permet de déterminer comment sonneront ces Tones rythmiques.

Mode utilitaire.....(Section 9)

Vous pouvez dans ce mode stocker vos données de sons personnelles. Il y a également des fonctions utiles qui peuvent servir lors des procédures d'édition.

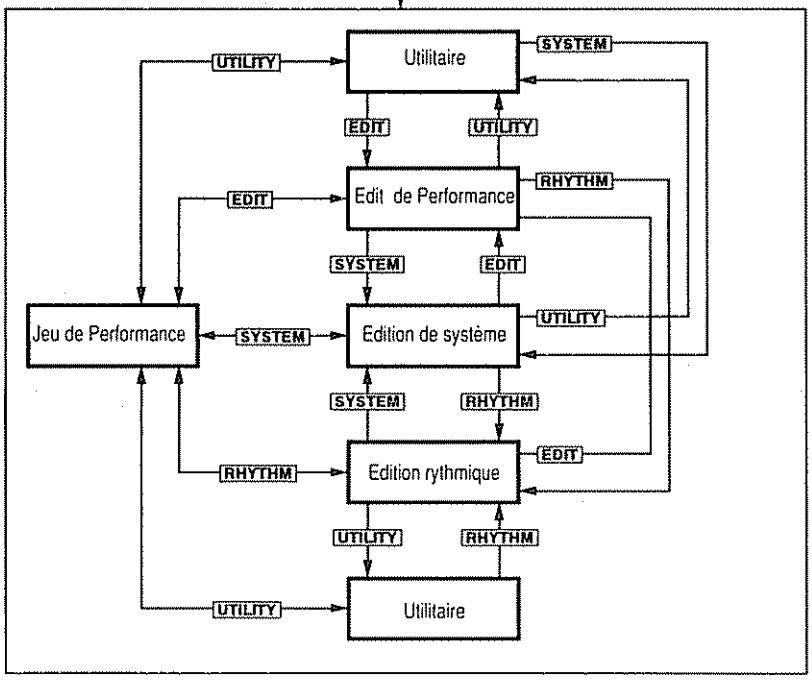
Pressez le bouton approprié pour sélectionner le mode désiré (dans tous les cas, excepté le mode de jeu de Performance, l'indicateur du bouton s'allumera). Pressez le bouton à nouveau pour quitter le mode (l'indicateur s'éteindra).

Mode de Patch



PATCH/PERFORM

Mode de Performance



■ Code couleur des boutons de façade

Pour plus de simplicité d'emploi, les noms des boutons ont un code couleur : bleu, orange et blanc.

Les caractères oranges indiquent des fonctions des modes de jeu et d'édition de Patch. Les caractères bleus indiquent des fonctions des modes de jeu et d'édition de Performance. Les boutons ayant des caractères blancs peuvent être utilisés dans l'un ou l'autre mode (à l'exception de COMPARE et ENTER qui ne servent qu'en mode utilitaire).

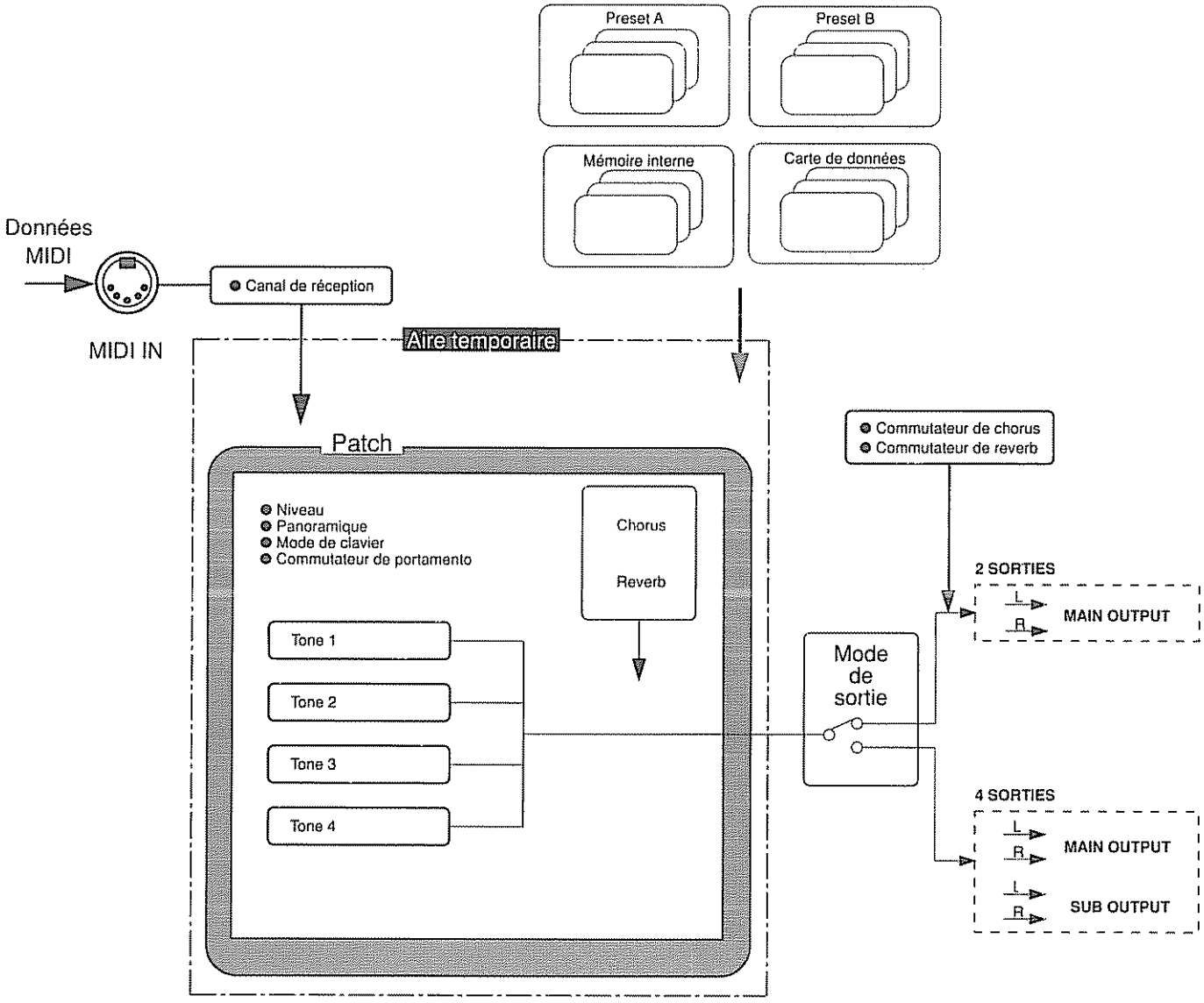
Section 3

JEU DES PATCHES

MODE DE JEU DE PATCH

QU'EST-CE QUE LE MODE DE JEU DE PATCH?

Dans le mode de jeu de Patch, un unique Patch est appelé dans l'aire temporaire. Dès lors, ce Patch peut être joué.

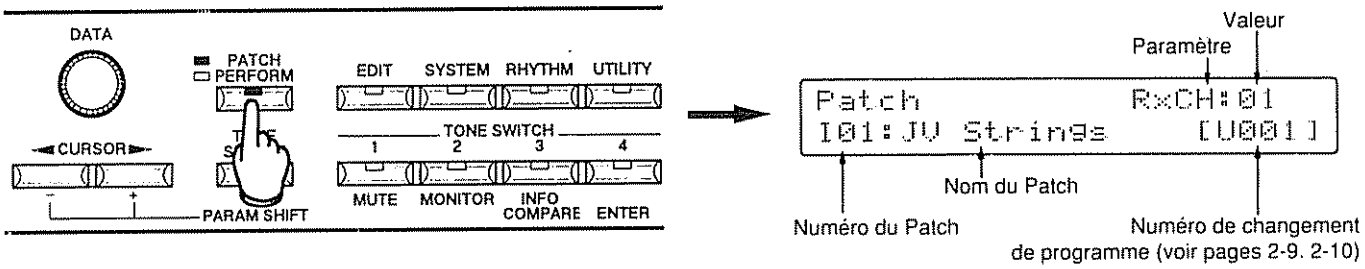


<Remarques>

- Certains paramètres communs du système et paramètres communs du Patch peuvent être pilotés même durant le jeu.
- Comme seules les données de l'aire temporaire sont utilisées durant le fonctionnement, les données de Patch d'origine de la mémoire utilisateur (mémoire interne ou carte Data) ou de la mémoire Preset (A/B) resteront inchangées.
- Un Patch dont les réglages ont été changés peut être stocké dans la mémoire utilisateur en tant que nouveau Patch (voir page 9-3)

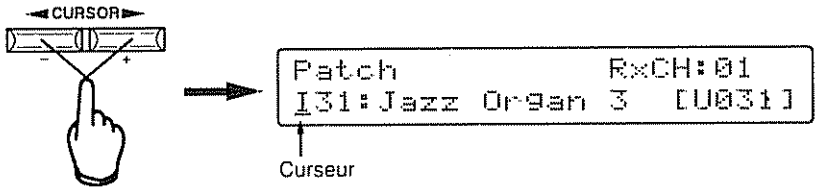
■ GUIDE DE FONCTIONNEMENT

Pressez [PATCH/PERFORM] pour sélectionner le mode de jeu de Patch (l'indicateur s'allume).

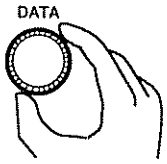


Changement de Patch

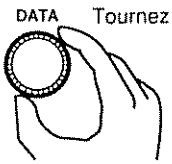
① Amenez le curseur sur le numéro de Patch dans l'afficheur avec [◄CURSOR►].



② Tournez la molette **DATA** pour changer les numéros de Patch un à un.



Simultanément, tenez enfoncée et tournez la molette **DATA**; le numéro de Patch restera le même mais l'indication de groupe de Patches (A, B, I, C) changera



* Les Patches des cartes de données ne peuvent être sélectionnés s'il n'y a pas de carte de données insérée

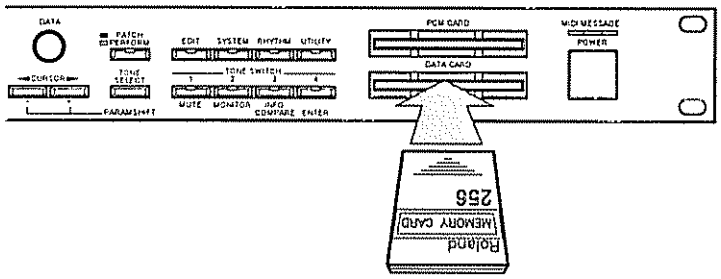
Pressez deux fois rapidement la molette **DATA** pour retourner au Patch numéro 01 du groupe de Patches sélectionné.
Pressez deux fois la molette à nouveau pour retourner au numéro de Patch préalablement sélectionné.

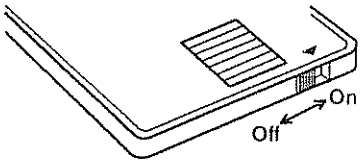


Insertion de cartes de données

Lorsque vous désirez utiliser des Patches d'une carte de données, insérez délicatement mais fermement la carte de données (inscription vers le haut) dans la fente DATA CARD

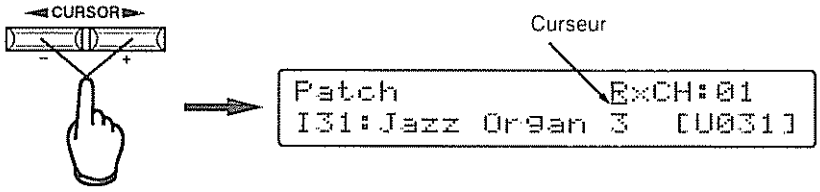
Une carte de données (M-256E Roland) a un commutateur de protection particulier servant à éviter l'effacement accidentel des données stockées sur la carte. Normalement, ce commutateur doit être laissé sur ON. Laissez-le toujours sur ON lorsque vous insérez ou retirez une carte de données pour éviter la perte possible de données





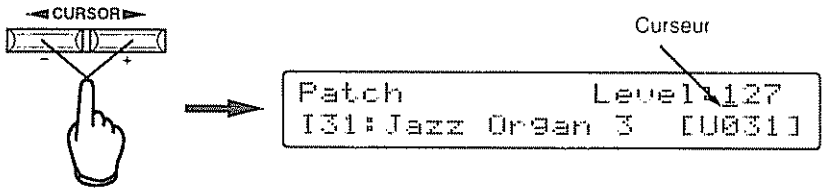
Changement des réglages des paramètres

① Amenez le curseur sur le paramètre désiré avec ◄CURSOR►



② Sélectionnez le paramètre désiré en tournant la molette **DATA**.

③ Amenez le curseur sur la valeur (lorsque la valeur ou le réglage est affiché) avec CURSOR►.

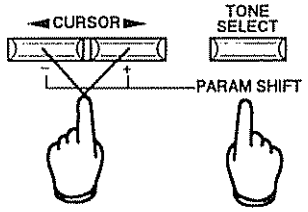


④ Changez la valeur.
Tournez la molette **DATA** pour changer la valeur petit à petit.

Tenez enfoncé et tournez simultanément la molette **DATA** pour changer la valeur plus rapidement.

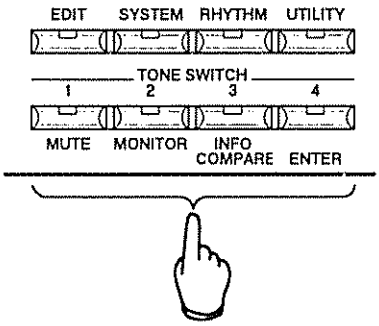
Pressez deux fois la molette **DATA** de façon rapide pour retourner à la valeur d'origine. Pressez deux fois la molette **DATA** à nouveau pour retrouver la valeur réglée préalablement.

Les paramètres peuvent être changés quelle que soit la position du curseur en tenant enfoncé [PARAM SHIFT] et en pressant [+]/[−] lorsque vous sélectionnez le paramètre à éditer.



Mise en/hors service des Tones

Les Tones peuvent être individuellement mis en ou hors service en pressant les boutons [TONE SWITCH] 1-4. Chaque fois qu'un bouton est pressé, le Tone correspondant est mis en/hors service. L'indicateur s'allume quand le Tone est en service.
Le statut On/Off de chaque Tone est conservé dans les réglages de Patch.



Fonction de pré-écoute (Preview)

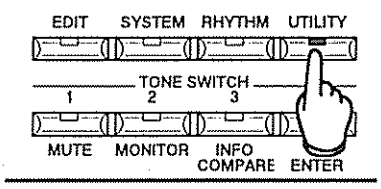
Vous pouvez entendre le Tone (les tones) actuellement sélectionné (s) (constituant un Patch) en pressant simplement le bouton **VOLUME**.

* Seuls les Tones dont le commutateur [TONE SWITCH] est allumé seront entendus.

* Si tous les commutateurs [TONE SWITCH] sont éteints, aucun son ne sera entendu lorsque vous presserez le bouton **VOLUME**

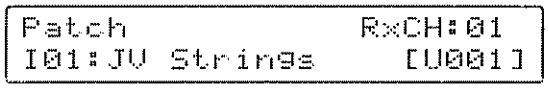
Stockage des Patches édités

① Pressez [UTILITY] pour sélectionner le mode utilitaire (l'indicateur s'allume)



② Ecrivez le Patch en mémoire
Voir (page 9-3) pour des détails sur la procédure d'écriture.

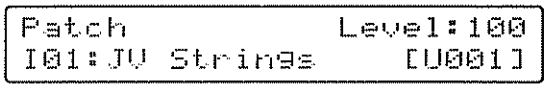
PARAMETRES DU MODE DE JEU DE PATCH



RxCH : canal de réception (paramètre commun de système)

Ce paramètre détermine le canal de réception du Patch.

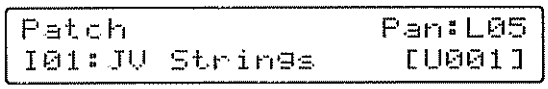
Plage : 1 -16



Level : niveau du Patch (paramètre commun de Patch)

Ce paramètre détermine le niveau sonore du Patch.

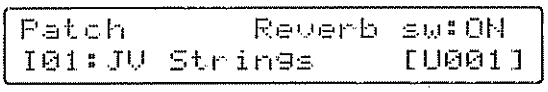
Plage : 0 -127



Pan : panoramique du Patch (paramètre commun de Patch)

Ce paramètre détermine la position stéréo (L pour gauche ou R pour droite) du Patch.
Le panoramique peut également être réglé pour chaque Tone du Patch (voir page 6-7).

Plage : L64 - 0 - R63
La position sonore la plus à gauche est L64, la position centrale est 0 et la position la plus à droite R63.



Reverb sw : commutateur de Reverb (paramètre commun de système)

Ce paramètre détermine si la Reverb s'applique (ON) ou non.
Quand ce commutateur est sur OFF, aucune Reverb ne s'applique au son, même lorsqu'il y a de la Reverb réglée pour un Patch (ou pour chaque Tone d'un Patch).

Réglages : ON/OFF

* Ce paramètre n'est pas affiché lorsque le mode de sortie (Output Mode, paramètre commun de système) est réglé sur 4OUT.

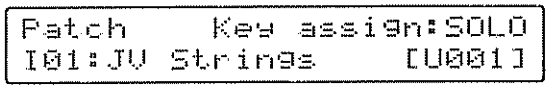


Chorus sw : commutateur de Chorus (paramètre commun de système)

Ce paramètre détermine si l'effet Chorus s'applique (ON) ou non.
Si ce commutateur est sur OFF, aucun effet Chorus ne s'applique au son, même lorsque le Chorus est réglé pour un Patch (ou pour chaque Tone d'un Patch).

Réglages : ON/OFF

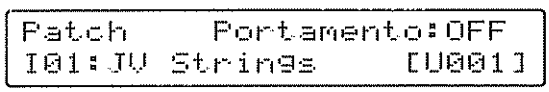
* Ce paramètre n'est pas affiché lorsque le mode de sortie (Output Mode, paramètre commun de système) est réglé sur 4OUT.



Key assign : mode de clavier (paramètre commun de Patch)

Ce paramètre détermine si le Patch est joué en mode poly ou solo.

Réglages :
POLY/SOLO
POLY : plusieurs notes peuvent être jouées simultanément.
SOLO : une seule note peut être jouée à la fois.
Le numéro de note dernièrement reçu est celui entendu.



Portamento : commutateur de Portamento (paramètre commun de Patch)

Ce paramètre détermine si l'effet Portamento s'applique (ON) ou non.
Quant le Portamento est sur ON, la hauteur glisse progressivement d'une note à la suivante.

Réglages : ON/OFF

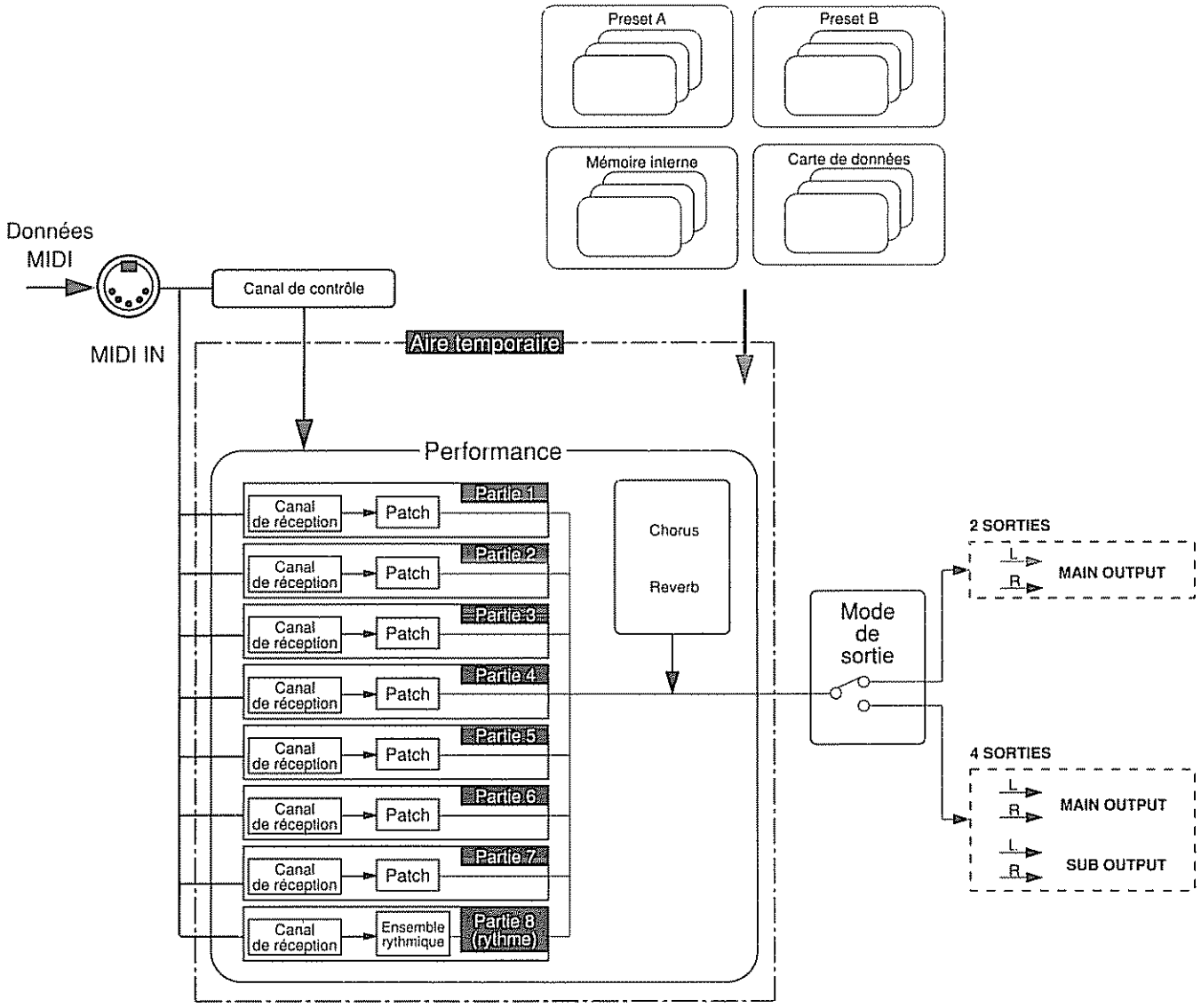
Section 4

JEU DE PERFORMANCES

MODE DE JEU DE PERFORMANCE

QU'EST-CE QUE LE MODE DE JEU DE PERFORMANCE?

Dans le mode de jeu de Performance, une seule Performance est appelée dans l'aire temporaire. La Performance ainsi sélectionnée peut alors être jouée.

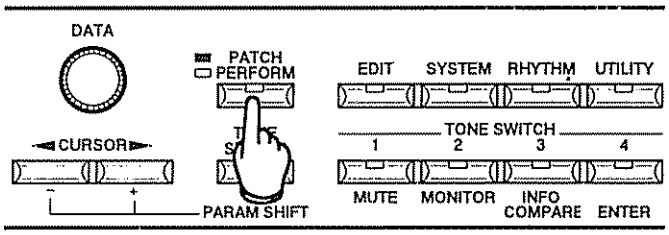


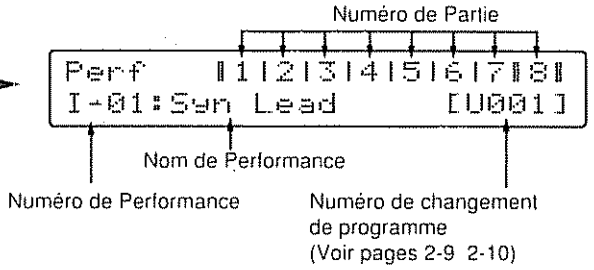
<Remarques>

- Les Patches assignés à chaque Partie peuvent être changés (la Partie 8 est réservée à un ensemble rythmique).
- Le son de toute Partie peut être coupé (Mute).
- N'importe laquelle des Parties peut être individuellement écoutée (Monitor)
- Le statut de réception de données MIDI pour chaque Partie peut être affiché (information)
- Comme seules les données appelées dans l'aire temporaire servent à la production de son et à l'édition, les données d'origine (de la mémoire interne ou d'une carte de données) ne seront pas affectées.
- Une Performance éditée peut être stockée en mémoire utilisateur comme nouvelle Performance (voir page 9-4)

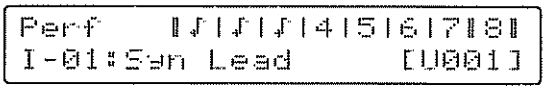
■ GUIDE DE FONCTIONNEMENT

Pressez [PATCH/PERFORM] pour passer en mode de jeu de Performance. (L'indicateur doit être éteint; s'il est allumé, vous êtes en mode de jeu de Patch)



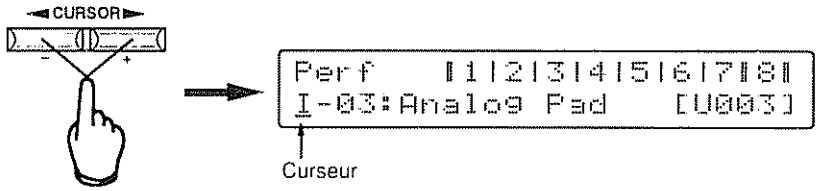


Lorsque l'indication de numéro de Partie dans l'afficheur est un symbole «♪», cela indique quelle Partie est actuellement entendue.



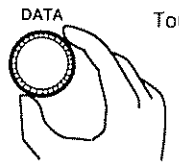
Changement de Performance

① Amenez le curseur sur le numéro de Performance avec [◄CURSOR►].



② Tournez la molette **DATA** pour changer le numéro de Patch de un en un.

Simultanément, tenez enfoncée et tournez la molette **DATA**; le numéro de Patch restera le même mais l'indication de groupe de Patches (A. B. I. C) changera



Tournez la molette en la tenant enfoncée

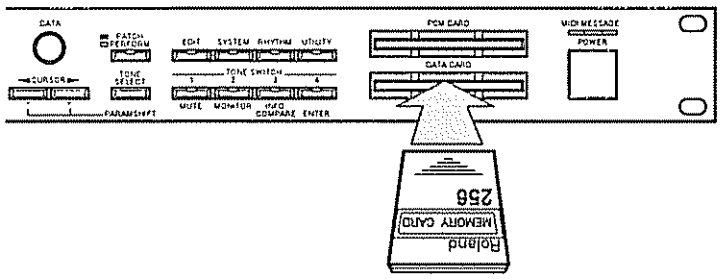
* Les Patches de la carte de données ne peuvent être sélectionnés s'il n'y a pas de carte de données insérée

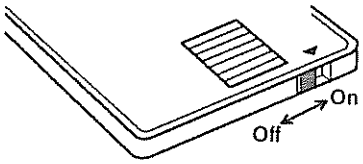
Pressez la molette **DATA** deux fois rapidement pour retourner au Patch numéro 1 du groupe de Patches sélectionné.

Insertion de cartes de données (DATA)

Lorsque vous utilisez des Performances d'une carte de données, insérez délicatement mais fermement la carte de données (inscription vers le haut) dans la fente DATA CARD.

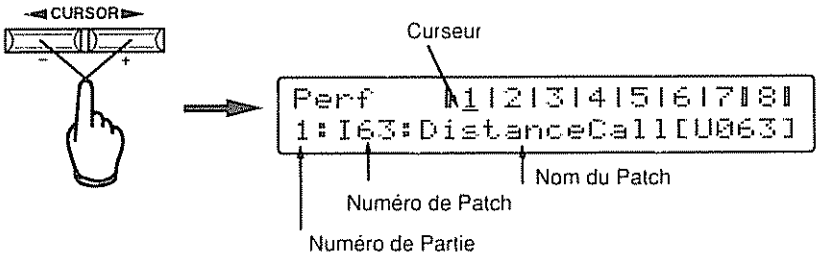
Une carte de données (M-256E Roland) a un commutateur de protection particulier servant à éviter l'effacement accidentel des données stockées sur la carte. Normalement, ce commutateur doit être laissé sur ON. Laissez-le toujours sur ON lorsque vous insérez ou retirez une carte de données pour éviter la perte possible de données.





Changement d'assignation de Patch par Partie

① Avec [◄CURSOR►], amenez le curseur sur le numéro de Partie (ligne supérieure) dont le Patch doit être changé. Le numéro de Partie, le numéro de Patch et le nom du Patch (par exemple, 1:I63:DistanceCall) s'affichera sur la ligne inférieure de l'afficheur lorsque le curseur sera amené sur un numéro de Partie de la ligne supérieure.



② Tournez la molette **DATA** pour changer le numéro de Patch un en un.

Tenez simultanément enfoncée la molette **DATA** et tournez-la; le numéro de Patch restera le même mais l'indication de groupe de Patches (A, B, I, C) changera.

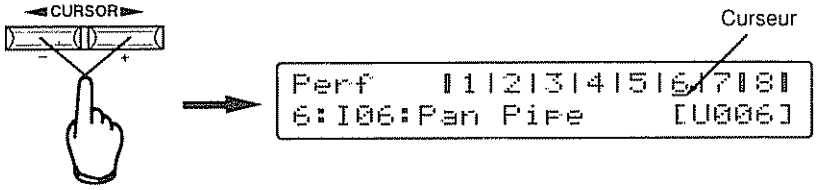
* Les Patches des cartes de données ne peuvent être sélectionnés s'il n'y a pas de carte de données insérée

Pressez rapidement deux fois la molette **DATA** pour retourner au numéro de Patch réglé d'origine. Pressez à nouveau deux fois la molette pour retourner au numéro de Patch préalablement sélectionné.

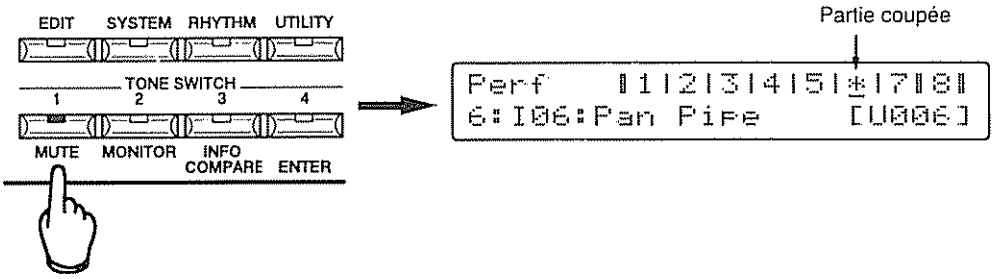
Coupure du son d'une Partie

Lorsqu'une Partie est coupée, elle ne produira aucun son même si on lui demande de jouer.
Cette fonction est utile lorsque vous désirez temporairement ne pas entendre une Partie.

① Avec [◄CURSOR►], amenez le curseur sur le numéro de la Partie (en ligne supérieure) devant être coupée.



② Pressez [MUTE] (l'indicateur s'allume)



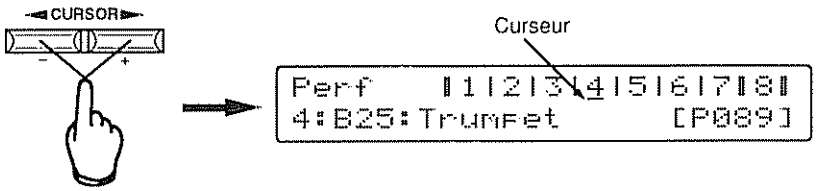
Chaque pression du bouton fait alterner entre le statut coupé (l'indicateur est allumé) et le statut normal (l'indicateur est éteint).
Un astérisque «*» apparait à la place du numéro de Partie lorsque cette Partie est actuellement coupée.

③ Répétez les étapes ① et ② pour couper d'autres Parties.

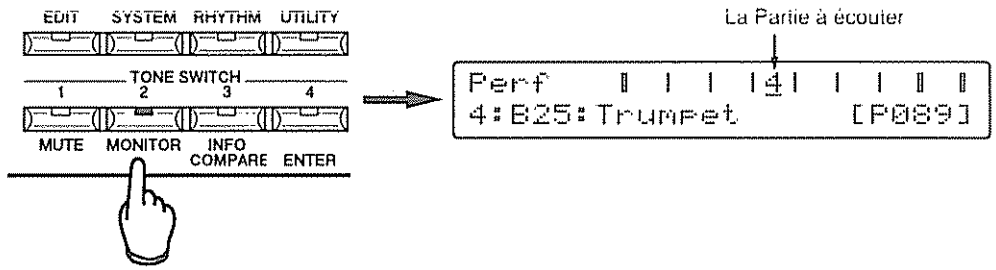
Contrôle d'une Partie

La fonction de contrôle de Partie vous permet d'écouter en solo une Partie spécifique, pour n'entendre que cette Partie alors que les autres sont coupées.
Cette fonction est utile pour contrôler individuellement le son de certaines Parties.

① Avec [◄CURSOR►], amenez le curseur sur le numéro de la Partie (en ligne supérieure) devant être écoutée



② Pressez [MONITOR] (l'indicateur s'allume).



Seul le numéro de la Partie à écouter est indiqué

③ Pressez [◄CURSOR►] (alors que vous êtes dans le mode d'écoute) pour sélectionner d'autres Parties.

④ Pressez [MONITOR] à nouveau pour annuler la fonction d'écoute de Partie et retourner à l'affichage d'origine (l'indicateur s'éteint)

Fonction de pré-écoute (Preview)

Vous pouvez écouter le Patch actuellement assigné à une Partie en sélectionnant le numéro de Partie voulu (en ligne supérieure) avec le curseur et en pressant le bouton **VOLUME**.

* Cette fonction remplace temporairement la fonction de coupure, permettant ainsi l'écoute de toute Partie, qu'elle soit coupée ou non.

* Lorsque la fonction de contrôle de Partie est utilisée, le Patch assigné à la Partie ainsi contrôlée sera entendu.

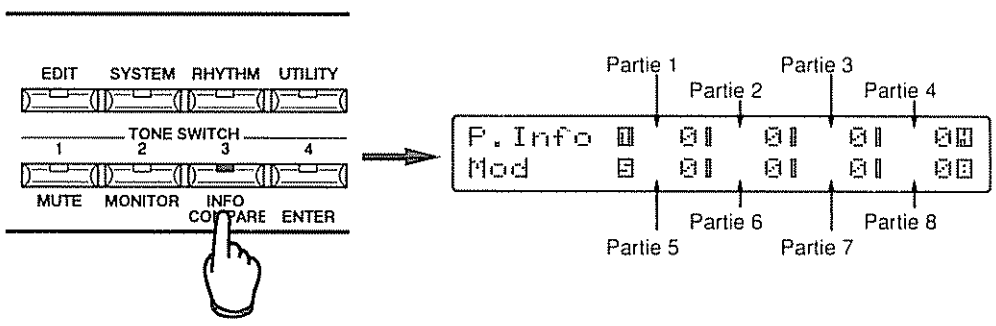
Contrôle de la réception des données MIDI d'une Partie (information de Partie)

Cette fonction vous permet de contrôler la réception des données MIDI pour chaque Partie.

* La valeur actuelle des données MIDI reçues s'affiche.
L'effet réel diffère de la valeur indiquée.

* Les données MIDI ne sont pas reçues lorsque les commutateurs de réception (voir pages 5-7, 5-8, 5-9) correspondant à certains types de message sont sur OFF. La Partie ne répondra pas à une donnée spécifique si le commutateur de réception de cette donnée (voir chapitre 7) est sur OFF (ou si la Partie est coupée).

① Pressez [INFO] (l'indicateur s'allume).



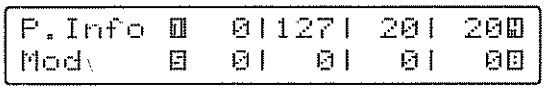
② Tournez la molette **DATA** pour changer le type de données MIDI indiqué dans l'afficheur.

③ Pressez [INFO] à nouveau pour retourner à l'affichage d'origine (l'indicateur s'éteint).

Les types de données MIDI indiqués sont décrits ci-dessous

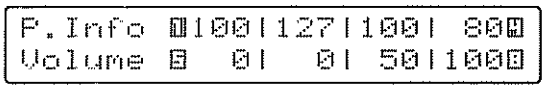
Données MIDI/Explication ..... Plage

● Mod (Modulation) :



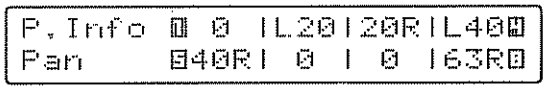
Données MIDI servant à créer les effets de modulation (Vibrato, par exemple) 0-127

● Volume :



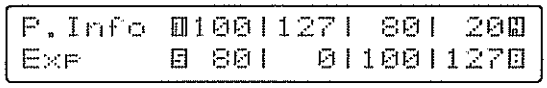
Données MIDI servant à changer le niveau de volume. 0-127

● Pan :



Données MIDI déterminant la position stéréo (L pour gauche et R pour droite) L64-63R

● Exp (Expression) :



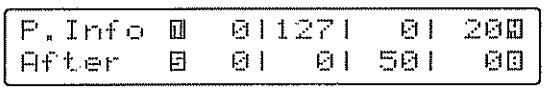
Données MIDI pour la commande d'expression 0-127

● Hold-1 :



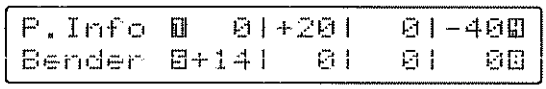
Données MIDI pour la pédale de sustain ON/OFF

● After (Aftertouch) :



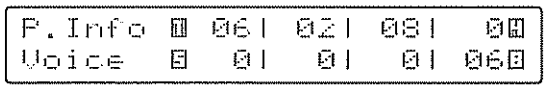
Données d'aftertouch 0-127

● Bender : changement de Pitch Bend



Données MIDI pour les changements de hauteur continus. - 64 - + 63

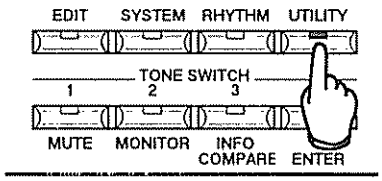
● Voice : nombre de voix utilisées



Le nombre total de voix utilisées dépend du nombre de Tones qui constituent chaque Patch
Par exemple, lorsque vous jouez deux notes d'une Partie utilisant un Patch à un Tone, «2» (2 voix) s'affiche
Lorsque vous jouez deux notes d'un Patch constitué de deux Tones, «4» (4 voix) s'affiche.
Un astérique «*» apparaît à la droite de «Voice» dans l'afficheur lorsque le nombre de voix utilisées dépasse 24; deux astérisques «* *» s'affichent quand le maximum de 28 voix est atteint

Stockage des Performances éditées

① Pressez [UTILITY] pour sélectionner le mode utilitaire. (L'indicateur s'allume).



② Stockez la Performance en mémoire.
Voir (page 9-5) pour des détails sur la procédure d'écriture.

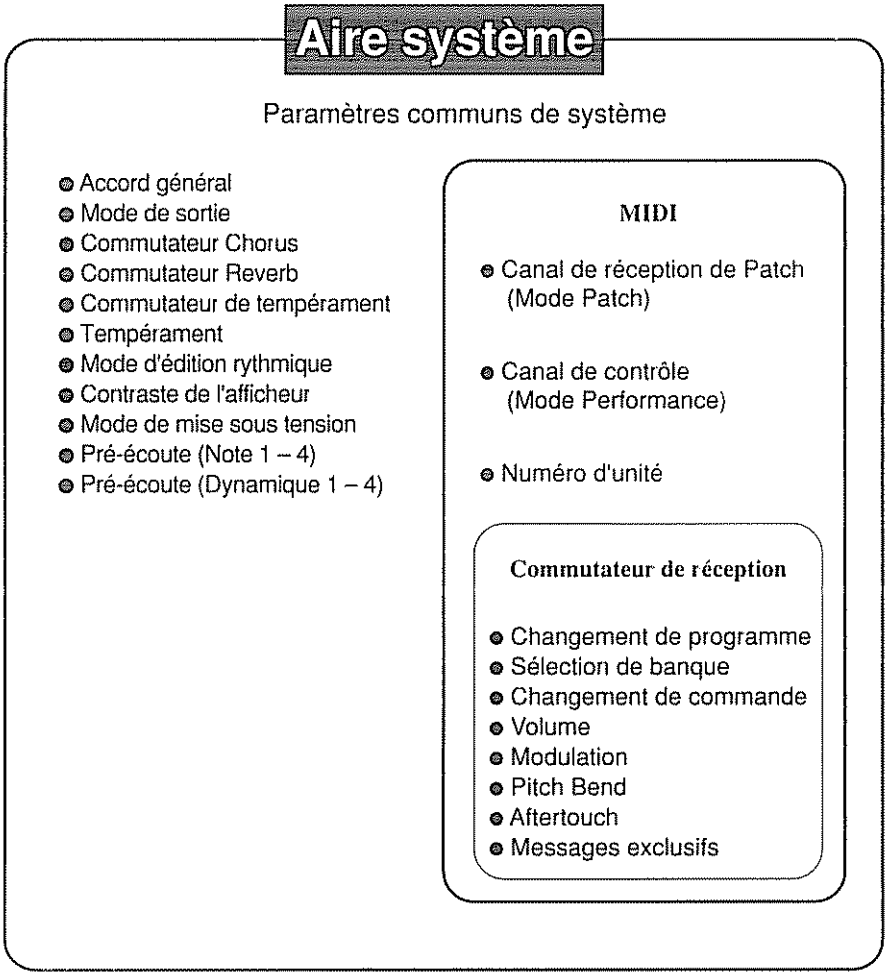
Section 5

EDITION DES PARAMETRES COMMUNS DE SYSTEME

MODE D'EDITION DU SYSTEME

QU'EST-CE QUE LE MODE D'EDITION DU SYSTEME?

Dans le mode d'édition du système, les paramètres communs de système, c'est-à-dire ceux concernant la totalité de l'unité (tels que l'accord général) peuvent être édités.

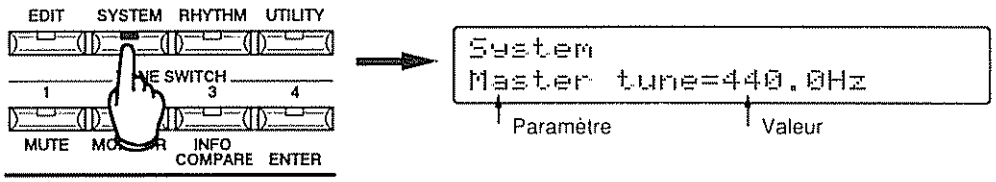


<Remarques>

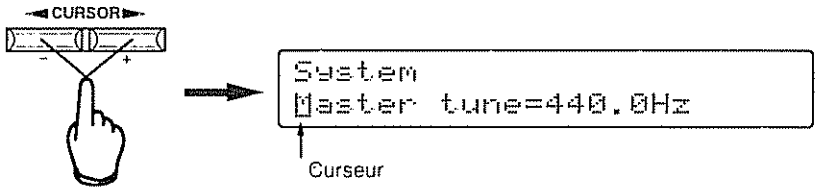
- Les changements apportés à ces réglages prennent immédiatement effet

■ GUIDE DE FONCTIONNEMENT

① Pressez [SYSTEM] pour passer en mode d'édition de système. (L'indicateur s'allume).

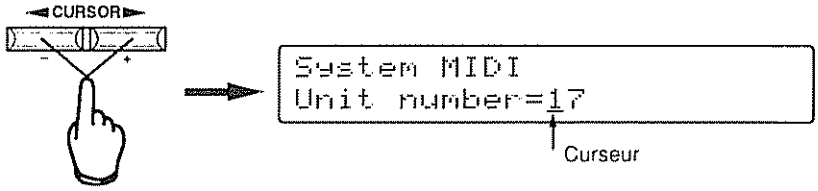


2 Amenez le curseur sur le paramètre de l'afficheur avec [◄CURSOR►]



③ Sélectionnez le paramètre à éditer.
Faites défiler les paramètre s en tournant la molette **DATA**.

④ Amenez le curseur sur la valeur de paramètre avec [◄CURSOR►].



⑤ Changez la valeur.

- ❖ Tournez la molette **DATA** pour changer la valeur par petits paliers.
- ❖ En tenant simultanément enfoncée la molette **DATA** et en la tournant, vous changerez la valeur par paliers plus importants.

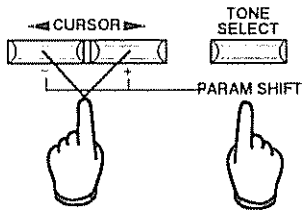


- ❖ Pressez rapidement deux fois la molette **DATA** pour retrouver la valeur originellement réglée. Pressez à nouveau deux fois la molette pour retourner à la valeur préalablement sélectionnée.

⑥ Répétez les étapes ② à ⑤ si nécessaire.

⑥ Pressez [SYSTEM] pour quitter le mode d'édition de système. (L'indicateur s'éteint).

Les paramètres peuvent être changés quelle que soit la position du curseur en pressant simultanément PARAM SHIFT et +/−, lors de la sélection des paramètres à éditer.



FONCTIONS DES PARAMETRES

> **Remarque**
> Certains des paramètres expliqués dans cette section peuvent ne pas être actifs selon les réglages des paramètres communs de système. Ces paramètres inactifs ne s'affichent alors pas dans l'écran. Pour de tels paramètres, les paramètres communs de système correspondants sont décrits parallèlement à l'illustration de l'afficheur.

Master Tune (accord général)

```
System
Master tune=440.0Hz
```

Ce paramètre contrôle l'accord général (la hauteur) du JV-880. La valeur est exprimée en tant que fréquence du la médian (la 4). Plus grande est la valeur et plus grande est la hauteur.

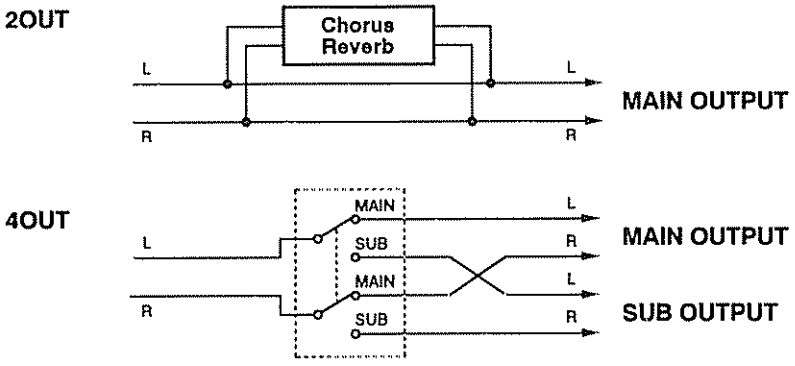
Plage : 427.4 - 452.6Hz

Output Mode (mode de sortie)

```
System
Output mode=4OUT
```

Ce paramètre détermine les prises par lesquelles le son sera produit.

Réglages : 2 OUT/4 OUT
2 OUT : le signal stéréo (L/R) avec effets est produit par les prises MAIN OUTPUT.
4 OUT : les sons sans effet sont produits par les sorties MAIN OUTPUT et SUB OUTPUT. Les réglages de sélection de sortie de chaque Patch (voir Section 6) et de la Performance (voir Section 7) déterminent par quelle paire de sortie MAIN ou SUB le son est produit.



Sélection de sortie

- Quand 4 OUT est sélectionné, le bouton **VOLUME** ne pilote le niveau que des prises MAIN OUTPUT. Le niveau des prises SUB OUTPUT est fixe.

Chorus Switch (commutateur de Chorus)

```
System
Chorus switch=ON
```

Output mode = 2OUT

Ce paramètre détermine si l'effet Chorus s'applique (ON) ou non.

Réglages : ON/OFF

* L'intensité du Chorus change en fonction des réglages faits pour le Patch ou la Performance

* Le réglage de Chorus dans les paramètres communs de Patch (voir Section 6) et le réglage de Chorus des paramètres communs de Performance (voir Section 7) n'a pas d'effet quand ce paramètre est sur OFF

Reverb Switch (commutateur Reverb) .....

```
System
Chorus switch=ON
```

Output mode = 2OUT

Ce paramètre détermine si l'effet Reverb s'applique (ON) ou non.

Réglages : ON/OFF

* L'intensité de Reverb change en fonction des réglages faits pour le Patch ou la Performance

* Le réglage de Reverb dans les paramètres communs de Patch (voir Section 6) et le réglage de Reverb des paramètres communs de Performance (voir Section 7) n'a pas d'effet quand ce paramètre est sur OFF.

Rx Channel (canal de réception du Patch) .....

```
System MIDI
Rx channel=01
```

Ce paramètre détermine le canal de réception du Patch.
Les Patches peuvent être changés (sur le canal ainsi réglé) par réception d'un message de sélection de banque et d'un message de changement de programme approprié. Lorsque seul un message de changement de programme est reçu, les Patches ne changent qu'à l'intérieur des Presets A et B ou de la mémoire interne et de la mémoire de carte (voir page 2–9).

Plage : 1-16

* Ce paramètre n'est sélectionné que lorsque le mode est changé d'un mode Patch au mode d'édition de système.

Control Channel (canal de contrôle) .....

```
System MIDI
Control channel=16
```

Ce paramètre vous permet d'accepter le changement de Performance par messages MIDI, et de fixer le canal servant à régler ON et OFF les commutateurs Chorus/Reverb (voir page 7-13).

Plage : 1-16/OFF

1-16 : les Performances peuvent être changées (sur le canal réglé) par réception d'un message de sélection de banque et d'un message de changement de programme approprié. Lorsque seul un message de changement de programme est reçu, les Performances ne peuvent changer qu'à l'intérieur des Presets A et B ou à l'intérieur de la mémoire interne et des données de carte. (Voir page 2-10).
Les commutateurs Chorus/Reverb sont réglés ON ou OFF par réception de données de changement de commande Chorus/Reverb.

OFF : les Performances ne peuvent être sélectionnées par MIDI.
Les commutateurs Chorus/Reverb ne peuvent non plus être modifiés par MIDI.

* Ce paramètre n'est sélectionné que lorsque le mode passe de Performance à édition de système

Unit Number (Numéro d'unité) .....

```
System MIDI
Unit number=17
```

Le numéro d'unité est un numéro d'identification d'appareil servant aux procédures de communication par système exclusif. Le JV–880 reçoit ces données uniquement lorsque le numéro d'unité approprié est inscrit dans les messages. Réglez le numéro d'unité pour qu'il corresponde au numéro d'unité de l'appareil émetteur/récepteur lorsque vous recevez/émettez des données de système exclusif.

Plage : 17-32

> Lorsque vous pilotez une configuration à plusieurs JV-880, assignez des numéros d'unité différents à chaque JV. De cette façon, les données de système exclusif pourront être précisément émises et reçues par un seul JV (voir Section 10).

Program Change (commutateur de réception des changements de programme) .....

```
System MIDI Rx switch
Program change=ON
```

Ce paramètre détermine si le JV-880 répondra ou non aux messages de changement de programme venant d'un appareil MIDI externe

Réglages : ON (répond)/OFF (ignore)

* Les Performances, Patches ou ensembles rythmiques peuvent parfois ne pas changer comme désiré si le commutateur de réception de changement de programme ou le commutateur de réception de sélection de banque a été réglé sur OFF.
* Le réglage du commutateur de réception de changement de programme dans les paramètres de Partie d'une Performance n'a pas d'effet lorsque ce commutateur est sur OFF

Program Bank Select (commutateur de réception de sélection de banque) .....

```
System MIDI Rx switch
Program bank sel=ON
```

Ce paramètre détermine si le JV-880 répondra ou non aux messages de sélection de banque (changement de commande n°0) venant d'un appareil MIDI externe.

Réglages : ON (répond)/OFF (ignore)

Control Change (commutateur de réception des changements de commande)

```
System MIDI Rx switch
Control change=ON
```

Ce paramètre détermine si le JV-880 répondra ou non aux messages de changement de commande autres que de modulation, volume, sélection de banque, (voir page 2-10) et RPN en provenance d'un appareil MIDI externe.

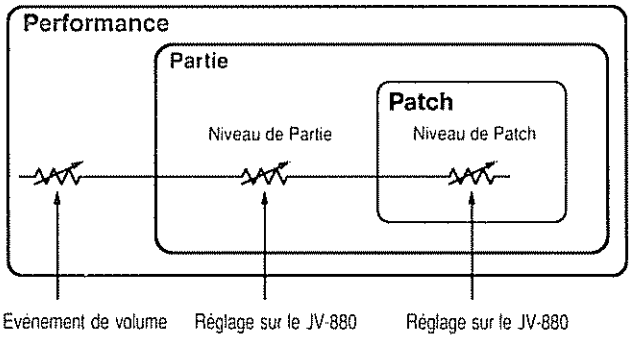
Réglages : ON (répond)/OFF (ignore)

Volume (commutateur de réception de volume)

```
System MIDI Rx switch
Volume=ON
```

Ce paramètre détermine si le JV-880 répond ou non aux données de volume venant d'un appareil MIDI externe

Réglages : ON (répond)/OFF (ignore)



* Le réglage du commutateur de réception de volume dans les paramètres des Tones d'un Patch (voir Section 6) et le réglage du commutateur de réception de volume dans les paramètres des Parties d'une Performance (voir Section 7) n'ont pas d'effet lorsque ce commutateur est réglé sur OFF.

> Le réel niveau sonore change lorsque des données de volume MIDI sont reçues. Toutefois, le réglage du niveau de Partie dans une Performance (voir Section 7) et le réglage du niveau de Patch (voir Section 6) ne changent pas.
> Réenvoyez des données de volume ou re-sélectionnez le mode pour retourner aux réglages d'origine.

Modulation (commutateur de réception de modulation)

```
System MIDI Rx switch
Modulation=ON
```

Ce paramètre détermine si le JV-880 répondra ou non aux données de modulation venant d'un appareil MIDI externe.

Réglages : ON (répond)/OFF (ignore)

Pitch Bend (commutateur de Pitch Bend)

```
System MIDI Rx switch
Pitch bend=OFF
```

Ce paramètre détermine si le JV-880 répondra ou non aux données de Pitch Bend venant d'un appareil MIDI externe.

Réglages : ON (répond)/OFF (ignore)

Aftertouch (commutateur de réception d'aftertouch)

```
System MIDI Rx switch
Aftertouch=OFF
```

Ce paramètre détermine si le JV-880 répondra ou non aux données d'aftertouch venant d'un appareil MIDI externe.

Réglages : ON (répond)/OFF (ignore)

Exclusive (commutateur de réception de messages exclusifs)

```
System MIDI Rx switch
Exclusive=ON
```

Ce paramètre détermine si le JV-880 répondra ou non aux données de système exclusif venant d'un appareil MIDI externe.

Réglages : ON (répond)/OFF (ignore)

Scale tune switch (commutateur de tempérament)

```
System
Scale tune switch=ON
```

Ce paramètre détermine si la fonction de tempérament est appliquée (ON) ou non.
Référez-vous à «Scale Tune» (tempérament) ci-dessous pour des informations sur la façon de régler cette fonction.

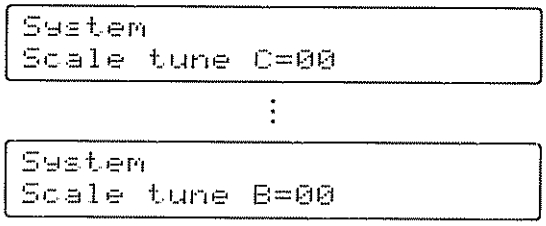
Réglages : ON/OFF

Scale tune (tempérament)

La fonction Scale Tune vous permet de régler précisément et individuellement les hauteurs des notes d'une octave (de do à si ou «C» à «B»). Les réglages faits ici s'appliquent à la totalité du clavier. Cette fonction rend possible des accords autres que le tempérament égal habituel

[Quand un Patch est sélectionné]

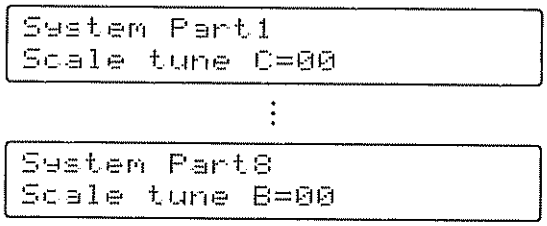
Accordez chaque note de l'octave



Scale Tune switch = ON

[Quand une Performance est sélectionnée]

Accordez chaque note d'une Partie



Scale Tune switch = ON

Plage : -64 – +63 (par unité d'1/100e) pour chaque note C (do) à B (si)
Valeur (+) : plus grande est la valeur et plus grande est la hauteur.
Valeur (–) : plus grande est la valeur et plus faible est la hauteur.

● La fonction tempérament (Scale Tune) vous permet de créer différents types de tempérament.

Tempérament égal

Ce tempérament divise une octave en douze notes à intervalles égaux. Ce tempérament est le plus communément utilisé en musique occidentale.
Le réglage OFF du commutateur Scale Tune place le JV-880 en tempérament égal

Tempérament juste (quand la tonique est le do)

Par comparaison au tempérament égal, dans lequel toutes les notes sont également «désaccordées», cet accord place les trois notes de base de l'accord majeur en accord parfait. Toutefois, cet effet n'est possible que lorsque vous jouez dans une seule tonalité. Les accords joués dans d'autres tonalités seraient dissonants. Le tableau ci-dessous donne les différences de hauteur pour chaque note lorsque la tonique est le do.

Gamme arabe

Dans la gamme arabe, les hauteurs du mi et du si (E et B) sont plus faibles que dans le tempérament égal et cela d'un quart de ton alors que le do# (C#), le fa# (F#) et le sol# (G#) sont plus hauts d'un quart de ton. En plus des gammes de jeu sol-si, do-mi, fa-sol#, la#-do# et ré#-fa#, il y a trois tonalités neutres (entre la tierce majeure et la tierce mineure) et sur le JV-880 la gamme arabe peut être jouée dans les tonalités de sol, do ou fa.

[Exemple de réglages]

Note	Tempérament égal	Tempérament juste (do en tonique)	Gamme arabe
Do	0	0	-6
Do#	0	-8	-5
Ré	0	+4	-2
Ré#	0	+16	-12
Mi	0	-14	-51
Fa	0	-2	-8
Fa#	0	-10	+43
Sol	0	+2	-4
Sol#	0	+14	+47
La	0	-18	0
La#	0	+14	-10
Si	0	-12	-49

Rhythm Edit Key (Accès à l'édition rythmique)

```
System
Rhythm edit key=INT&MIDI
```

Lorsque vous éditez, écrivez, copiez ou initialisez un son de percussion dans un ensemble rythmique, ce paramètre détermine si ce son de percussion peut être sélectionné depuis le JV-880 ou à la fois depuis le JV-880 et les touches d'un clavier MIDI connecté.

Réglages : INT & MIDI/INT
INT & MIDI : les sons peuvent être sélectionnés à la fois par la molette **DATA** et un clavier MIDI connecté.
INT : les sons ne peuvent sélectionnés que par la molette **DATA** du JV.

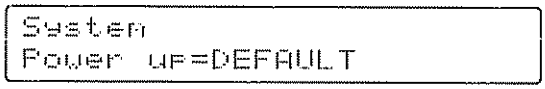
Display Contrast (Contraste de l'afficheur)

```
System
Display contrast=05
```

Ce paramètre régle le contraste de l'afficheur.

Plage : 0 - 10
Des valeurs plus élevées rendent l'affichage plus brillant.

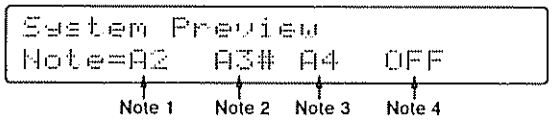
Power Up (Mode de mise sous tension)



Ce paramètre détermine les conditions par défaut du JV-880 à la mise sous tension.

Réglages : LASTSET/DEFAULT
LASTSET : le Patch ou la Performance dernièrement sélectionné avant l'extinction est à nouveau sélectionné à la mise sous tension.
DEFAULT : le Patch I01 ou la Performance I-01 est sélectionné.

Preview Note Pré-écoute (Notes 1-4)

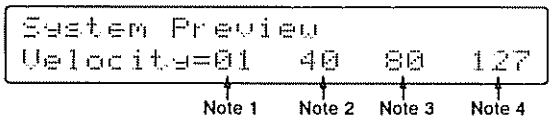


Ce paramètre détermine la hauteur du son entendu par la fonction de pré-écoute en pressant le bouton **VOLUME** ; quatre hauteurs (notes 1-4) sont possibles.
Chaque fois que le bouton **VOLUME** est pressé, une des quatre hauteurs est sélectionnée : Note 1, Note 2, Note 3, Note 4.

Plage : pour chaque note (1-4) : C-1 - G9/OFF
Aucun son n'est produit lorsque ce paramètre est sur OFF.

* Si toutes les notes (1-4) sont sur OFF, aucun son n'est entendu lors de la mise en action de la fonction pré-écoute par la pression du bouton **VOLUME**.

Preview Velocity Pré-écoute (Dynamique 1-4)



Ce paramètre détermine le niveau de volume de chaque note (1-4) entendue par la fonction Preview (pré-écoute)

Plage : pour chaque note (1-4) : 1-127

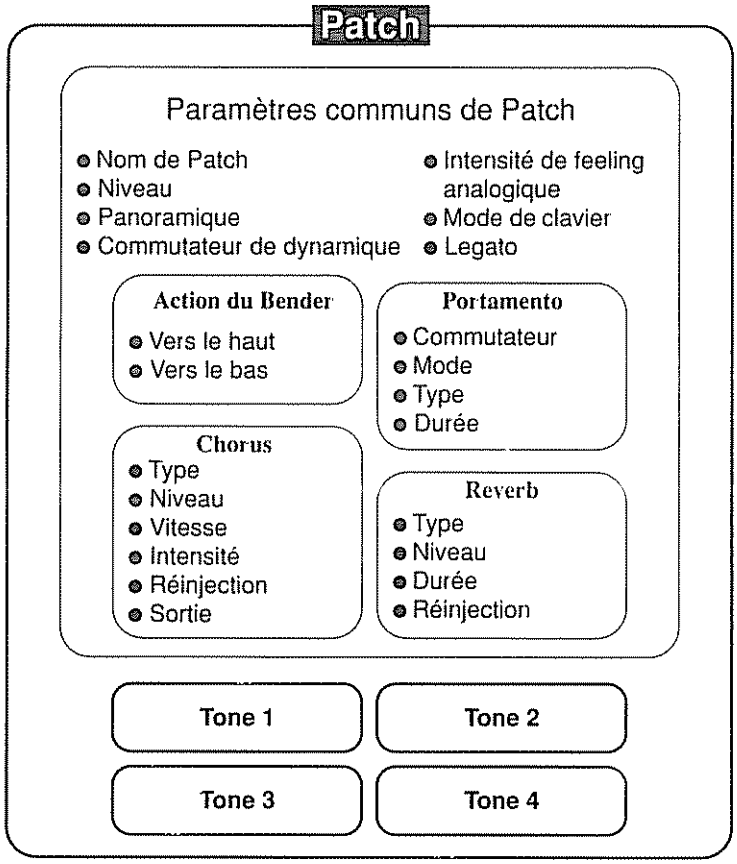
Section 6

EDITION DES PATCHES

MODE D'EDITION DE PATCH

QU'EST-CE QUE LE MODE D'EDITION DE PATCH ?

En mode d'édition de Patch, vous pouvez sélectionner un Patch et éditer les différents éléments (principalement les Tones) qui le composent pour créer des sonorités originales.
Lorsque vous créez un Patch, il est pratique de l'assimiler à une superposition de Tones.



Les paramètres qui forment un Patch (paramètres de Patch) sont divisés en deux catégories.

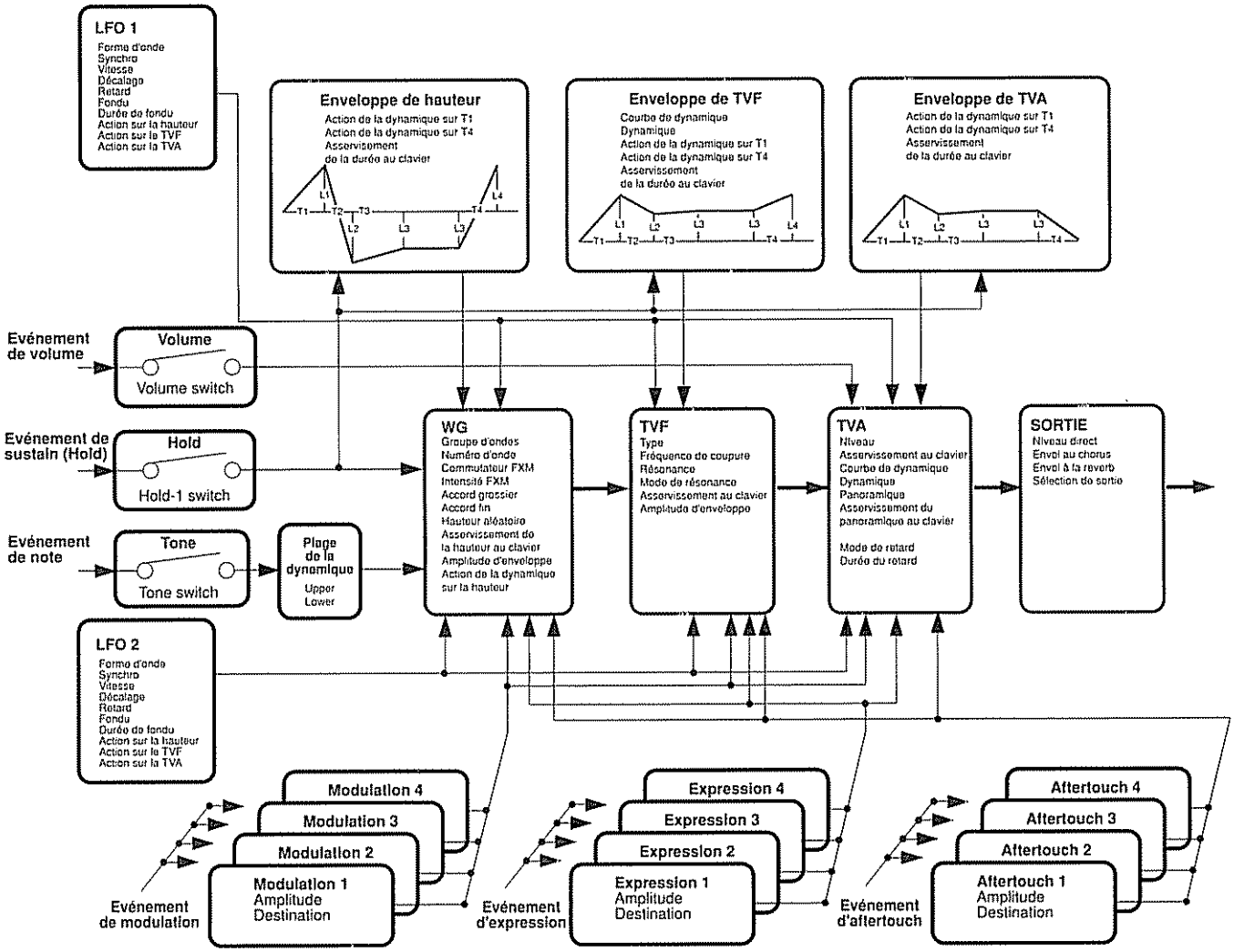
Paramètres communs de Patch

Ce sont les paramètres qui sont communs à la totalité d'un Patch et ne sont pas affectés par les réglages faits pour chaque Tone. Les paramètres de nom de Patch ainsi que de réglage de volume de Chorus/Reverb, de panoramique et de plage d'action du Bender appartiennent à ce groupe.

Paramètres de Tone

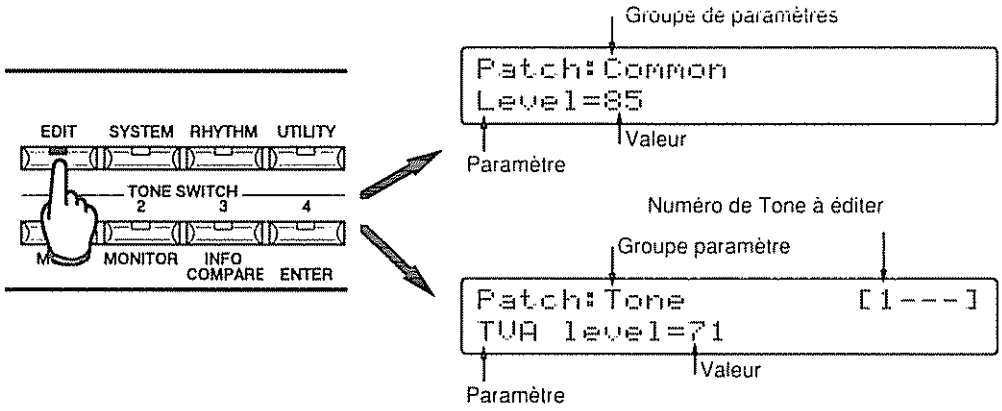
Ces paramètres vous permettent de façonner individuellement le son de chaque Tone. La qualité du son, la fréquence de coupure, le volume et la façon dont les sons changent dans le temps peuvent être déterminés. Le principal travail de création de son avec un synthétiseur consiste à régler et affiner ces paramètres. Les paramètres de Tones rendent possibles la modification fine d'un son ou la synthèse complète d'un nouveau timbre. Voir page 2-2 pour des détails sur les Tones

[Organisation des paramètres de Tone]

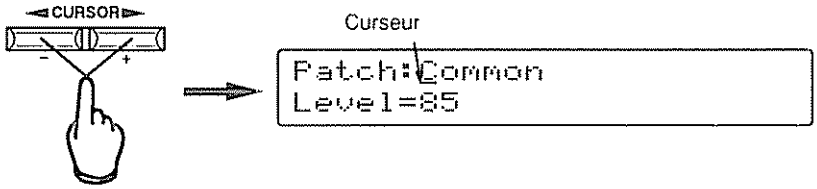


GUIDE DE FONCTIONNEMENT

① Sélectionnez le mode d'édition de Patch.
Pressez [EDIT] depuis le mode de jeu de Patch (l'indicateur s'allume)



② Amenez le curseur sur la partie haute de l affichage avec [◄CURSOR►]

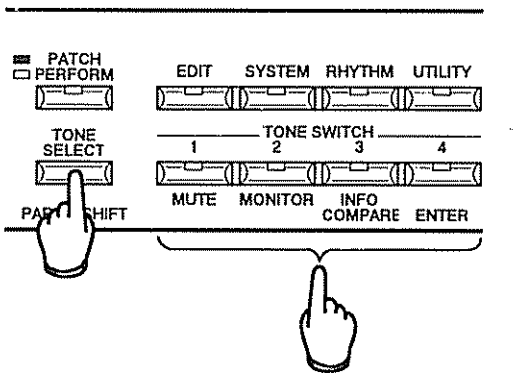


③ Sélectionnez le groupe ou type du paramètre à éditer.
En tournant la molette **DATA**, vous pouvez sélectionner «**Common**» quand vous éditez les paramètres communs de Patch, ou «**Tone**» quand vous éditez les paramètres de Tone.

* Sautez à l'étape ⑤ si vous avez sélectionné «**Common**»

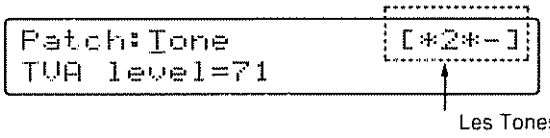
④ Sélectionnez le Tone à éditer.
Pressez et tenez enfoncé [TONE SELECT] et pressez le bouton [TONE SWITCH] correspondant au numéro de Tone que vous désirez éditer.

Chaque pression de [TONE SWITCH] fait passer l'indicateur du bouton du statut clignotant au statut éteint ; l'indicateur clignote lorsque le Tone est sélectionné.
Le numéro de Tone sélectionné est indiqué en haut à droite de l'afficheur

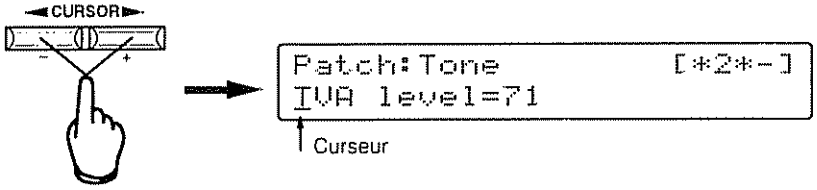


Il est également possible de sélectionner simultanément plusieurs Tones.
(Dans ce cas, tous les Tones sélectionnés seront réglés de la même façon) Le numéro de Tone qui était sélectionné en dernier est affiché à l'écran et les autres numéros de Tones sélectionnés sont indiqués par un astérisque «*».

(Quand plusieurs Tones sont sélectionnés)

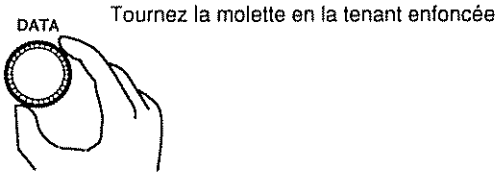


5 Amenez le curseur sur le nom du paramètre dans l'afficheur avec ◄CURSOR►.



⑥ Sélectionnez le paramètre à éditer.

- ❖ Tourner la molette **DATA** change les paramètres un à un.
- ❖ Tenir enfoncée la molette **DATA** tout en la tournant permet de sauter à certains paramètres en sautant des paramètres intermédiaires.



Les paramètres qui peuvent être sélectionnés lorsque vous faites tourner la molette DATA sont les suivants.

Paramètres communs de Patch

Patch name (nom de Patch)
Level (niveau)
Pan (panoramique)
Velocity switch (commutateur de dynamique)
Chorus type (type de Chorus)
Reverb type (type de Reverb)
Analog feel (feeling analogique)
Key assign (mode de clavier)
Legato
Bend range (action du Bender)

Porta switch (commutateur Portamento)
Porta time (durée de Portamento)

Paramètres de Tone

Volume switch (commutateur volume)
Hold-1 switch (commutateur de sustain)
Velo range (plage de dynamique)
Mod 1 (Modulation 1)
After 1 (Aftertouch 1)
Exp 1 (Expression 1)
LFO1 waveform (forme d'onde du LFO1)
LFO2 waveform (forme d'onde du LFO2)
WG wave group (groupe d'onde du générateur)
P-ENV T1velocity (action de la dynamique sur l'attaque de l'enveloppe de hauteur)
TVF type (type de TVF)
F-ENV velo curve (courbe de dynamique de l'enveloppe de filtre)
TVA level (niveau de TVA)
A-ENV T1velocity (action de la dynamique sur l'attaque de l'enveloppe de TVA)
Output dry level (niveau de sortie sans effet)

⑦ Amenez le curseur sur la valeur affichée avec ◄CURSOR►.

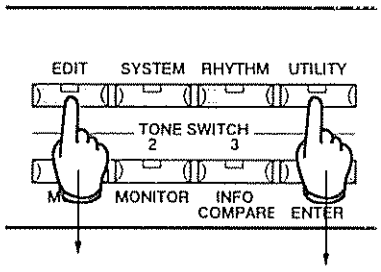
⑧ Changez la valeur.

- ❖ Tournez la molette **DATA** pour changer la valeur par petits paliers.
- ❖ Tenez enfoncée et tournez la molette **DATA** pour changer la valeur plus radicalement.
- ❖ Pressez rapidement deux fois la molette **DATA** pour retourner à la valeur d'origine. Pressez à nouveau deux fois la molette **DATA** pour ramener la valeur que vous veniez de régler.

⑨ Répétez les étapes ② à ⑧ si nécessaire.

⑩ Exécutez la procédure d'écriture (voir page 9-2) pour stocker les réglages.

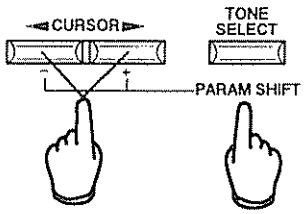
Pressez [EDIT] pour quitter le mode d'édition de Patch.



Pour quitter le mode d'édition de Patch

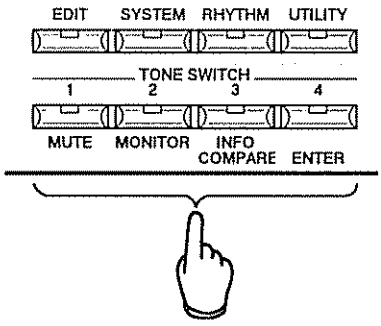
Pour accomplir la procédure d'écriture

Les paramètres peuvent être changés quelle que soit la position du curseur en tenant enfoncé [PARAM SHIFT] et pressant [+]/[−], quand vous sélectionnez le paramètre à éditer (étape ⑥).



Commutateur On/Off pour les Tones

Les boutons [TONE SWITCH] (1-4) fonctionnent comme des commutateurs On/Off pour chaque Tone. Quand un Tone est en service (On), l'indicateur du bouton correspondant s'allume et le Tone peut être entendu.



* Le réglage On/Off d'un Tone est stocké comme réglage de Patch.

Fonction de pré-écoute (Preview)

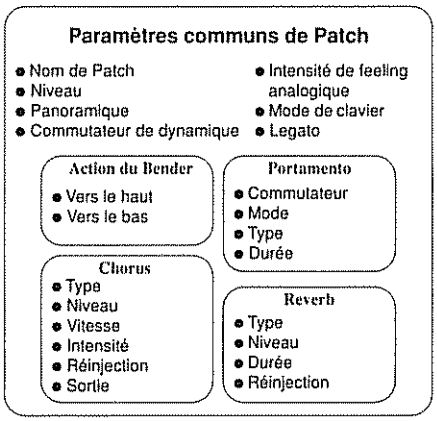
Un Tone peut être entendu en pressant le bouton **VOLUME**.

* Les Tones dont les boutons [TONE SWITCH] sont allumés seront entendus.
* Si tous les boutons [TONE SWITCH] sont éteints, aucun son ne sera ainsi entendu.

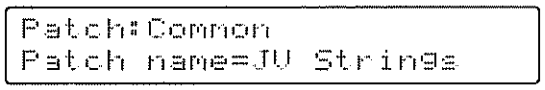
■ FONCTIONS DES PARAMETRES

Remarque
Certains des paramètres expliqués dans ces sections peuvent ne pas être actifs selon les réglages des paramètres communs de système. Ces paramètres alors inactifs ne sont pas affichés dans l'écran. Pour de tels paramètres, les paramètres communs de système correspondant sont décrits à côté de la représentation de l'afficheur LCD.

Paramètres communs de Patch



Patch name (nom de Patch) .....

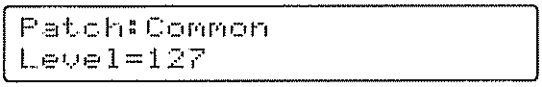


Un nom allant jusqu'à 12 caractères peut être assigné au Patch édité
Utilisez [◄CURSOR►] pour amener le curseur sur la partie d'affichage dans laquelle le nom apparaît et sélectionnez les caractères voulus avec la molette **DATA**

Caractères disponibles : espace, A-Z, a-z, 1-9, 0, +-[/#!,

* Le groupe de caractères (espace›A›a›1›+) change lorsque à la fois vous pressez et tournez la molette **DATA**

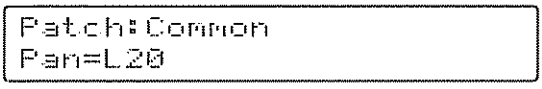
Patch Level (niveau de Patch).....



Ce paramètre détermine le niveau de Patch (volume du son). Le niveau de TVA (voir page 6-37) est réglé pour chaque Tone du Patch, mais ce paramètre détermine le niveau général du Patch.

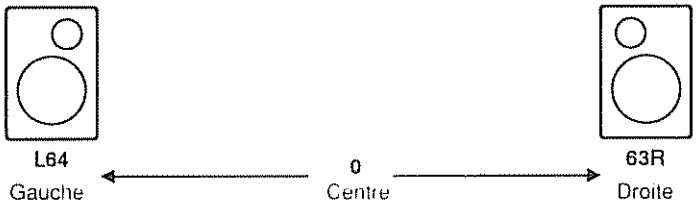
Plage : 0-127
Plus grande est la valeur, plus grand est le niveau.

Patch Pan (panoramique de Patch) .....



Ce paramètre détermine la position stéréo du Patch
La position de panoramique (voir page 6-38) se règle pour chaque Tone du Patch Chaque Tone se déplace alors de sa position actuelle à la position réglée ici

Plage : L64-0-63R
L64 est la valeur la plus à gauche, 0 est le centre 63R est la valeur la plus à droite.



Velocity Switch (commutateur de dynamique)

```
Patch:Common
Velocity switch=OH
```

Ce paramètre détermine si le réglage de plage de dynamique du paramètre de Tone (voir page 6-15) est actif (On) ou non.

Réglages : ON/OFF

Chorus type (type de Chorus)

```
Patch:Common
Chorus type=CHORUS2
```

Output mode = 2OUT
Chorus switch = ON

Ce paramètre détermine le type d'effet Chorus.

Réglages : CHORUS 1-3

CHORUS 1 Chorus standard
CHORUS 2 Chorus avec une vitesse de modulation faible. Il peut également servir d'effet Flanger en appliquant la réinjection (feedback).
CHORUS 3 Chorus avec modulation profonde, créant une forte variation de hauteur.

> Le Chorus ajoute profondeur et chaleur aux sons. Par exemple, ajouter du Chorus à des cordes de l'orchestre donne un son plus ample, plus chaud. La brillance et l'intensité sont accentuées lorsque l'effet Chorus est ajouté à des sonorités de piano électrique et de cloche.
> Le Chorus vous permet également de créer un mouvement et un vibrato en modulant le son. La vitesse de la modulation est réglée par le paramètre Rate et l'intensité par le paramètre Depth. L'utilisation conjointe avec le LFO (oscillateur basse fréquence) vous permet de créer un effet de modulation complexe, très animé.

Chorus level (niveau de Chorus)

```
Patch:Common
Chorus level=25
```

Output mode = 2OUT
Chorus switch = ON

Ce paramètre détermine le niveau du son de l'effet Chorus

Plage : 0-127
Plus grande est la valeur, plus grand est le niveau

Chorus rate (vitesse de Chorus)

```
Patch:Common
Chorus rate=60
```

Output mode = 2OUT
Chorus switch = ON

Ce paramètre détermine la vitesse de la modulation du son de Chorus

Plage : 0-127
Plus grande est la valeur, plus rapide est la modulation

Chorus depth (intensité de Chorus)

```
Patch:Common
Chorus depth=30
```

Output mode = 2OUT
Chorus switch = ON

Ce paramètre détermine l'intensité de la modulation du son de Chorus

Plage : 0-127
Plus grande est la valeur, plus grande est l'intensité de la modulation.

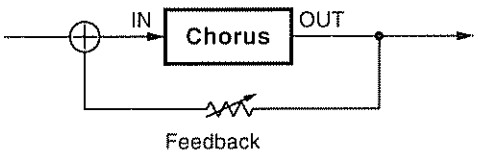
Chorus feedback (réinjection dans le Chorus)

```
Patch:Common
Chorus feedback=30
```

Output mode = 2OUT
Chorus switch = ON

Ce paramètre détermine le niveau du son de Chorus ré-orienté vers l'effet Un effet de Chorus plus riche, plus complexe peut être obtenu grâce à ce paramètre

Plage : 0-127
Plus grande est la valeur, plus grand est le niveau de réinjection



* Le son peut souffrir de distorsion si le niveau de feedback est trop élevé

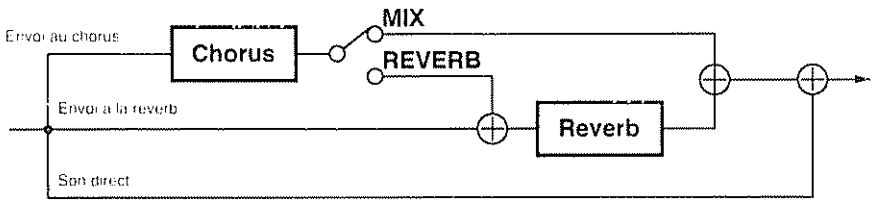
Chorus output (sortie du Chorus)

```
Patch:Common
Chorus output=MIX
```

Output mode = 2OUT
Chorus switch = ON

Ce paramètre détermine la destination du son sortant du Chorus

Réglages : MIX/REVERB
MIX : le son de Chorus et le son de Reverb sont mélangés avec le son direct (sans effet)
REVERB : le son de Chorus est mélangé avec le son direct après quoi la Reverb s'ajoute.



Reverb type (type de Reverb)

```
Patch:Common
Reverb type=HALL2
```

Output mode = 2OUT
Reverb switch = ON

Ce paramètre détermine le type de Reverb.

Réglages : ROOM1-2/STAGE1-2/HALL1-2/DELAY/PAN-DLY

ROOM1 Reverb avec dispersion courte et dense
ROOM2 Reverb avec dispersion courte et plus modérée
STAGE1 Reverb avec dispersion forte dans la portion finale du son
STAGE2 Reverb avec fortes réflexions initiales
HALL1 Reverb avec écho distinct
HALL2 Reverb avec écho riche
DELAY Retard traditionnel
PAN-DLY Retard avec auto-panoramique du son retardé entre gauche et droite.

L'effet Reverb simule la dispersion des sons réfléchis qui se produit juste après le son direct dans une pièce ou une salle. Cela donne une sensation de distance et d'ampleur au son général, le rendant plus riche et plus naturel. Le type de Reverb et la durée de Reverb simulent les constituants matériels des murs et la taille de la pièce, alors que le niveau de Reverb détermine l'intensité de réverbération.

Reverb level (niveau de Reverb)

```
Patch:Common
Reverb level=40
```

Output mode = 2OUT
Reverb switch = ON

Ce paramètre détermine le niveau du son réverbéré.

Plage : 0-127
Plus grande est la valeur, plus grand est le niveau.

Reverb time (durée de Reverb)

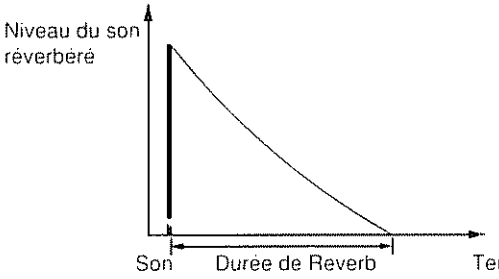
```
Patch:Common
Reverb time=30
```

Output mode = 2OUT
Reverb switch = ON

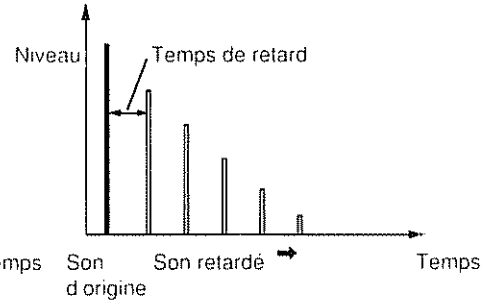
Quand ROOM1-HALL2 est sélectionné comme type de Reverb, ce paramètre détermine la durée du son réfléchi ; quand DELAY/PAN-DLY est sélectionné, ce paramètre détermine le temps de retard.

Plage : 0-127
Plus grande est la valeur. plus grande est la durée de Reverb ou le temps de retard

Quand Reverb est sélectionné :



Quand Delay est sélectionné :



Reverb feedback (réinjection dans la Reverb)

```
Patch:Common
Reverb feedback=20
```

Output mode = 2OUT
Reverb switch = ON

Avec un réglage DELAY ou PAN-DELAY, ce paramètre détermine le niveau de réinjection du signal dans l'unité d'effet (dans ce cas le DELAY)

Plage : 0-127
Plus grande est la valeur, plus grand est le niveau de réinjection

Analog feel depth (intensité de feeling analogique)

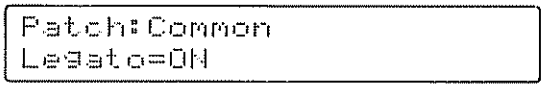
```
Patch:Common
Analog feel depth=20
```

Ce paramètre détermine l'intensité de l'effet de feeling analogique. Comme cet effet ajoute une modulation particulière (modulation 1/f) au niveau (volume) et à la hauteur, un son plus naturel (moins numérique!) peut être créé.

Plage : 0-127
Plus grande est la valeur, plus grande est la modulation

Chorus et Reverb servent à appliquer des effets aux Tones, et le paramètre Analog Feel applique une modulation 1/f juste après la création de la forme d'onde originale.
La modulation 1/f inclut des types particuliers de bruits de modulation, tels que le murmure d'un courant ou le léger sifflement d'un souffle.

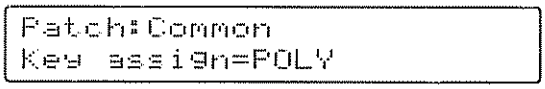
Key assign (mode de clavier)



Ce paramètre détermine si le Patch est joué polyphoniquement (POLY) ou monophoniquement (SOLO)

Réglages : POLY/SOLO
POLY : plusieurs notes peuvent être jouées simultanément.
SOLO : une seule note peut être jouée à la fois.

Legato

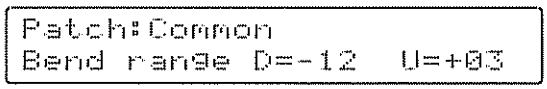


Ce paramètre détermine si la fonction Legato est en ou hors service

Réglages : ON/OFF
ON : quand une note est tenue, si une autre note est jouée, seule la hauteur change et l'enveloppe et le LFO restent ceux de la première note.
OFF : la fonction Legato n'est pas utilisée.

* L'effet Legato n'est pas actif lorsque Key Assign est sur POLY, même si le paramètre Legato est sur ON

Bender range



Bend range receive switch = ON

Ce paramètre détermine la plage de variation de la hauteur lorsque des données de Pitch Bend sont reçues d'un appareil MIDI externe. Les réglages de variation vers le haut (Up ou U) et vers le bas (Down ou D) peuvent être réglés indépendamment
Le Pitch Bend est habituellement obtenu depuis un levier Bender/Modulation d'un clavier MIDI et est particulièrement utile pour jouer des sons de guitare et certains effets sonores

Réglages : D (down) = -48-0/U (up) = 0-12
D : ce paramètre détermine la plage de variation de la hauteur vers le bas, par demi-tons.
U : ce paramètre détermine la plage de variation de la hauteur vers le haut, par demi-tons
Quand les valeurs Up et Down sont à 0, la hauteur ne change pas même lorsque des données de Pitch Bend sont reçues.

Porta switch (commutateur de Portamento)

```
Patch:Common
Porta switch=OFF
```

Ce paramètre détermine si l'effet Portamento est utilisé (ON) ou non. La fonction Portamento crée un changement progressif de hauteur entre notes jouées consécutivement.

Réglages : ON/OFF

Porta mode

```
Patch:Common
Porta mode=NORMAL
```

Ce paramètre détermine comment l'effet Portamento s'applique.

Réglages : LEGATO/NORMAL

LEGATO : le Portamento ne s'applique que lorsque les notes sont jouées de façon Legato (c'est-à-dire en ne relâchant une touche qu'après que la touche suivante ait déjà été pressée).

NORMAL : le Portamento s'applique tout le temps.

Porta type (Type de Portamento)

```
Patch:Common
Porta type=TIME
```

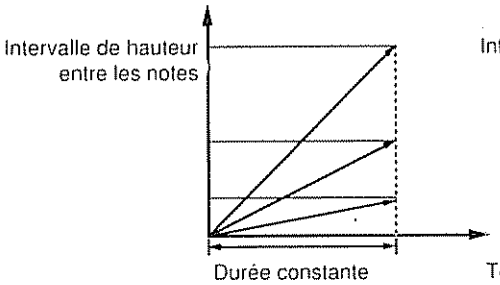
Ce paramètre détermine le type d'effet Portamento.

Réglages : TIME/RATE

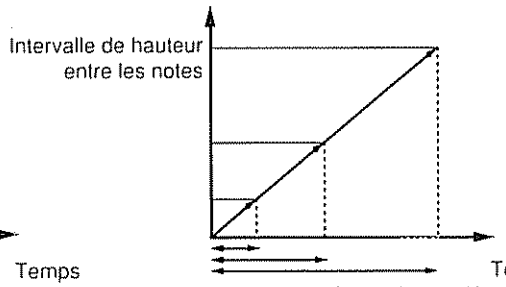
TIME : le temps nécessaire pour passer d'une note à la suivante est constant, quel que soit l'intervalle de hauteur entre les deux notes.

RATE : le temps nécessaire pour passer d'une note à la suivante dépend de l'intervalle de hauteur séparant les deux notes

Avec un réglage TIME :



Avec un réglage RATE :



Le temps nécessaire au dépassement dépend de l'intervalle de hauteur

Porta time (Durée de Portamento)

```
Patch:Common
Porta time=50
```

Ce paramètre détermine le temps nécessaire à la hauteur pour passer d'une note à l'autre quand on utilise l'effet Portamento

Plage : 0-127
Plus grande est la valeur, plus faible est la vitesse de changement de hauteur.

Paramètres de Tone

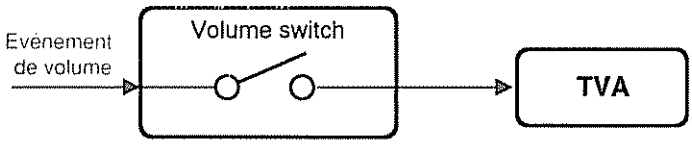
Volume switch (commutateur de volume)

```
Patch:Tone              [-*3*]
Volume switch=OFF
```

Volume receive switch = ON

Ce paramètre détermine si un Tone répond ou non aux données de volume MIDI.

Réglages : ON/OFF
ON : le volume d'un Tone change en réponse à la réception de données de volume MIDI.
OFF : les données de volume MIDI sont ignorées.



- Le standard MIDI assigne le volume MIDI au changement de commande numéro 7.

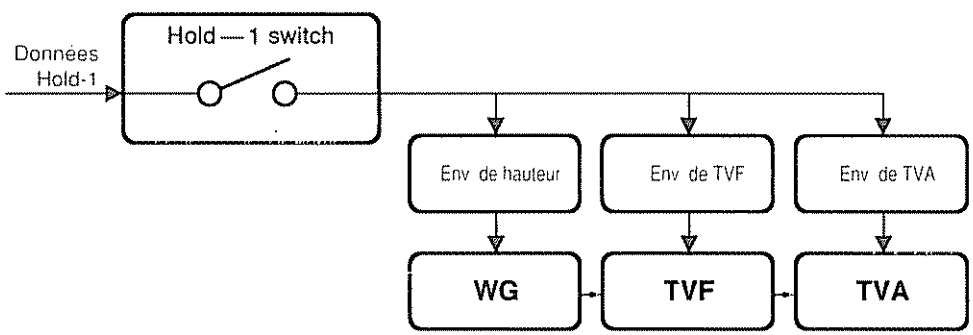
Hold-1 Switch (commutateur de sustain)

```
Patch:Tone              [1*--]
Hold -1 switch=ON
```

Control Change receive switch = ON

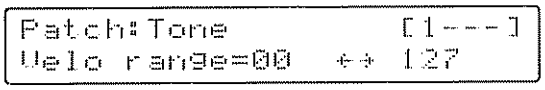
Ce paramètre détermine si le Tone répond ou non aux messages MIDI de sustain (Hold-1)

Réglages : ON/OFF
ON : l'effet sustain s'applique lorsque les données MIDI Hold-1 sont reçues.
OFF : les données MIDI Hold-1 sont ignorées



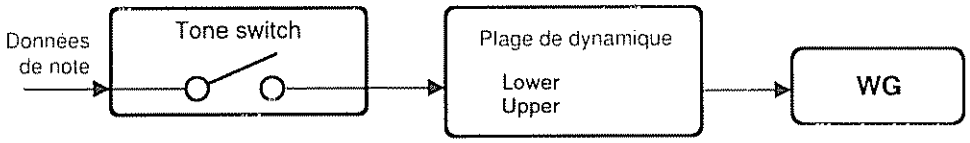
* Le standard MIDI assigne la fonction Hold-1 (sustain) ou au changement de commande numéro 64

Velo Range (plage de dynamique)



Ce paramètre détermine la plage de dynamique (lower/upper) dans laquelle est entendu le Tone.

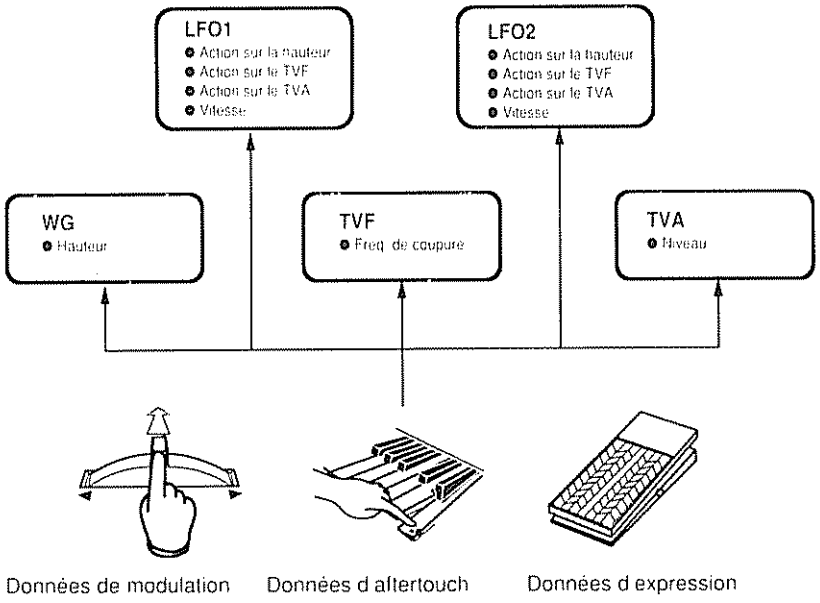
Plage : lower = 0-127/upper = 0-127



Réglage de la façade (voir page 6-6)

● Commandes MIDI des paramètres de Tone

Les paramètres de Tone peuvent être pilotés par changements de commande et données d'aftertouch depuis un appareil MIDI externe Un maximum de 4 paramètres de Tone peuvent être contrôlés simultanément par chaque type de données



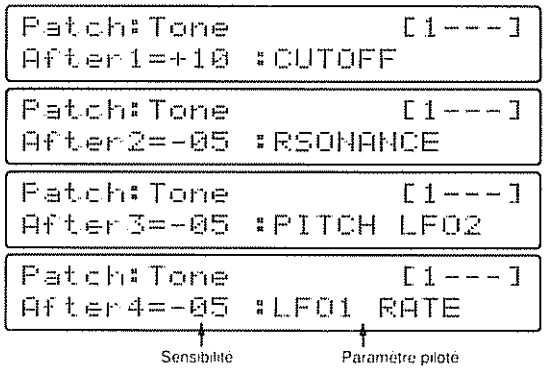
Mod1-4 Commande de modulation 1-4



Modulation receive switch = ON

Ce paramètre détermine quel paramètre les données de modulation piloteront ainsi que la sensibilité (c'est-à-dire la plage de variation du paramètre piloté).

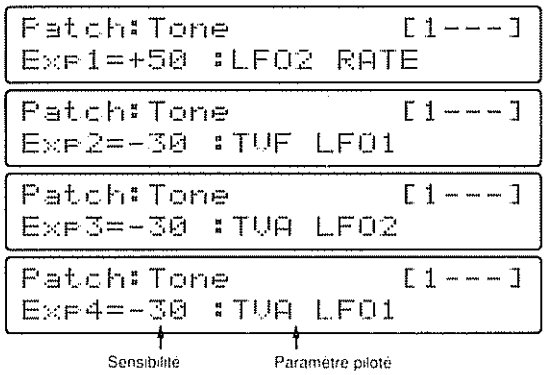
After1-4 Commande d'aftertouch 1-4



Aftertouch receive switch = ON

Ce paramètre détermine quel paramètre les données d'aftertouch pilotent ainsi que la sensibilité (ou la plage de changement du paramètre piloté)

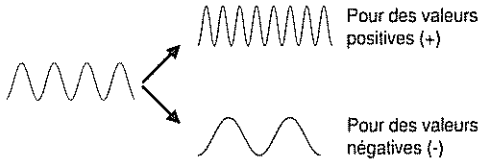
Exp1-4 Commande d'expression 1-4



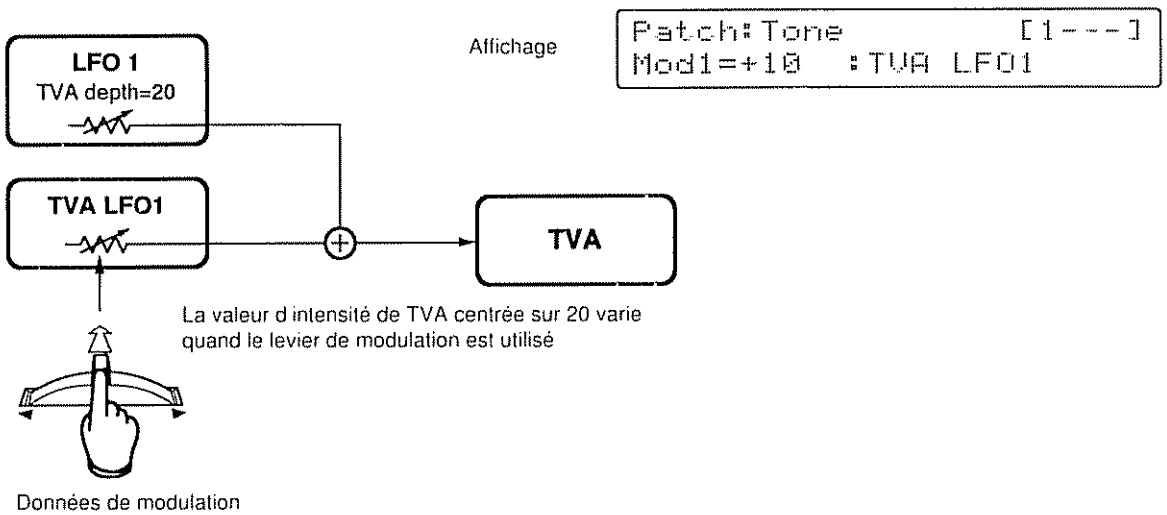
Control change receive switch = ON

Ce paramètre détermine quel paramètre les données d'expression pilotent et la sensibilité (ou la plage de variation du paramètre piloté)

Les paramètres disponibles et la plage de sensibilité sont les mêmes pour les commandes de modulation, aftertouch et expression.

Destination ou paramètres qui peuvent être contrôlés		Plage de réglage	Commentaires
Affichage	Signification		
OFF	La commande est désactivée		
PITCH	Hauteur (par demi-tons)	– 63 – + 63	Avec une valeur positive (+), le changement est plus important ou plus haut alors qu'avec une valeur négative (-) il est moins important ou plus bas.
CUTOFF	Fréquence de coupure	– 63 – + 63	
RESONANCE	Résonance	– 63 – + 63	
LEVEL	Niveau (volume)	– 63 – + 63	
PITCH LFO1	Application du LFO1 sur la hauteur	– 63 – + 63	La phase du LFO est inversée selon que la valeur est positive (+) ou négative (-). Pour les réglages positifs et négatifs, l'effet devient plus prononcé lorsque la valeur est plus éloignée de 0
PITCH LFO2	Application du LFO2 sur la hauteur	– 63 – + 63	
TVF LFO1	Application du LFO1 sur la coupure du TVF	– 63 – + 63	
TVF LFO2	Application du LFO2 sur la coupure du TVF	– 63 – + 63	
TVA LFO1	Application du LFO1 sur le volume	– 63 – + 63	
TVA LFO2	Application du LFO2 sur le volume	– 63 – + 63	
LFO1 RATE	Vitesse du LFO1	– 63 – + 63	Pour des valeurs positives (+), la fréquence du LFO est élevée, et pour des valeurs négatives (-), elle est basse. 
LFO2 RATE	Vitesse du LFO2	– 63 – + 63	

(Exemple) Lorsque vous changez le paramètre TVA LFO1 avec le levier modulation :

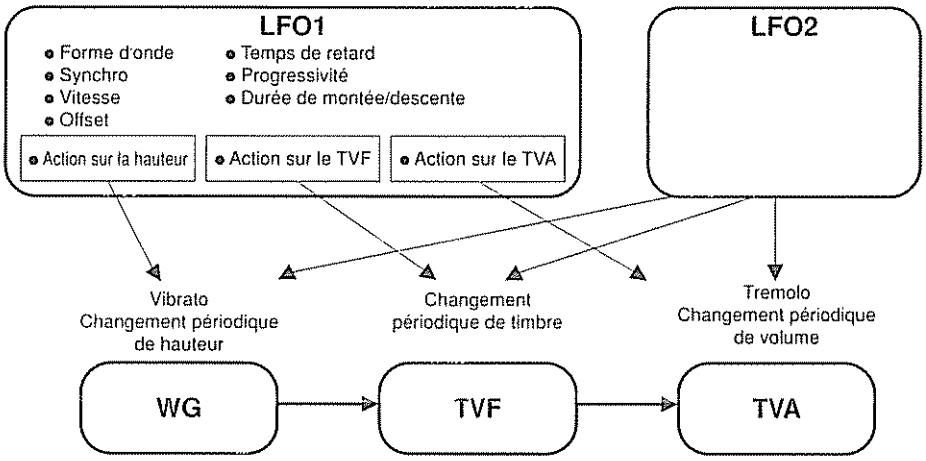


- Le standard MIDI assigne la commande d'expression au numéro 11 et celle de modulation au numéro 1. L'aftertouch est défini indépendamment des données de changement de commande (voir le tableau d'équipement MIDI)

● LFO1, 2 (paramètres de LFO)

LFO est une abrévation de Low Frequency Oscillator (oscillateur basse fréquence) et c'est un élément qui sert à moduler périodiquement la hauteur du Tone, la fréquence de coupure du filtre et le volume. Le LFO s'applique au WG (générateur d'onde), au TVF et au TVA (comme décrit ci-dessous) pour créer des effets de changement de hauteur, Tremolo et autres effets.
Le JV-880 a deux LFO indépendants (LFO1 et LFO2) pour chaque Tone.

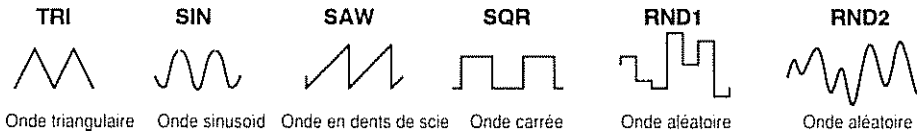
* Les paramètres sont les mêmes pour LFO1 et 2



LFO waveform .....

Ce paramètre vous permet de sélectionner la forme d'onde du LFO. Une représentation graphique de la forme d'onde est affichée à côté du nom dans l'écran.

Réglages : TRI/SIN/SAW/SQR/RND1-2



Pour ajouter de la modulation et du vibrato, sélectionnez l'onde sinusoïdale ou triangulaire, et appliquez la à faible intensité ou au niveau (volume) et à la hauteur. Les formes d'onde aléatoires sont utiles pour créer des effets sonores spéciaux et une modulation.

LFO synchro

```
Patch:Tone          [1---]
LF01 synchro=OFF
```

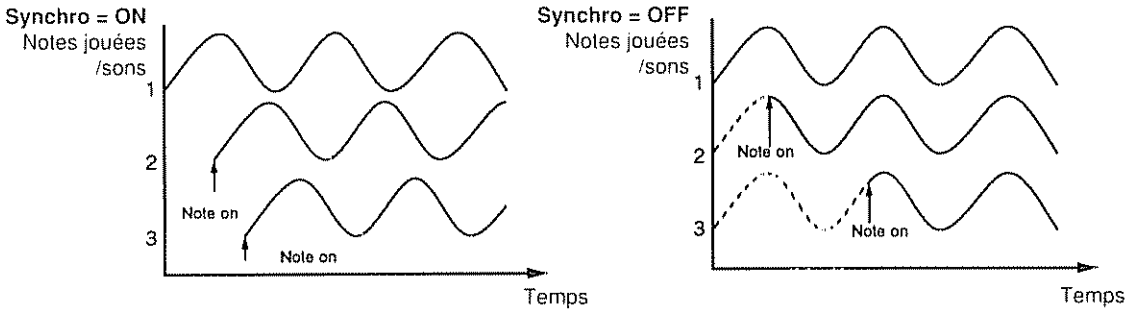
```
Patch:Tone          [1---]
LF02 synchro=ON
```

Ce paramètre détermine si le début de l'effet LFO est synchronisé ou non avec l'enfoncement de la touche (ON).

Réglages : ON/OFF

ON : comme le cycle du LFO commence au même point pour chaque nouvel enfoncement de touche, la phase du LFO diffère pour chaque note jouée.

OFF : quel que soit le moment où l'enfoncement de notes se produit, la phase du LFO est la même pour toutes les notes jouées



Quand la synchro du LFO est sur ON, essayez de jouer un accord en arpège. Le cycle choisi pour le LFO commencera à chaque enfoncement d'une nouvelle touche, créant une modulation aléatoire, naturelle. Quand ce paramètre est sur OFF, la modulation est uniforme pour toutes les notes, puisque c'est la même onde de LFO qui s'applique à tous les sons.

LFO rate

```
Patch:Tone          [1---]
LF01 rate=60
```

```
Patch:Tone          [1---]
LF02 rate=20
```

Ce paramètre détermine la vitesse du LFO.

Plage : 0-127

Plus grande est la valeur, plus grande est la vitesse.

Régler une vitesse faible est bon pour les effets vibrato et tremolo alors que des valeurs élevées créent des sons et effets plus inhabituels, avec beaucoup d'altérations.

LFO offset

```
Patch:Tone          [1---]
LF01 offset=+50
```

```
Patch:Tone          [1---]
LF02 offset=+50
```

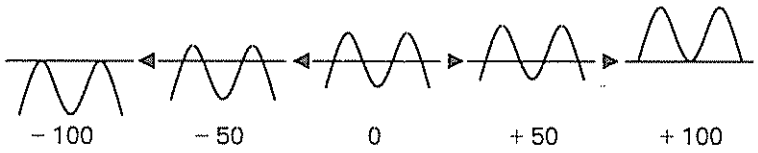
Ce paramètre détermine comment la forme d'onde est décalée vers le haut ou le bas par rapport à la valeur centrale (hauteur/fréquence de coupure) de la forme d'onde du LFO

Réglages : -100/-50/0/+50/+100

Valeurs positives (+) : la forme d'onde est décalée vers le haut par rapport à l'axe des X. Le centre de la forme d'onde est dorénavant plus haut qu'à l'origine.

0 : pas de décalage de forme d'onde.

Valeurs négatives (-) : la forme d'onde est décalée vers le bas par rapport à l'axe des X. Le centre de la forme d'onde est dorénavant plus bas qu'à l'origine.



Vous pouvez créer des trilles automatiques en réglant l'offset d'une onde carrée sur +100 ou -100, et en l'appliquant au pitch avec un réglage d'intensité approprié.

LFO delay

```
Patch:Tone          [1---]
LF01 delay=KEY-OFF
```

```
Patch:Tone          [1---]
LF02 delay=KEY-OFF
```

Ce paramètre détermine le temps qui s'écoule entre le début de production d'un Tone (Note On) et le début du LFO.

Plage : 0-127/KEY-OFF

0-127 : plus grande est la valeur, plus grand est l'intervalle de temps avant l'application du LFO.

KEY-OFF : le LFO ne s'applique qu'après que la touche ait été relâchée.

Vous pouvez utiliser le delay lorsque vous ne désirez pas que le LFO commence en même temps que le son lui-même ou lorsque vous désirez simuler le son d'un instrument de musique réel dans lequel le vibrato ne s'applique généralement qu'après que le son est déjà commencé. Dans un tel cas, la profondeur du vibrato peut être programmée pour augmenter progressivement (grâce aux réglages de fade time), vous permettant de créer des effets de vibrato et tremolo naturels.

LFO fade

```
Patch:Tone          [1---]
LFO1 fade=IN
```

```
Patch:Tone          [1---]
LFO2 fade=IN
```

Ce paramètre détermine le mode d'apparition/disparition du LFO.

Réglages : IN/OUT

IN : le LFO s'applique graduellement après l'enfoncement d'une touche, en un temps déterminé par le paramètre fade time.

OUT : le LFO s'applique dès l'enfoncement de la touche jusqu'à la fin du temps de retard choisi, et disparait alors graduellement en un temps fixé par le paramètre fade time.

* Lorsque le temps de retard est réglé sur KEY-OFF, cet effet ne s'applique qu'après que la note ait été relâchée.

LFO fade time

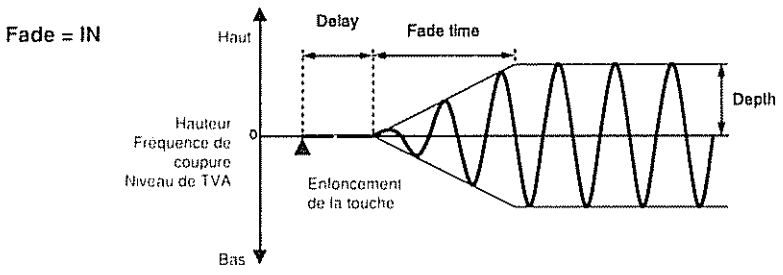
```
Patch:Tone          [1---]
LFO1 fade time=50
```

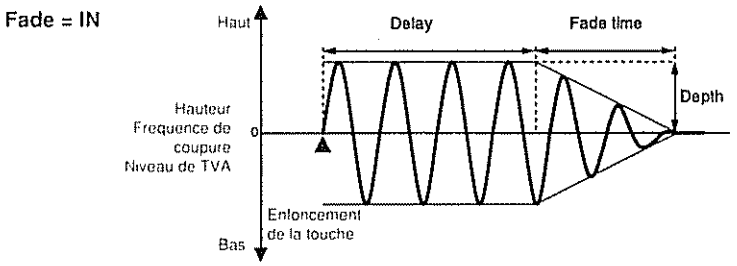
```
Patch:Tone          [1---]
LFO2 fade time=50
```

Ce paramètre détermine le temps nécessaire au LFO pour apparaître ou disparaître (selon le réglage précédent).

Plage : 0 - 127

Plus grande est la valeur plus long est le temps d apparition/disparition





LFO Pitch depth

```
Patch:Tone          [1---]
LF01 Pitch depth=+20
```

```
Patch:Tone          [1---]
LF02 Pitch depth=+20
```

Ce paramètre détermine l'intensité d'application du LFO à la hauteur d'un tone.

Plage : - 63 - +63
Plus la valeur est éloignée de 0, plus prononcée est la variation de hauteur et donc le vibrato

LFO TVF Depth

```
Patch:Tone          [1---]
LF01 TVF depth=-30
```

```
Patch:Tone          [1---]
LF02 TVF depth=-30
```

Ce paramètre détermine l'intensité d'application du LFO à la fréquence de coupure d'un Tone.

Plage : -63 - +63
Plus la valeur est éloignée de 0 et plus prononcée est l'effet de souffle du balayage du filtre.

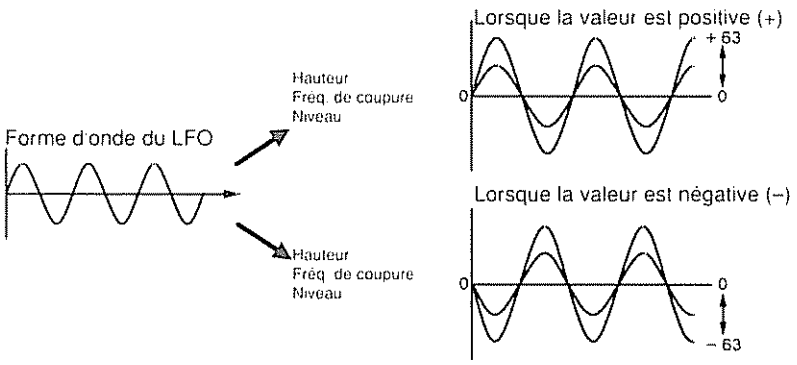
LFO TVA depth

```
Patch:Tone          [1---]
LF01 TVA depth=00
```

```
Patch:Tone          [1---]
LF02 TVA depth=00
```

Ce paramètre détermine l'intensité d'application du LFO sur le niveau d'un Tone.

Plage : - 63 - + 63
Plus la valeur est éloignée de 0 et plus prononcé est l'effet tremolo



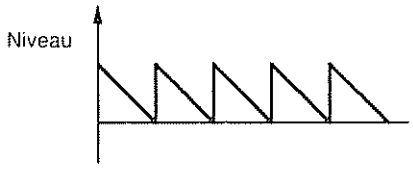
La façon dont la hauteur et le volume changent est inverse selon que les intensités sont des valeurs positives (+) ou négatives (-). Par exemple, la phase de la modulation est inversée lorsque le réglage d'intensité est positif pour un Tone et négatif de même valeur pour un autre Tone. Avec cette procédure, différents Tones peuvent jouer tour à tour, et les sons peuvent aller et venir dans l'image stéréo en combinaison avec la fonction panoramique (expliquée plus tard). Vous pouvez créer un effet de type cloche si vous réglez la valeur d'offset de l'onde en dent de scie sur 100, avec une valeur négative pour le niveau et la fréquence de coupure



Faites les réglages de modulation de hauteur suivants pour la portion continue du son

Forme d'onde :	Carrée
Offset :	-100
Intensité :	+14

En utilisant les réglages ci-dessus un trille au demi-ton sera produit



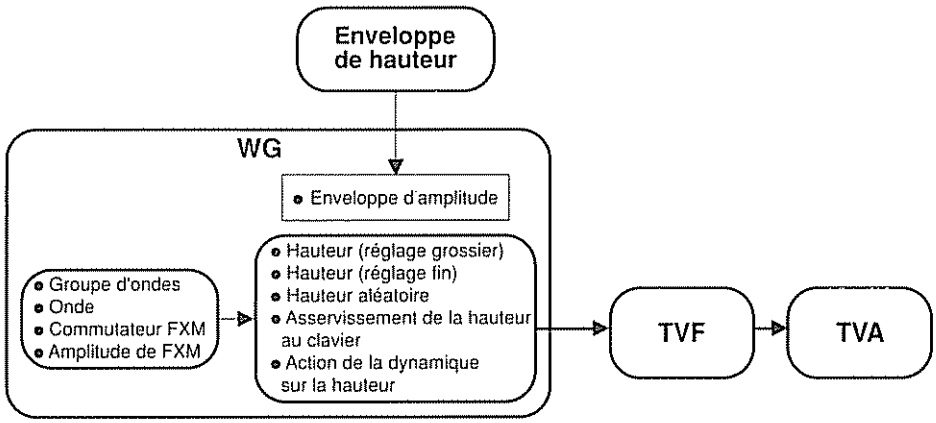
Faites les réglages de modulation de TVA suivants pour la portion continue du son.

Forme d'onde :	Carrée
Offset :	+100
Intensité :	-63

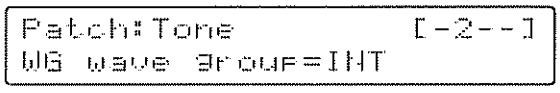
En utilisant les réglages ci-dessus, le son jouera continuellement comme une cloche.

WG (paramètres du générateur d'onde ou «Wave Generator»)

Le générateur d'onde utilise les données de formes d'onde stockées en mémoire interne, sur carte PCM ou carte d'extension, et génère une forme d'onde originale. Cette section de paramètres vous permet de sélectionner la forme d'onde, qui est l'élément de base pour bâtir le son, et de faire les réglages relatifs à la hauteur.



WG Wave Group .....

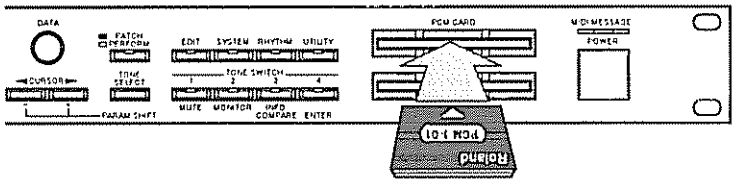


Ce paramètre détermine le groupe de formes d'onde utilisé. Le JV-880 a 129 formes d'onde internes. Les formes d'onde de la carte d'extension optionnelle (série SR-JV-80) et des cartes PCM (SO-PCM 1) peuvent également être utilisées.

Réglages : INT (interne)/EXP (carte d'extension)/PCM (carte PCM)

* «PCM» ou «EXP» ne peuvent être sélectionnés s'il n'y a ni carte d'extension installée ni carte PCM insérée dans la fente PCM CARD

Comment insérer la carte PCM
Lorsque vous utilisez les formes d'onde d'une carte PCM (série SO-PCM1), insérez la carte PCM dans la fente PCM CARD de la façade avec ses inscriptions vers le haut



* Voir page 10-54 pour des instructions sur l'installation de la carte d'extension

WG wave

```
Patch:Tone              [-2--]
WG wave=100 POWER Tom Hi
```

Ce paramètre détermine le numéro de la forme d'onde utilisée. Le numéro et le nom de la forme d'onde sont affichés à l'écran.

WG FXM switch

```
Patch:Tone              [-2--]
WG FXM switch=OFF
```

Ce paramètre détermine si la fonction FXM (Frequency Cross Modulation) est en service (ON) ou non. De nouvelles formes d'onde peuvent être créées en mixant (ou modulant en croix) une forme d'onde avec une autre. La FXM rend possible la création de sonorités à la dynamique exceptionnelle.

Réglages : ON/OFF

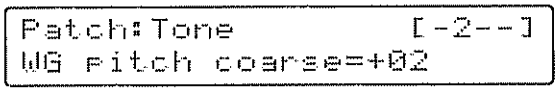
WG FXM depth

```
Patch:Tone              [-2--]
WG FXM depth=05
```

Ce paramètre détermine l'intensité de la fonction FXM.

Réglages : 1 - 16
Plus grande est la valeur, plus profond est l'effet FXM.

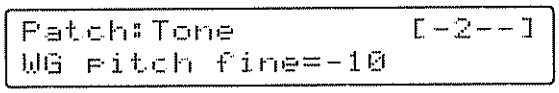
WG pitch coarse



Le paramètre décale la hauteur du Tone par paliers d'un demi-ton.

Plage : -48 - +48
La hauteur est décalée vers le haut lorsque la valeur est positive (+) et vers le bas lorsque la valeur est négative (-).

WG pitch fine

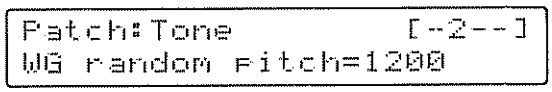


Ce paramètre décale la hauteur du Tone par unités d'un centième de demi-ton.

Plage : -50 - +50
La hauteur est augmentée quand la valeur est positive (+) et diminuée quand la valeur est négative (-).

Les réglages d'accord (coarse/fine) déterminent la hauteur de base à laquelle sont produites les notes. Par exemple, lorsque le paramètre pitch fine de deux Tones joués ensemble est réglé de deux façons différentes, une sonorité riche, un «gros son», est obtenue.
Il est également possible de créer des effets spéciaux tels que des accords joués par une seule touche, en réglant le paramètre pitch coarse de deux Tones ou plus sur les valeurs appropriées.

WG random pitch



La hauteur du Tone varie de façon aléatoire dans la plage réglée ici. La valeur est exprimée en unités d'un centième de demi-ton.

Réglages : 0/5/10/20/30/40/50/70/100/200/300/400/500/600/800/1200
Plus grande est valeur, plus grande est la possibilité de variation de hauteur

Comme cet effet désaccorde aléatoirement la hauteur pour chaque note jouée, il est particulièrement efficace pour reproduire le son d'instruments à cordes fretless et d'instruments de percussion.

WG pitch KF WG Pitch Keyfollow

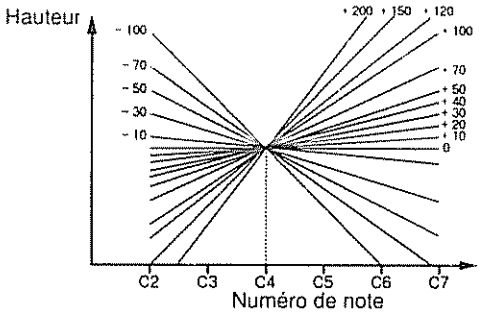
```
Patch:Tone          [-2--]
WG Pitch KF=+100
```

Ce paramètre détermine comment la hauteur du Tone est asservie au numéro de note jouée et change donc par rapport à lui La note do 4 (C4, note numéro 60) est la note de référence

Réglages : -100/ - 70/ - 50/ - 30/ - 10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100/+120/+150/+200
Pour un réglage de +100, la hauteur change d'une octave standard toutes les 12 touches.

Valeurs positives (+) : Plus grand est le numéro de note et plus la hauteur est élevée. De plus, des réglages élevés donnent une plus grande différence de hauteur entre des notes successives.
0 : Pas de changement.
Valeurs négatives (-) : Plus grand est le numéro de note, et plus basse est la hauteur.

Ce paramètre est normalement réglé à +100

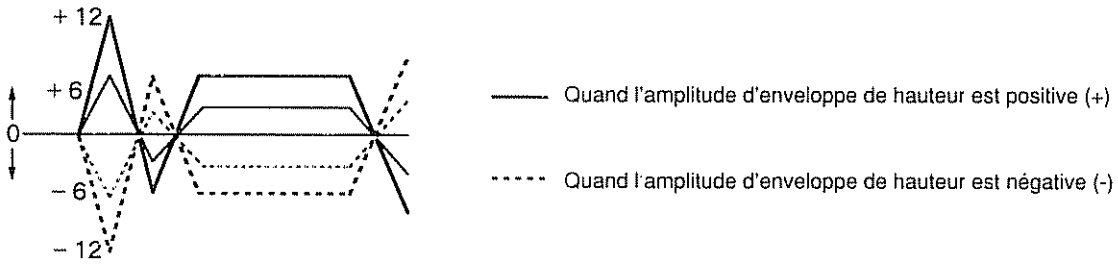


WG ENV depth

```
Patch:Tone          [-2--]
WG ENV depth=+10
```

Ce paramètre détermine l'amplitude de l'enveloppe de hauteur.

Plage : -12 - +12
Valeurs positives (+) : Plus grand est le niveau d'enveloppe de hauteur, plus haut va la note.
Valeurs négatives (-) : Plus grand est le niveau de l'enveloppe de hauteur, plus bas va la note.



Enveloppe
L'enveloppe change la hauteur au cours du temps, dans une plage définie par le paramètre précédent. Si vous trouvez que la hauteur ne change pas suffisamment, même avec l'enveloppe réglée sur une haute valeur, vous pouvez augmenter cette amplitude (depth). D'un autre côté, si vous désirez régler de fines variations de hauteur, même si le changement total de hauteur est lui-même limité, réglez l'amplitude (depth) sur une faible valeur. Pour simuler le son d'une voix humaine ou d'un chœur, une sonorité plus réaliste peut être obtenue en réglant la hauteur initiale un peu plus bas que la hauteur de référence.
Ces paramètres peuvent également servir à imiter des instruments acoustiques à vent, tel que le shakuhachi japonais, dont la hauteur fluctue souvent en fonction de la technique de l'instrumentiste

WG pitch velocity .....

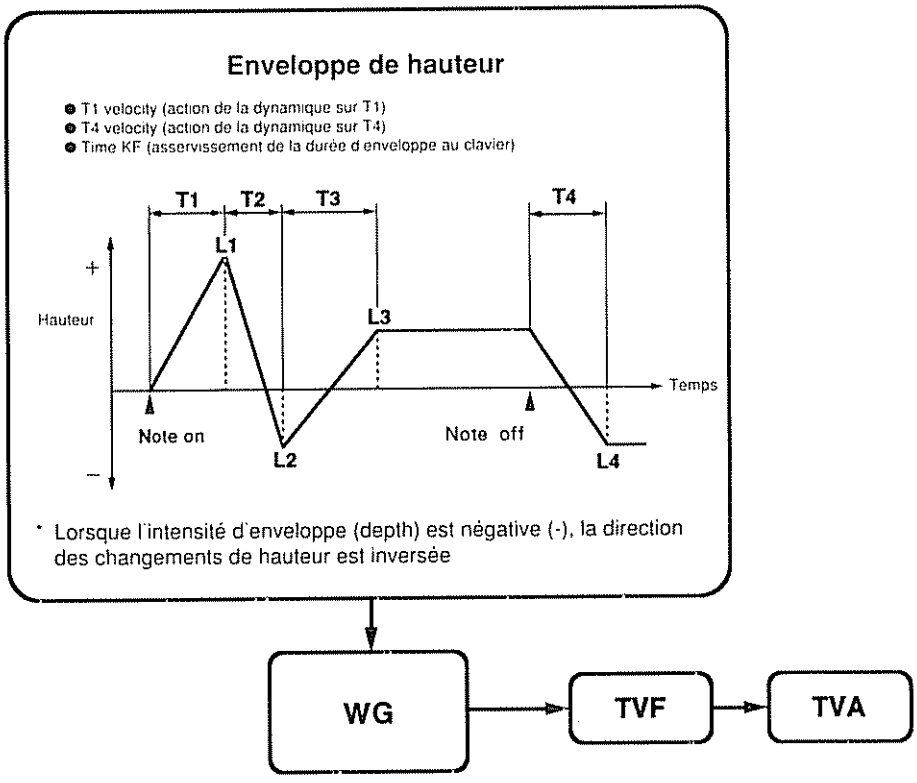


Ce paramètre détermine la façon dont la dynamique affecte le niveau d'enveloppe de hauteur

Plage : -63 - +63
Valeurs positives (+) : Plus grande est la dynamique, plus élevé est le niveau.
0 : Pas de changement.
Valeurs négatives (-) : Plus basse est la dynamique, plus élevé est le niveau.

● P-ENV (paramètres d'enveloppe de hauteur (Pitch Envelope))

L'enveloppe de hauteur détermine comment la hauteur (réglée dans les paramètres de générateur d'onde ou WG) change au cours du temps



P-ENV T1 velocity

```
Patch:Tone          [-2--]
P-ENV T1 velocity=00
```

Ce paramètre détermine comment la durée T1 de l'enveloppe de hauteur est affectée par la dynamique.

Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100
Valeurs positives (+) : plus grande est la dynamique, plus long est ce segment.
0 : pas de changement
Valeurs négatives (-) : plus grande est la dynamique, plus court est ce segment.

P-ENV T4 velocity

```
Patch:Tone          [-2--]
P-ENV T4 velocity=+50
```

Ce paramètre détermine comment la durée du segment T4 de l'enveloppe de hauteur est affectée par la dynamique de relâchement (Note Off).

Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100
Valeurs positives (+) : plus grande est la dynamique de relâchement, plus long est ce segment
0 : pas de changement.
Valeurs négatives (-) : plus grande est la dynamique de relâchement, plus court est ce segment.

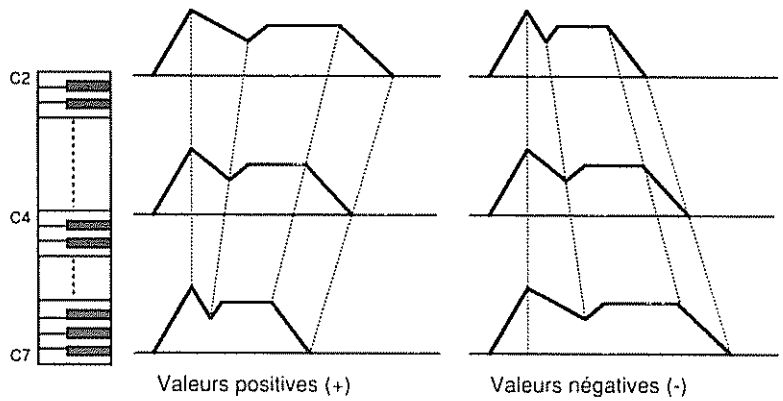
- Ce réglage n'a pas d'effet si l'appareil MIDI connecté ne transmet pas la dynamique de relâchement

P-ENV time KF

```
Patch:Tone          [-2--]
P-ENV time KF=+20
```

La durée de l'enveloppe de hauteur peut être asservie à la position de jeu sur le clavier, c'est-à-dire au numéro de note. La touche do4 ou C4 (note numéro 60) est alors la touche de référence pour la durée d'enveloppe.

Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100
Valeurs positives (+) : plus grand est le numéro de note, plus court est le temps de T2 à T4.
0 : pas de changement.
Valeurs négatives (-) : plus grand est le numéro de note, plus lente est l'enveloppe.



P-ENV T1/T2/T3/T4, L1/L2/L3/L4

```
Patch:Tone          [-2--]
P-ENV T1=05     L1=+40
```

```
Patch:Tone          [-2--]
P-ENV T2=10     L2=-10
```

```
Patch:Tone          [-2--]
P-ENV T3=20     L3=+50
```

```
Patch:Tone          [-2--]
P-ENV T4=05     L4=+40
```

Ces paramètres déterminent les réglages de temps (T1, T2, T3 et T4) et les réglages de niveau (L1, L2, L3 et L4) de l'enveloppe de hauteur.
Chaque réglage de temps (T) représente le temps nécessaire à la hauteur pour passer d'un point au suivant; par exemple, T1 est le temps nécessaire à la hauteur pour passer de la hauteur de base à l'enfoncement de la touche (note on) jusqu'à L1.
Les paramètres «L» (L pour Level qui signifie niveau en anglais) déterminent le niveau de hauteur de chaque point.

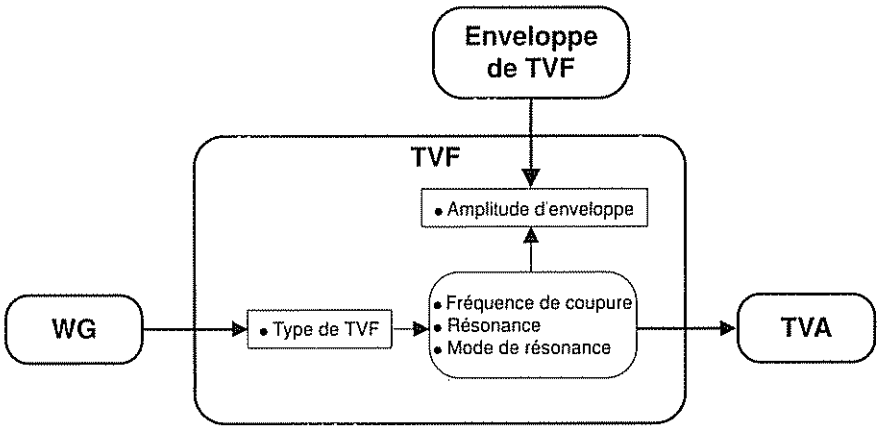
Plage : T=0-127/L=-63-+63

T : plus grande est la valeur, plus il faut de temps pour atteindre le niveau suivant.

L : quand la valeur est positive (+), la hauteur est plus élevée que la hauteur standard.
quand la valeur est négative (-), la hauteur est plus basse que la hauteur standard.

● Paramètres de TVF

TVF signifie Time Variant Filter, soit filtre variant dans le temps.
Le filtre coupe certaines fréquences, et change la brillance du son.
Dans cette section, en réglant le type du filtre et sa fréquence de coupure, le son créé par le générateur d'onde (WG) et l'enveloppe de hauteur est traité.



TVF type

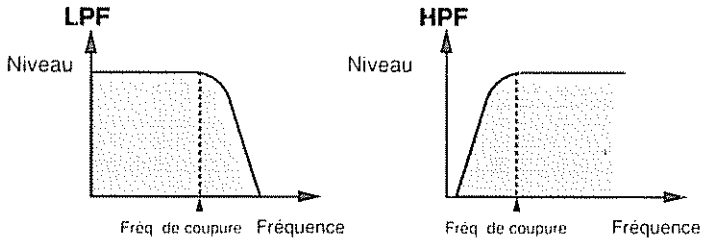
Ce paramètre détermine le type de filtrage, c'est-à-dire quelles fréquences seront filtrées (supprimées).

Réglages : OFF/LPF/HPF

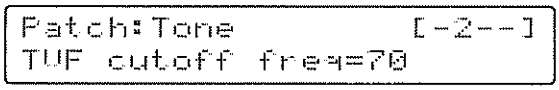
OFF : le filtre ne fonctionne pas

LPF : Low Pass Filter ou filtre passe-bas. Ce filtre supprime les fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure programmée, et c'est le plus communément utilisé. Comme les hautes fréquences sont coupées, le son devient plus feutré

HPF : High Pass Filter ou filtre passe-haut. Ce filtre supprime les fréquences situées au-dessous de la fréquence de coupure. Le son devient plus brillant puisque ce sont les fréquences basses qui sont supprimées.



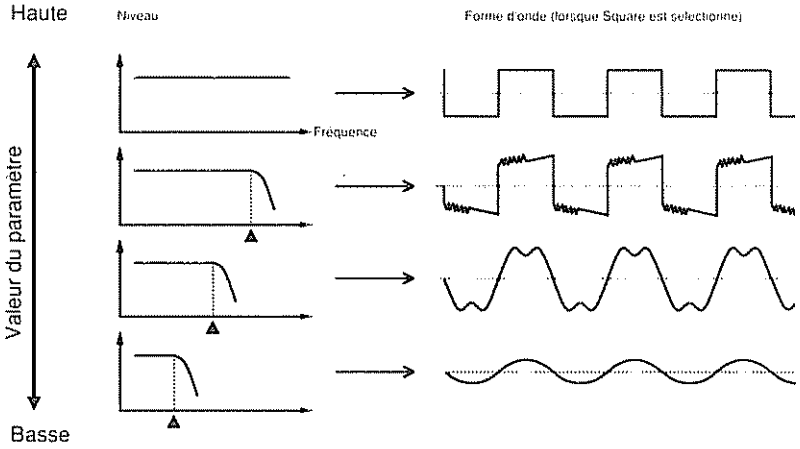
TVF cutoff freq



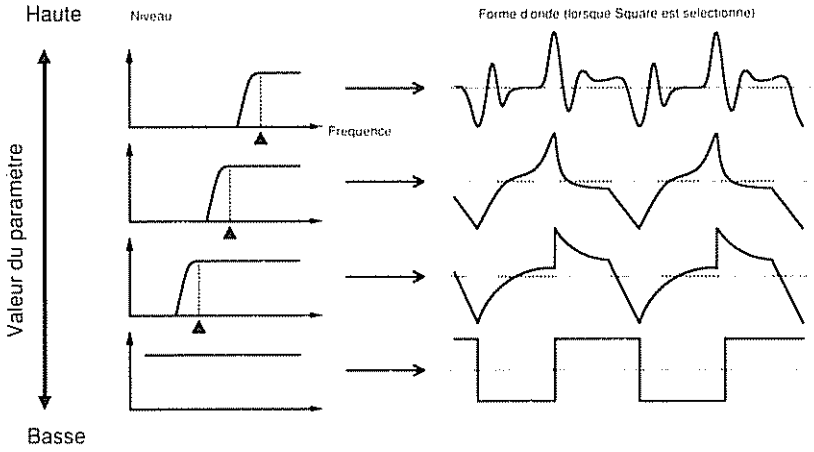
Ce paramètre détermine la fréquence de coupure au-dessus ou au-dessous de laquelle le TVF s'appliquera à filtrer les fréquences sur la forme d'onde

Plage : 0-127
Plus grande est la valeur, plus haute est la fréquence de coupure.

- Si le filtre a été réglé sur LPF, les valeurs de fréquence de coupure basses entraîneront une suppression plus importante des harmoniques hautes du spectre rendant le son plus sombre et plus faible en volume

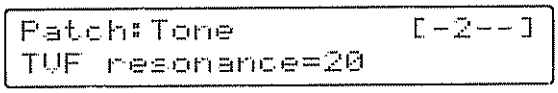


- Si le filtre a été réglé sur HPF, des valeurs élevées de fréquence de coupure entraîneront des suppressions plus importantes des harmoniques basses du spectre, rendant le son plus dur ou plus brillant. En fonction de la forme d'onde, vous pouvez même ne plus avoir de son si vous réglez la fréquence de coupure assez haut alors que la forme d'onde sélectionnée ne contient pas d'élément harmonique dans la plage que le filtre laisse passer



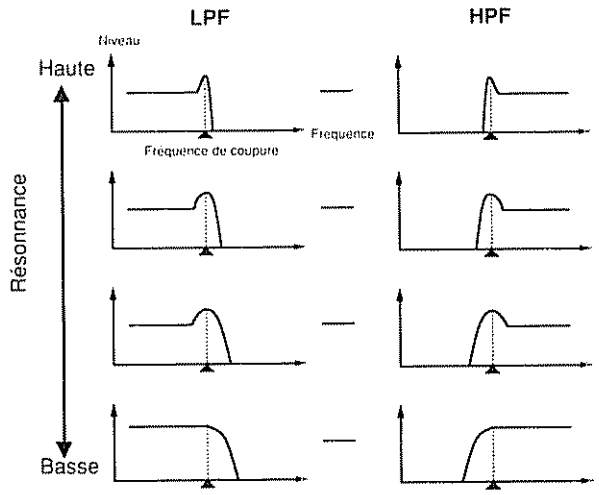
Coupure et enveloppe
La fréquence de coupure normale, réglée dans le paramètre Cutoff Freq, est la fréquence obtenue quand le niveau d'enveloppe est à 0. Par conséquence, cette fréquence augmente ou diminue en fonction des changements du niveau d'enveloppe.

TVF resonance



Ce paramètre crée une sonorité caractéristique en accentuant les fréquences situées près de la fréquence de coupure du TVF. Il est utile pour faire des sons qui ont un timbre électronique ou caractéristique de synthétiseur
La gamme de fréquences ainsi accentuées change avec la fréquence de coupure lorsque celle-ci est modulée par l'enveloppe.

Plage : 0-127
Plus haute est la valeur, plus grand est l'effet de résonance.



- Il y a certains cas ou l'effet de résonance diminue, notamment quand le niveau de Tone est élevé ou lorsque la fréquence de coupure est haute

TVF reso mode Mode de résonance du TVF

```
Patch:Tone          [-2--]
TVF reso mode=HARD
```

Ce paramètre détermine le type de résonance

Réglages : SOFT/HARD
SOFT : l'effet de résonance est modéré.
HARD : l'effet de résonance est prononcé.

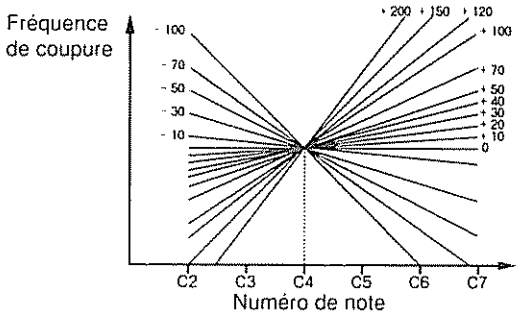
> **Mode de résonance**
> Avec SOFT, le son a un aspect modérément électronique. Avec HARD, le timbre est radicalement changé. Utilisez le réglage HARD lorsque vous désirez reproduire des effets de résonance dynamique (typique des synthétiseurs analogiques), comme ces résonances qui sont obtenues juste avant l'oscillation du filtre.

TVF keyfollow Asservissement au clavier de la fréquence de coupure

```
Patch:Tone          [-2--]
TVF keyfollow=+70
```

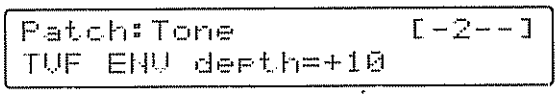
Ce paramètre vous permet de changer la fréquence de coupure en fonction du numéro de note demandé. La note C4 ou Do4 (note numéro 60) est la note de référence

Réglages : -100/-70/-50/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100/+120/+150/+200
Valeurs positives (+) : plus grand est le numéro de note, plus haute est la fréquence de coupure. De plus, plus haute est la valeur, plus l'augmentation est significative.
+100 : la fréquence standard du son est la fréquence de coupure.
0 : pas de changement.
Valeurs négatives (-) : plus haut est le numéro de note, plus basse est la fréquence de coupure.



> Par exemple, réglez cette valeur à moins de 100 pour les sons de piano, car le son d'un piano devient plus feutré au fur et à mesure que vous montez dans les aigus. Si vous réglez des valeurs de keyfollow (asservissement au clavier) différentes pour chaque Tone, le son peut changer de façon inhabituelle.

TVF ENV depth (Intensité de l'enveloppe de TVF)

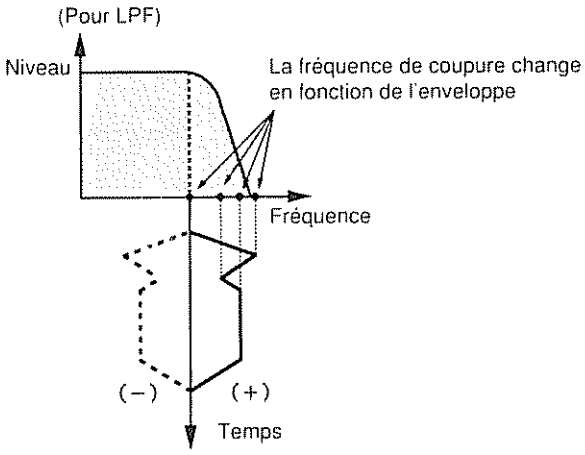


Ce paramètre détermine l'intensité de l'enveloppe de TVF.

Plage : -63-+63

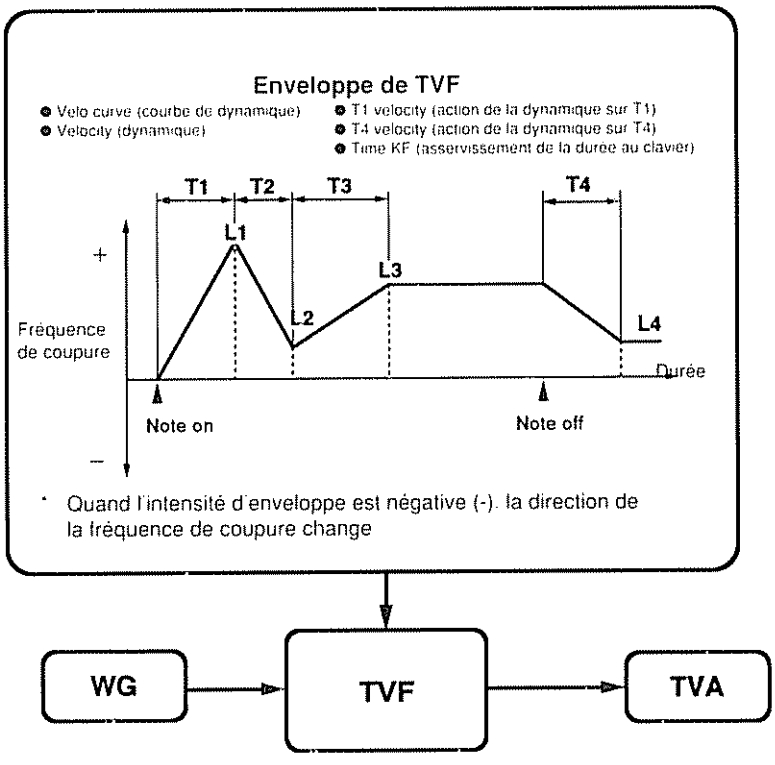
Valeurs positives (+) : plus grand est le niveau de l'enveloppe de TVF, plus haute est la fréquence de coupure.

Valeurs négatives (-) : plus grand est le niveau de l'enveloppe, plus basse est la fréquence de coupure



● F-ENV (paramètres d'enveloppe de TVF)

L'enveloppe de TVF détermine comment la fréquence de coupure réglée dans les paramètres de TVF change au cours du temps



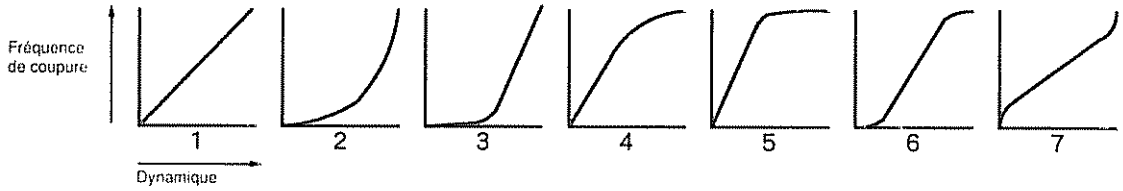
F-ENV velo curve Courbe de dynamique pour l'enveloppe de TVH

```
Patch:Tone          [-2--]
F-ENV velo curve=2
```

Ce paramètre sélectionne une des sept courbes différentes qui déterminent comment les changements de dynamique affectent les changements de fréquence de coupure (lorsque l'on change la fréquence de coupure par la dynamique)

Plage : 1-7
Les indications de l'afficheur, qui représentent la forme des courbes, correspondent au numéro de courbe

Courbe de dynamique

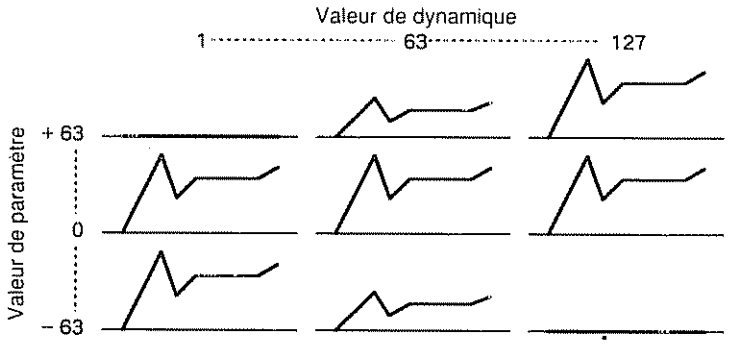


F-ENV velocity Action de la dynamique sur l'enveloppe de TVF

```
Patch:Tone          [-2--]
F-ENV velocity=+20
```

Ce paramètre détermine comment la dynamique affecte le niveau de l'enveloppe de TVF.

Plage : -63-+63
Valeurs positives (+) : plus grande est la dynamique, plus grand est le niveau d'enveloppe.
0 : le niveau d'enveloppe est constant, quelle que soit la dynamique.
Valeurs négatives (-) : plus basse est la dynamique, plus grand est le niveau.



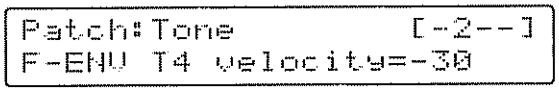
F-ENV T1 velocity Action de la dynamique sur T1 de l'enveloppe de TVF

```
Patch:Tone          [-2--]
F-ENV T1 velocity=+10
```

Ce paramètre détermine comment la durée T1 du premier segment de l'enveloppe de TVF est affectée par la dynamique.

Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100
Valeurs positives (+) : plus grande est la dynamique, plus long est le segment T1.
0 : pas de changement.
Valeurs négatives (-) : plus grande est la dynamique, plus court est le segment T1.

F-ENV T4 velocity Action de la dynamique sur T4 de l'enveloppe de TVF



Ce paramètre détermine comment la durée T4 de l'enveloppe de TVF est affectée par la dynamique de relâchement (Note Off).

Réglages : -100/-70/-50/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100
Valeurs positives (+) : plus forte est la dynamique de relâchement (plus rapide est le relâchement), plus long est le segment T4.
0 : pas de changement.
Valeurs négatives (-) : plus forte est la dynamique de relâchement, plus court est le temps.

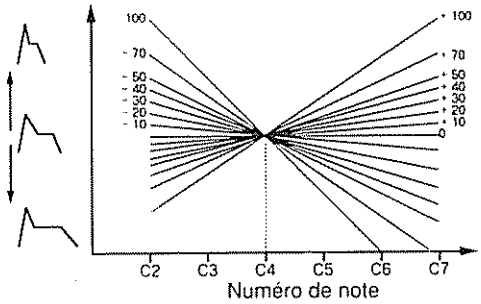
- Ce réglage n'a pas d'effet si l'appareil MIDI connecté ne transmet pas la dynamique de relâchement.

F-ENV time KF Asservissement au clavier de la durée d'enveloppe de TVF

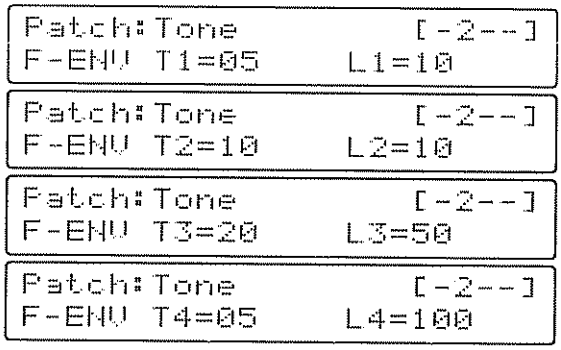


Le temps qui s'écoule entre T2 et T4 dans l'enveloppe de TVF peut changer en fonction du numéro de note jouée (de la position au clavier). La note C4 ou do4 (numéro de note 60) est la touche de référence pour cette fonction de durée d'enveloppe.

Réglages : -100/-70/-50/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100
Valeurs positives (+) : plus grand est le numéro de note, plus court est le temps de T2 à T4
0 : pas de changement.
Valeurs négatives (-) : plus grand est le numéro de note, plus grand est le temps.



F-ENV T1/T2/T3/T4,L1/L2/L3/L4 .....



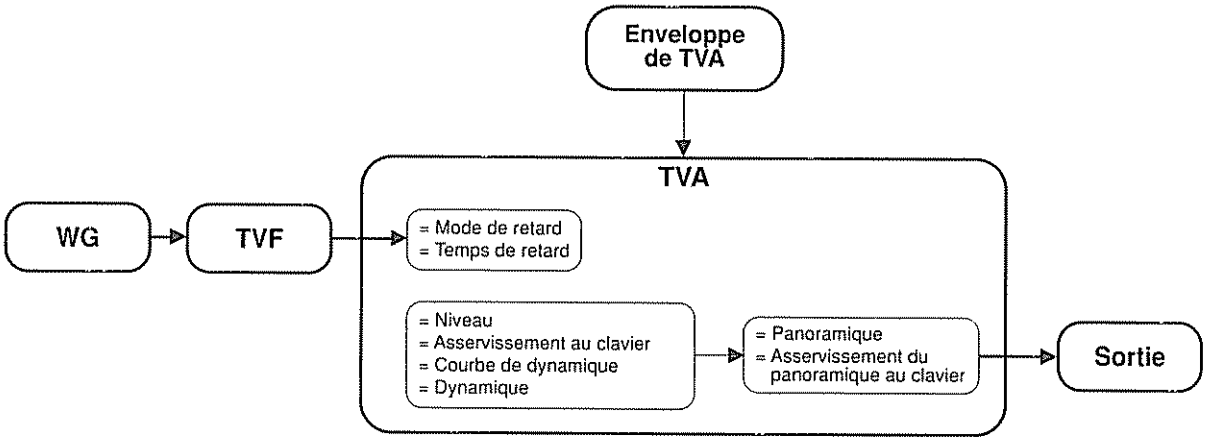
Ces paramètres déterminent les réglages de temps (T1, T2, T3 et T4) et les réglages de niveau (L1, L2, L3 et L4) de l'enveloppe de TVF.
Les paramètres «T» indiquent le temps nécessaire à la fréquence de coupure pour passer d'un niveau à un autre (par exemple, T1 est le temps nécessaire pour atteindre L1 à partir de l'enfoncement de la touche)
Les paramètres «L» déterminent la fréquence de coupure en chaque point.

Réglages : T=0-127/L=0-127
T : plus grande est la valeur, plus long est le temps nécessaire pour atteindre le niveau suivant.
L : plus grande est la valeur, plus haute est la fréquence de coupure

La valeur réglée ici suit les réglages d'intensité de l'enveloppe de TVF avant changement de la fréquence de coupure.

Paramètres de TVA

TVA signifie Time Variant Filter (amplificateur variant dans le temps)
Ces paramètres déterminent le niveau de son créé par le générateur d'onde (WG) et traité par l'enveloppe de hauteur, le TVF et l'enveloppe de TVF



TVA level Niveau de TVA

```
Patch:Tone          [-2--]
TVA level=127
```

Ce paramètre détermine le niveau du Tone Lorsque vous créez un son utilisant plusieurs Tones, vous pouvez changez la balance de volume des Tones pour accentuer certaines parties du son

Plage : 0-127
Plus grande est la valeur, plus grand est le niveau.

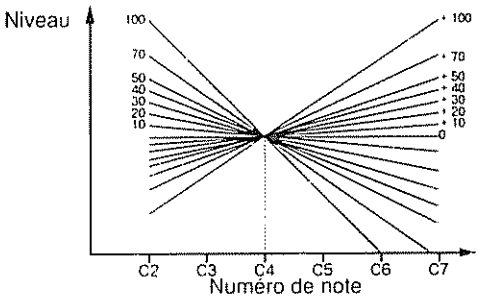
* Le réglage de panoramique général du Patch est déterminé par une combinaison du paramètre panoramique dans les paramètres communs de Patch (voir page 6-8) et des données de volume MIDI reçues de l'extérieur

TVA keyfollow Asservissement du TVA au clavier

```
Patch:Tone          [-2--]
TVA keyfollow=+100
```

Ce paramètre détermine comment le niveau de Tone change en fonction de la note jouée

Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100
Valeurs positives (+) : plus haute est la note jouée, plus grand est le niveau. De plus, plus grand est le réglage et plus l'augmentation est importante.
0 : pas de changement.
Valeurs négatives (-) : plus haute est la note jouée, plus bas est le niveau.



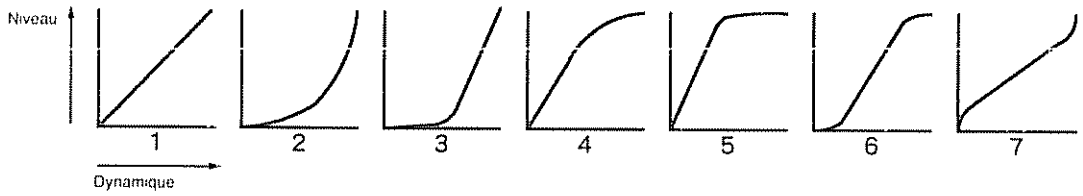
TVA velo curve Courbe de dynamique du TVA

```
Patch:Tone          [-2--]
TVA velo curve=2
```

Ce paramètre sélectionne une des sept courbes différentes qui déterminent comment les changements de dynamique affectent les changements de niveau de Tone (lorsque le niveau est piloté par la dynamique)

Plage : 1-7
Les indications de l'afficheur, qui représentent la forme des courbes, correspondent au numéro de courbe.

Courbes de dynamique



Asservissement du niveau au clavier et courbe de dynamique
Ces paramètres (keyfollow et velo curve) vous permettent de changer le niveau en fonction de la position de jeu au clavier (numéro de note) ou de la dynamique. Une application efficace pour les sons de clavier est un réglage d'asservissement au clavier (keyfollow) négatif pour reproduire les caractéristiques d'un piano acoustique, dans lequel les notes aiguës ont un volume plus faible que les notes graves. Aussi, en réglant les paramètres d'asservissement au clavier de deux Tones sur des valeurs opposées (100 et -100), le son passera progressivement d'un Tone à l'autre lorsque vous jouez sur le clavier des graves aux aigus.

TVA velocity Action de la dynamique sur le TVA

```
Patch:Tone              [-2--]
TVA velocity=-50
```

Ce paramètre détermine comment le niveau de Tone est affecté par la dynamique

Plage : -63-+63
Valeurs positives (+) : plus grande est la dynamique, plus haut est le niveau.
0 : pas de changement.
Valeurs négatives (-) : plus grande est la dynamique, plus grand est le niveau.

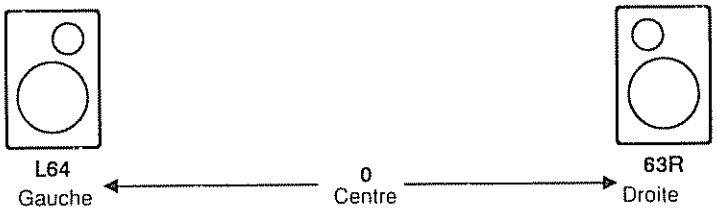
Une technique communément utilisée est de régler la sensibilité du niveau à la dynamique sur une valeur positive pour augmenter le volume du son avec la force de jeu. Une autre application possible est de régler deux Tones sur une valeur opposée, (par exemple, -32 et +32), pour que le son change de l'un à l'autre des Tones en fonction de la dynamique de jeu.

TVA pan Panoramique de TVA

```
Patch:Tone              [-2--]
TVA pan=RND
```

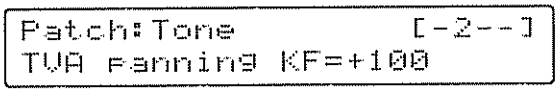
Ce paramètre détermine la position stéréo du Tone.

Plage : L64-0-63R/RND
La position sonore la plus à gauche est R64, la position centrale est 0, et la position la plus à droite 63R
Avec un réglage RND, la position stéréo change aléatoirement pour chaque note jouée.



- Le niveau général du Patch est déterminé par une combinaison du paramètre de niveau dans les paramètres communs de Patch (voir page 6-8) et des données de panoramique MIDI reçues de l'extérieur

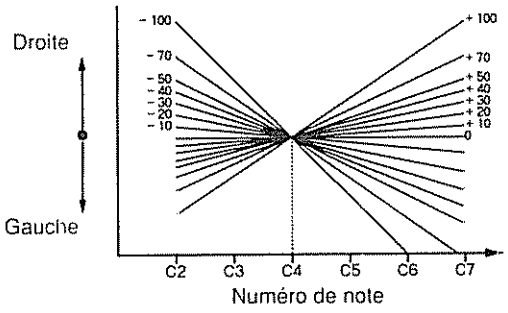
TVA panning KF Asservissement du panoramique au clavier



Ce paramètre détermine comment la position stéréo du son change en fonction des notes jouées.
La position stéréo de la touche C4 (do4, note numéro 60) est la référence.

Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Valeurs positives (+) : plus haut est le numéro de note, plus à droite le son est décalé.
0 : la position stéréo du son reste constante, quel que soit le numéro de note.
Valeurs négatives (-) : plus haut est le numéro de note, plus à gauche le son est décalé dans la position stéréo.



Lorsque vous déterminez l'image stéréo d'un Tone, réglez d'abord la valeur de ce paramètre sur 0, puis décidez de la position stéréo. Pour créer un son de clavier traditionnel, tel qu'un piano, réglez le paramètre panoramique au centre, et le paramètre TVF panning KF sur une valeur positive pour que l'image sonore se déplace sur la droite lorsque vous jouez des notes plus aiguës.

TVA delay mode Mode de retard du TVA

```
Patch:Tone              [-2--]
TVA delay mode=NORMAL
```

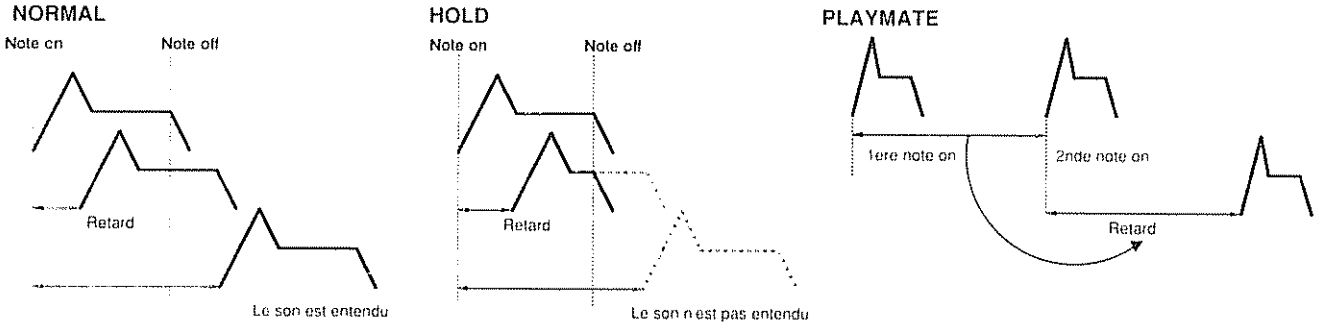
Ce paramètre détermine le type de retard du Tone. Il applique un retard au déclenchement du Tone après l'enfoncement de la touche.

Réglages : NORMAL/HOLD/PLAYMATE

NORMAL : le retard de Tone agit même après qu'une note ait été relâchée.

HOLD : le retard du Tone ne s'applique que tant que la note est tenue. Par conséquent, le Tone ne sera pas entendu si la touche est relâchée avant que le temps de retard programmé ne se soit écoulé.

PLAYMATE : le temps séparant deux Note On successives devient le temps de retard s'il est inférieur à deux secondes.



Le temps de retard change en fonction de la différence de temps entre deux événements note on consécutifs

TVA delay time Retard du TVA

```
Patch:Tone              [-2--]
TVA delay time=KEY-OFF
```

Ce paramètre détermine le temps qui s'écoule entre l'enfoncement de la touche et le début de production du Tone.

Plage : 0-127/KEY-OFF

Plus grande est la valeur, plus long est le temps de retard.

Avec un réglage **KEY-OFF**, le son commence au moment où la touche est relâchée (Note Off), quel que soit le réglage de mode.

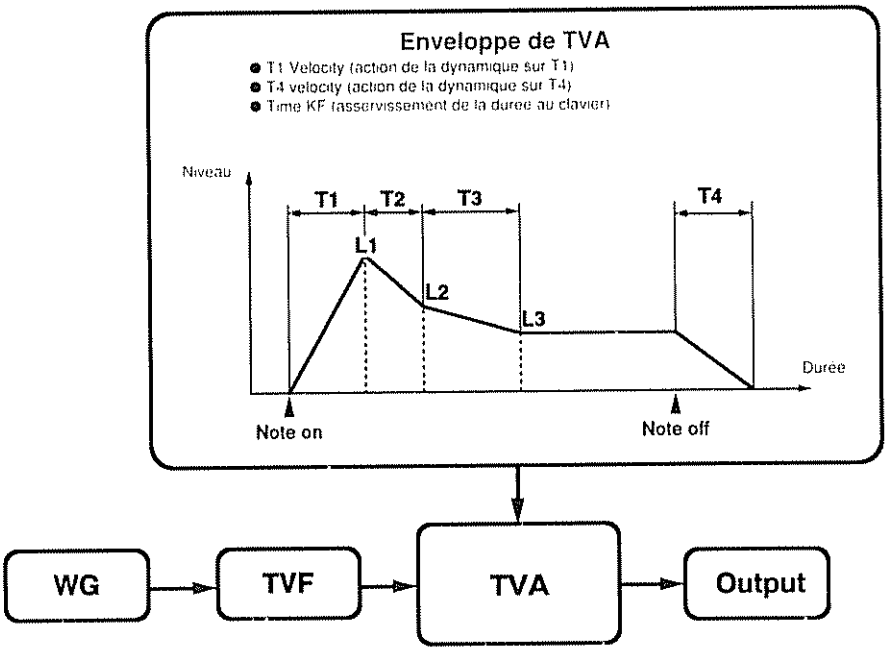
Lorsque le mode de retard est réglé sur **PLAYMATE**, le temps qui sépare le premier Note On du suivant devient le temps de retard si la valeur de paramètre est réglé sur 64

Avec un réglage de 127, l'intervalle de retard est approximativement le double de celui du réglage 64

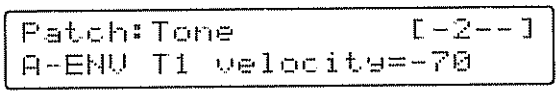
Vous pouvez créer un effet d'écho en réglant différents temps de retard pour différents Tones du même son. Vous pouvez également utiliser cette fonction pour créer des arpèges (déclenchés avec une seule touche), en réglant un temps de retard différent pour chaque Tone (comme par exemple le patch 164 REVERSE MAD) et en changeant la hauteur de chaque Tone du même son.

● A-ENV (paramètres d'enveloppe de TVA)

L'enveloppe de TVA détermine comment le niveau fixé par le TVA change au cours du temps



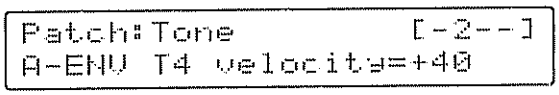
A-ENV T1 velocity Action de la dynamique sur T1 de l'enveloppe de TVA



Ce paramètre détermine comment la durée T1 du premier segment de l'enveloppe de TVA est affectée par la dynamique

Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100
Valeurs positives (+) : plus grande est la dynamique, plus long est le premier segment (T1).
0 : pas de changement
Valeurs négatives (-) : plus grande est la dynamique, plus court est le temps.

A-ENV T4 velocity Action de la dynamique sur T4 de l'enveloppe de TVA



Ce paramètre détermine comment la durée T4 de l'enveloppe de TVA est affectée par la dynamique de relâchement (Note Off).

Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100
Valeurs positives (+) : plus grande est la dynamique de relâchement, plus grand est T4.
0 : pas de changement
Valeurs négatives (-) : plus grande est la dynamique de relâchement, plus petit est T4.

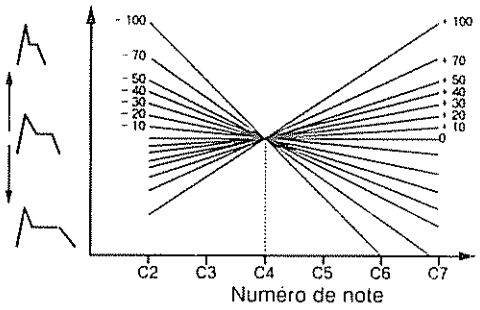
- Ce réglage n'a pas d'effet si l'appareil MIDI connecté ne transmet pas la dynamique de relâchement

A-ENV time KF Asservissement au clavier de la durée d'enveloppe de TVA .....

```
Patch:Tone          [-2--]
A-ENV time KF=+20
```

La durée de T2 à T4 peut être changée par la position donnée au clavier (position de note) dans l'enveloppe de TVA. La durée d'enveloppe de do4 (C4, note numéro 60) sert de temps de référence.

Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100
Valeurs positives (+) : plus grand est le numéro de note, plus courte est la durée T2-T4.
0 : pas de changement.
Valeurs négatives (-) : plus grand est le numéro de note, plus court est le temps.



Pour reproduire le son caractéristique des instruments à cordes, nous vous suggérons de régler ce paramètre sur une valeur positive pour que le son chute plus rapidement dans les hauts registres.

A-ENV T1/T2/T3/T4,L1/L2/L3 .....

```
Patch:Tone          [-2--]
A-ENV T1=05     L1=20
```

```
Patch:Tone          [-2--]
A-ENV T2=10     L2=10
```

```
Patch:Tone          [-2--]
A-ENV T3=20     L3=50
```

```
Patch:Tone          [-2--]
A-ENV T4=05
```

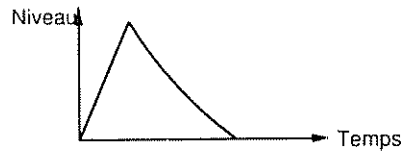
Ces paramètres déterminent les réglages de temps (T1, T2, T3 et T4) et les réglages de niveau (L1, L2 et L3) de l'enveloppe de TVA.
Les paramètres «T» indiquent le temps nécessaire au son pour atteindre le niveau suivant (par exemple, T1 est le temps nécessaire pour atteindre le niveau L1 après l'enfoncement de la touche).
Les paramètres «L» déterminent les niveaux à chaque point.

Réglages : T=0-127/L=0-127
T : plus haute est la valeur, plus longtemps il faut pour atteindre le niveau suivant.
L : plus haute est la valeur, plus haut est le niveau.

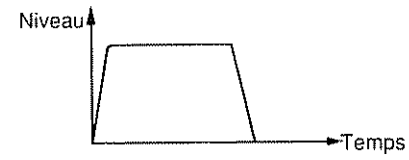
Dans le cas du TVA, le niveau d'enveloppe après le relâchement revient à 0

Enveloppe
Le paramètre L3 doit être réglé sur une valeur relativement basse pour des sons tels que le piano, les cloches ou les guitares, dont le volume chute relativement vite. D'un autre côté, le paramètre L3 doit être réglé sur une valeur relativement haute pour les sons qui ont une tenue certaine, tels que le violon ou la clarinette
Ce réglage d'enveloppe peut être ajouté à des formes d'onde qui ont déjà un changement de niveau, telles que les formes d'onde à lecture unique et les formes d'onde d'instruments de percussion.

Sons avec chute (cloches ou piano)

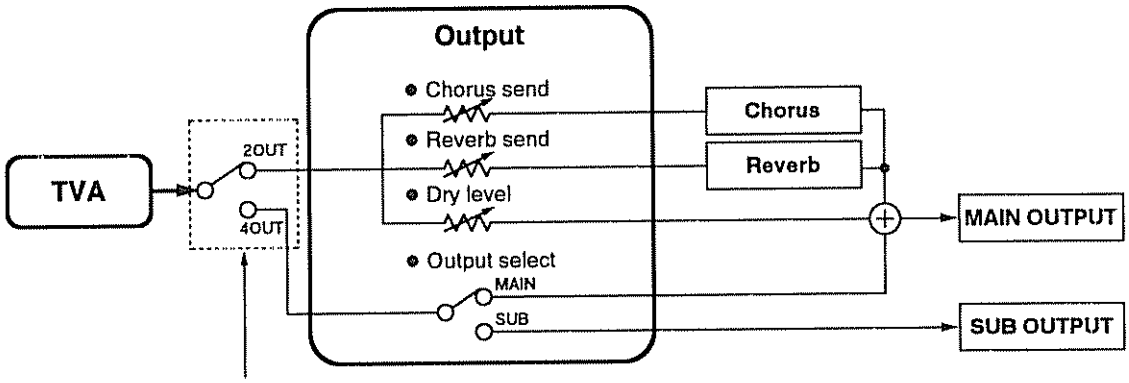


Sons tenus (violon ou clarinette)



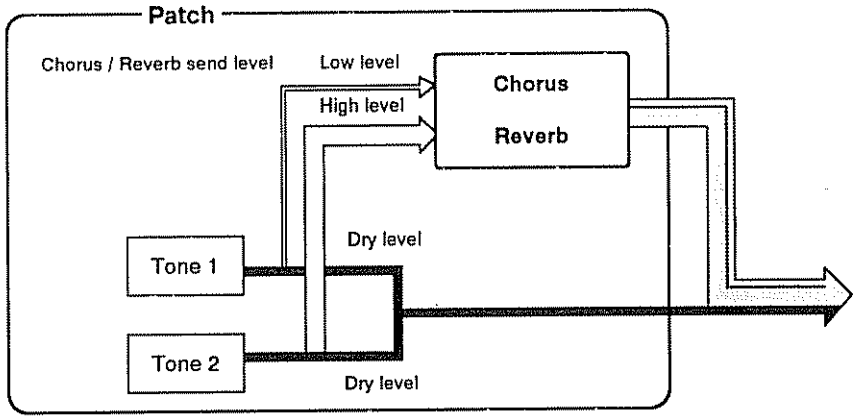
● Paramètres de sortie (OUTPUT)

Ces paramètres déterminent le niveau de sortie et la destination de chaque Tone

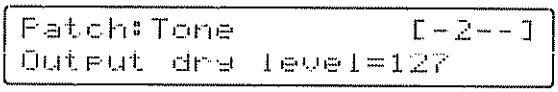


Mode de sortie
(Voir page 5-4)

A propos du niveau d'envoi (Send Level) :
Le niveau de l'effet pour chaque Tone par rapport à la sonorité d'effet totale est piloté par le niveau d'envoi au Chorus et le niveau d'envoi à la Reverb. Le niveau du signal direct (non traité) est réglé par le paramètre de niveau de signal direct (dry level).
Vous pouvez créer un son dans lequel le niveau d'application de l'effet à un Tone est plus important que le niveau du Tone lui-même, puisque le niveau du signal d'origine (direct ou non traité) ou «dry level» peut être réglé indépendamment de la sonorité d'effet (ou sonorité traitée).



Output dry level Niveau du son direct

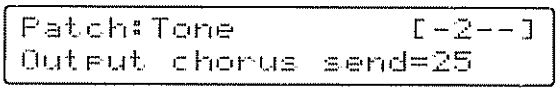


Output mode = 2OUT

Ce paramètre détermine le niveau du son direct ou non traité. Si aucun effet n'a été appliqué à un Tone, vous devez laisser cette valeur sur 127 et réglez le volume du son avec le paramètre de niveau de Tone (Tone Level) du TVA (voir page 6-37).

Plage : 0-127
Plus haute est la valeur, plus haut est le niveau du son non traité.

Output chorus send Envoi au Chorus



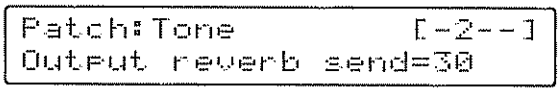
Output mode = 2OUT
Chorus switch = ON

Ce paramètre détermine le niveau du signal envoyé à l'unité de Chorus. Ce réglage peut changer la quantité de Chorus appliquée à chaque Tone

Plage : 0-127
Plus haute est la valeur, plus haut est le niveau du signal envoyé à l'unité de Chorus.

> Réglez le niveau plus haut pour ajouter un effet plus important au son, ou plus bas pour mettre en valeur une attaque tranchante et un contenu harmonique global clair.

Output reverb send Envoi à la Reverb

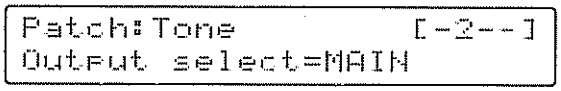


Output mode = 2OUT
Reverb switch = ON

Ce paramètre détermine le niveau du signal envoyé à l'unité de Reverb.
Ce réglage peut changer la quantité de Reverb appliquée à chaque Tone

Plage : 0-127
Plus haute est la valeur, plus haut est le signal envoyé à l'unité de Reverb.

Output select Sélection de sortie



Output mode = 4OUT

Ce paramètre détermine quelle paire de sortie stéréo est utilisée lorsque le réglage de mode de sortie (voir page 5-4) parmi les paramètres communs de système est réglé sur «4OUT».

Réglages : MAIN/SUB
MAIN : la sortie se fait par les prises MAIN OUTPUT
SUB : la sortie se fait par les prises SUB OUTPUT.

* L'assignation finale de sortie d'un Patch, lorsque vous jouez en mode de jeu de performance, est déterminée par le paramètre de destination de sortie (voir page 7-12) parmi les paramètres de Partie d'une Performance.

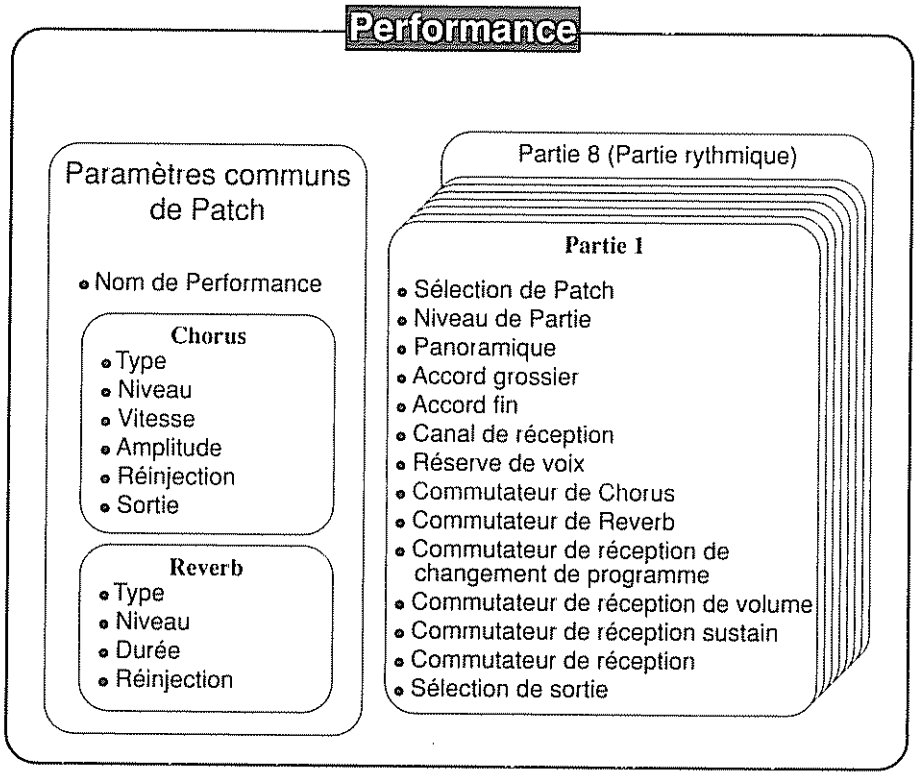
Section 7

EDITION DES PERFORMANCES

MODE D'EDITION DE PERFORMANCE

QU'EST-CE QUE LE MODE D'EDITION DE PERFORMANCE ?

Dans le mode d'édition de Performance, vous pouvez sélectionner et éditer une Performance. Un maximum de 7 Patches et un ensemble rythmique peuvent être assignés aux Parties d'une Performance.
L'édition d'une Performance n'applique pas les changements des réglages réels d'un Patch ou d'un ensemble rythmique, mais entraîne plutôt des réglages quant à la façon dont chaque Partie est utilisée ainsi que des réglages de balance (par exemple, niveau et panoramique).



Les paramètres qui concernent une Performance (paramètres de Performance) sont divisés en deux catégories.

Paramètres communs de Performance

Ce sont des paramètres qui sont communs à la totalité d'une Performance et sont donc non affectés par les réglages de chaque Patch.

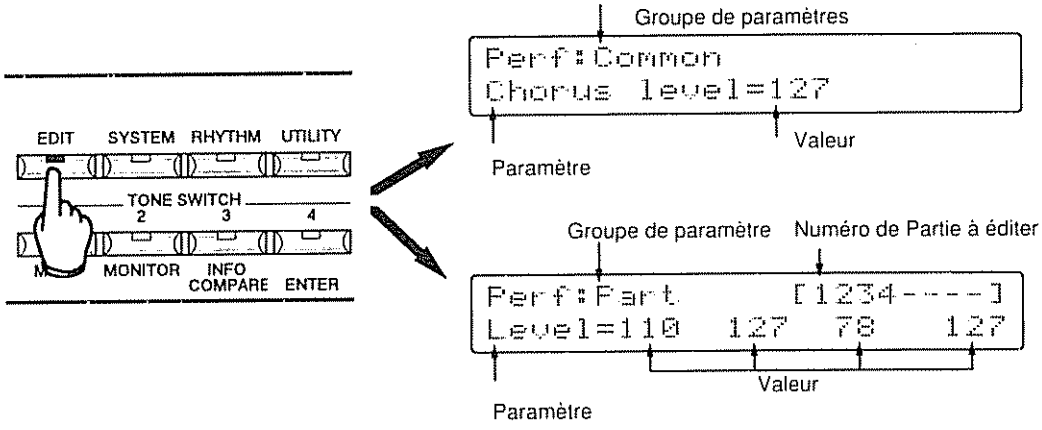
Paramètres de Partie

Ces paramètres (canal de réception, niveau, etc) sont réglés pour chaque Partie.

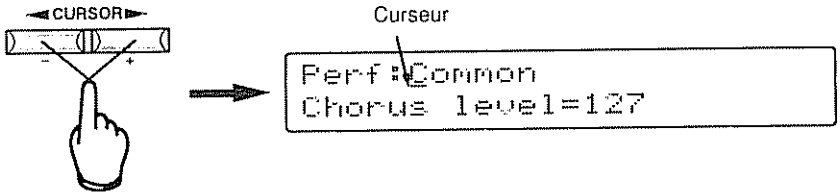
* Voir page 2-3 pour des informations sur l'utilisation des Performances

GUIDE DE FONCTIONNEMENT

① Sélectionnez le mode d'édition de Performance
Pressez [EDIT] depuis le mode de jeu de Performance (l'indicateur s'allume)

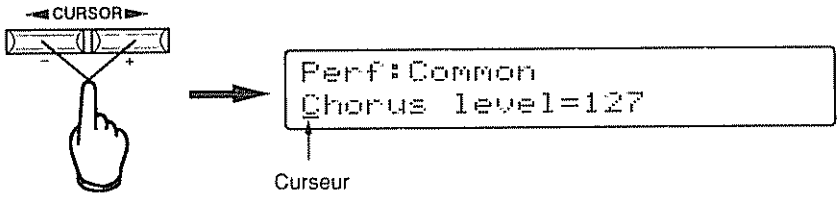


② Amenez le curseur sur la partie supérieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►]



③ Sélectionnez le groupe ou type de paramètres à éditer en tournant la molette **DATA**
Sélectionnez «**Common**» lorsque vous désirez éditer des paramètres communs de Performance et «**Part**» pour éditer des paramètres de Partie.

④ Amenez le curseur sur le champ du paramètre avec [◄CURSOR►].

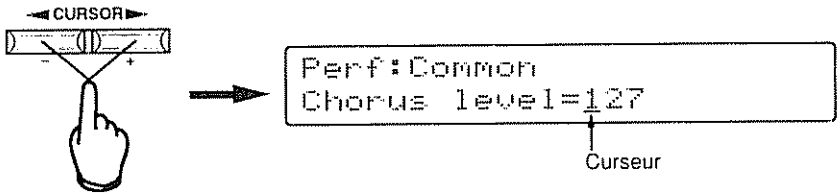


⑤ Sélectionnez le paramètre à éditer
- ❖ Tourner la molette **DATA** changera les paramètres de un en un.
- ❖ Tenez enfoncée la molette **DATA** tout en la tournant pour sauter immédiatement à certains paramètres parmi les paramètres communs de Performance, sautant ainsi les paramètres intermédiaires.

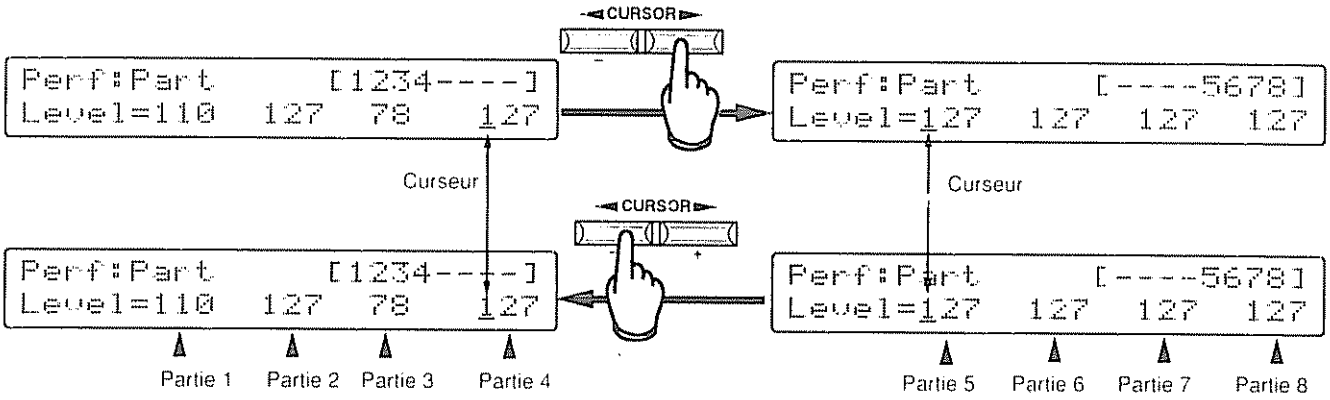
Paramètres communs de Performance

Paramètres sélectionnables
- Nom de Performance
- Type de Chorus
- Type de Reverb
- Réinjection dans la Reverb

⑥ Amenez le curseur sur la valeur affichée avec [◄CURSOR►].



* Les valeurs de réglages sont indiquées en deux groupes indépendants quand vous sélectionnez un paramètre de Partie ;
le premier correspond aux Parties 1-4, et l'autre aux Parties 5-8
Pour passer aux Parties 5-8, pressez [CURSOR►] quand le curseur est en Partie 4
Pour passez aux Parties 1-4, pressez [◄CURSOR] quand le curseur est en Partie 5.



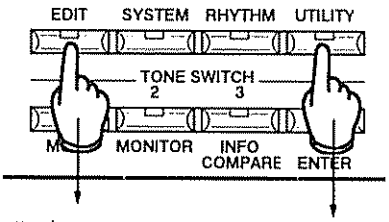
⑦ Changez la valeur.

- ❖ Tournez la molette **DATA** pour changer la valeur petit à petit.
- ❖ Tenez enfoncée la molette **DATA** tout en la tournant pour changer la valeur de façon plus rapide.
- ❖ Pressez rapidement deux fois la molette **DATA** pour retourner à la valeur originellement réglée. Pressez à nouveau deux fois la molette pour retrouver la valeur que vous aviez réglée préalablement.

⑧ Répétez les étapes ② à ⑦ si nécessaire.

⑨ Exécutez la procédure d'écriture (Write, voir page 9-4) pour stocker les réglages.

Pressez [EDIT] pour quitter le mode d'édition de Performance.



Pour quitter le mode d'édition de Performance

Pour accomplir la procédure d'écriture (Write)

Les paramètres peuvent être changés quelle que soit la position du curseur en tenant enfoncé [PARAM SHIFT] et en pressant [+]/[–], lors de la sélection du paramètre à éditer (étape ⑤).

Fonction de pré-écoute (Preview)

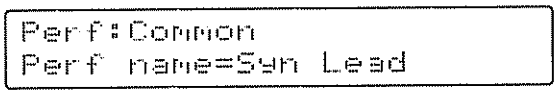
Pour écouter les sons lors de la sélection des paramètres de Partie, amenez le curseur sur la valeur de Partie désirée et pressez le bouton **VOLUME**.

FONCTIONS DES PARAMETRES

Remarque
Certains des paramètres expliqués dans cette section peuvent ne pas être actifs, selon les réglages effectués pour les paramètres communs de système. Ces paramètres inactifs n'apparaissent pas dans l'afficheur LCD. Pour ceux-ci, les paramètres communs de système correspondants sont décrits sur le côté de l'afficheur LCD dans l'illustration.

Paramètres communs de Performance

Perf name Nom de Performance

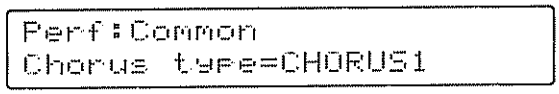


Un nom allant jusqu'à 12 caractères peut être assigné à toute Performance éditée
Utilisez [◄CURSOR►] pour déplacer le curseur dans l'afficheur, puis sélectionnez le caractère désiré avec la molette **DATA**.
Utilisez [CURSOR►] pour passer à l'emplacement du caractère suivant. Poursuivez jusqu'à ce que le nom soit terminé

Caractères possibles : espace, A-Z, a-z, 1-9,0,+–*/#!,

- Le groupe de caractères change (espace ← → A ← → a ← → 1 ← → +) en pressant et tournant la molette **DATA**.

Chorus type Type de Chorus



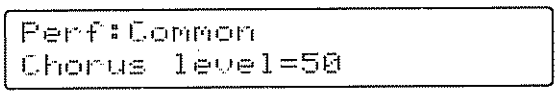
Output mode = 2OUT
Chorus switch = ON

Ce paramètre détermine le type d'effet Chorus.

Réglages : CHORUS 1-3

CHORUS 1 Chorus standard
CHORUS 2 Chorus avec une faible vitesse de modulation. Il peut également servir d'effet Flanger en rajoutant de la réinjection (Feedback).
CHORUS 3 Chorus avec modulation intense créant une grande variation de hauteur

Chorus level Niveau de Chorus

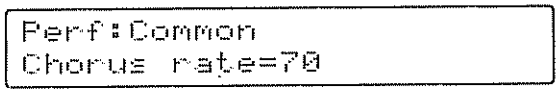


Output mode = 2OUT
Chorus switch = ON

Ce paramètre détermine le niveau du son de Chorus

Plage : 0-127
Plus haute est la valeur, plus haut est le niveau.

Chorus rate Vitesse de Chorus



Output mode = 2OUT
Chorus switch = ON

Ce paramètre détermine la vitesse de modulation du Chorus.

Plage : 0-127
Plus haute est la valeur, plus rapide est la modulation.

Chorus depth Amplitude du Chorus

```
Perf:Common
Chorus depth=60
```

Output mode = 2OUT
Chorus switch = ON

Ce paramètre détermine l'intensité de modulation du Chorus

Plage : 0-127
Plus haute est la valeur, plus grande est l'intensité de la modulation.

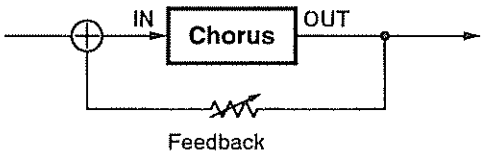
Chorus feedback Réinjection dans le Chorus

```
Perf:Common
Chorus feedback=20
```

Output mode = 2OUT
Chorus switch = ON

Ce paramètre détermine le niveau de signal réinjecté (Feedback) dans le Chorus

Plage : 0-127
Plus haute est la valeur, plus haut est le niveau de réinjection.



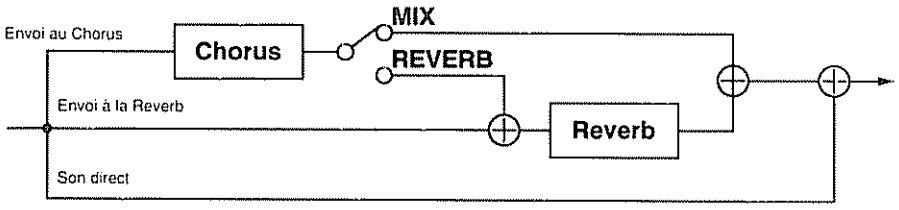
Chorus output Sortie du Chorus

```
Perf:Common
Chorus output=REVERB
```

Output mode = 2OUT
Chorus switch = ON

Ce paramètre détermine la destination du son en sortie de Chorus.

Réglages : MIX/REVERB
MIX : les sons de Chorus et Reverb sont mélangés avec le son direct (non traité).
REVERB : le son de Chorus est mélangé avec le son direct après quoi la Reverb est ajoutée.



Reverb type Type de Reverb

```
Perf:Common
Reverb type=ROOM1
```

Output mode = 2OUT
Reverb switch = ON

Ce paramètre détermine le type de Reverb.

Réglages : ROOM1-2/STAGE1-2/HALL1-2/DELAY/PAN-DLY

ROOM1	Reverb avec dispersion courte et dense
ROOM2	Reverb avec dispersion courte et large
STAGE1	Reverb avec forte dispersion dans la portion finale du son
STAGE2	Reverb avec fortes réflexions initiales
HALL1	Reverb avec écho distinct
HALL2	Reverb avec écho riche
DELAY	Retard conventionnel
PAN-DLY	Retard avec déplacement entre gauche et droite du son répété

Reverb level Niveau de Reverb

```
Perf:Common
Reverb level=50
```

Output mode = 2OUT
Reverb switch = ON

Ce paramètre détermine le niveau du son réverbéré

Plage : 0-127
Plus haute est la valeur, plus haut est le niveau.

Reverb time Durée de Reverb

```
Perf:Common
Reverb time=40
```

Output mode = 2OUT
Reverb switch = ON

Quand ROOM1-HALL2 est sélectionné comme type de Reverb, ce paramètre détermine la durée du son réfléchi ; quand DELAY/PAN-DLY est sélectionné, ce paramètre détermine le temps de retard.

Plage : 0-127
Plus haute est la valeur, plus long est le temps de Reverb ou le temps de retard

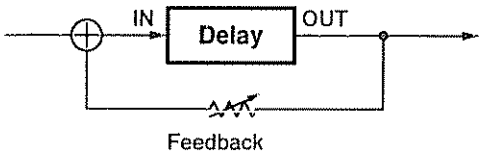
Reverb feedback Réinjection dans la Reverb

```
Perf:Common
Reverb feedback=30
```

Output mode = 2OUT
Reverb switch = ON

Quand DELAY ou PAN-DLY est sélectionné, ce paramètre détermine le niveau du signal réinjecté (feedback) dans l'unité de retard. Des échos multiples peuvent être obtenus avec ce réglage.

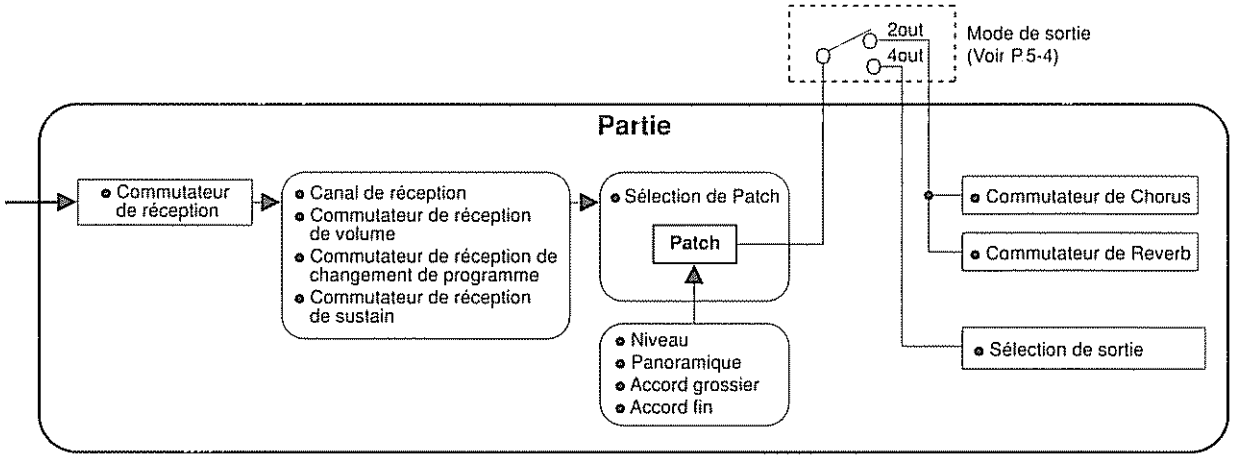
Plage : 0-127
Plus haute est la valeur, plus haut est le niveau de réinjection.



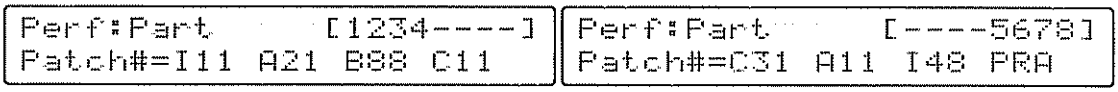
Lorsque vous jouez d'un Patch assigné à une Partie de Performance, le réglage d'effet effectué pour le Patch lui-même est ignoré, car ce réglage est commun à la totalité de la Partie.

Paramètres de Partie

Ces paramètres déterminent comment chaque Partie est utilisée et la façon dont les 7 Patches et l'ensemble rythmique sont combinés.



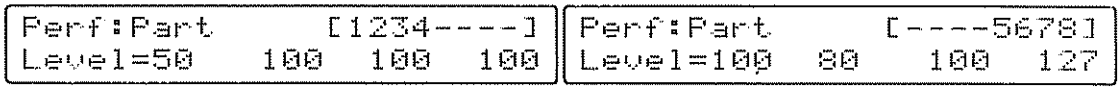
Patch# Numéro de Patch



Ce paramètre détermine quel Patch est assigné aux Parties 1-7, et quel ensemble rythmique est assigné à la Partie 8. La sélection peut se faire parmi un total de 256 Patches : 64 de la mémoire interne (I), 64 d'une carte de données (C), et deux fois 64 des mémoires Preset A et B. L'ensemble rythmique peut être sélectionné parmi la mémoire Preset A (PRA), la mémoire Preset (PRB), la mémoire interne (INT), et la mémoire de carte de données (CRD).

Réglages : A01-64/B01-64/I01-64/C01-64/ensemble rythmique (PRA/PRB/INT/CRD)

Part Level Niveau de Partie

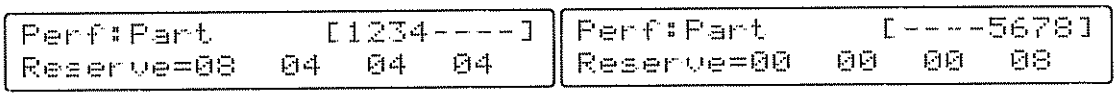


Ce paramètre détermine le niveau de chaque Partie. Il doit être laissé à la valeur maximale (127) lorsque vous n'avez pas à faire une balance particulière entre les Parties

Plage : 0-127
Plus haute est la valeur, plus haut est le niveau.

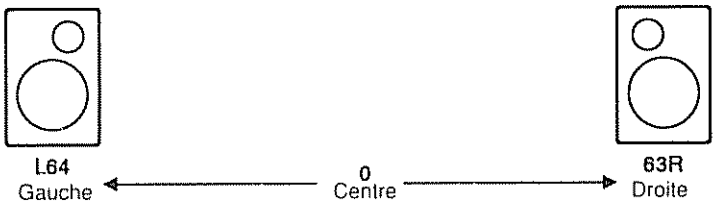
* Le volume final de la Partie est déterminé par la combinaison du niveau de TVA de chaque Tone utilisé par le Patch, et des données de volume MIDI reçues de l'extérieur.

Part pan Panoramique de Partie

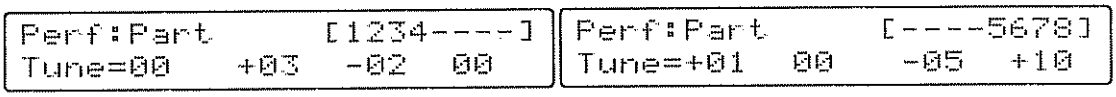


Ce paramètre détermine la position stéréo de chaque Partie. Gardez à l'esprit que le réel réglage de panoramique dépend également du réglage fait pour chaque Patch.

Plage : L64-0-63R
La position du son la plus à gauche est L64. la position centrale est 0 et la position la plus à droite est 63R.



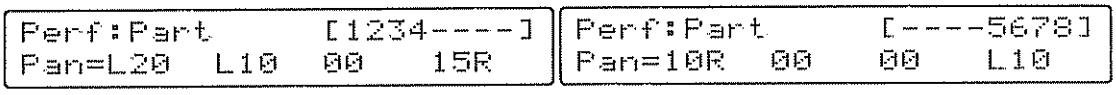
Part Tune Accord de Partie



Ce paramètre détermine la hauteur à laquelle une Partie est jouée. Ce paramètre change la hauteur par paliers d'un demi-ton

Plage : -48-+48
Valeurs positives : la hauteur est plus élevée que la normale.
Valeurs négatives : la hauteur est plus basse que la normale

Part Fine Accord fin de la Partie

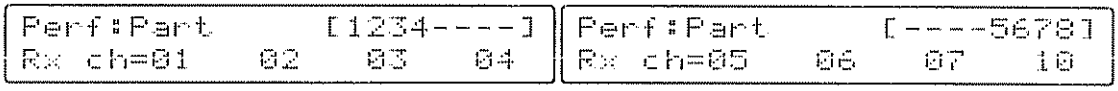


Ce paramètre détermine la hauteur à laquelle une Partie est jouée. Le paramètre change la hauteur par paliers d'1/100e de demi-ton.

Plage : -50-+50
Valeurs positives : la hauteur est supérieure à la normale.
Valeurs négatives : la hauteur est inférieure à la normale

> Les réglages Part Tune et Part Fine pour la Partie décalent la hauteur relative pour le Patch. En d'autres termes, la hauteur réellement obtenue dépend également du réglage de Patch.

Part Rx ch Canal de réception de la Partie

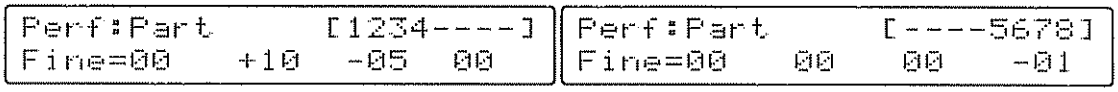


Ce paramètre détermine le canal MIDI de réception de chaque Partie.

Plage : 1-16

* Gardez à l'esprit que lorsque cette valeur est sur le même canal que le canal de contrôle (voir page 5-6) choisi parmi les paramètres communs de système, c'est le canal de contrôle qui a priorité. Ce seront donc les Performances qui seront changées à réception d'un message de changement de programme.

Part Reserve Réserve de voix de la Partie



Ce paramètre détermine le nombre de voix réservées pour chaque Partie. Comme le nombre total de voix du JV-880 est de 28, le total des réglages de réserve de voix effectués pour toutes les Parties ne peut excéder 28.

Plage : 0-28

Réserve de voix (Voice Reserve)
Le JV a une polyphonie maximale de 28 voix. Comme une voix sert à produire un simple Tone, plusieurs voix sont nécessaires pour jouer un Patch constitué de plusieurs Tones. Si vous essayez de jouer plus de voix que les 28 permises, les Tones les plus anciens seront coupés pour laisser la place aux Tones plus récemment demandés. Vous pouvez toutefois réserver un nombre minimal de voix pour des Parties spécifiques en réglant leur fonction de réserve de voix ; cela devient utile lorsque vous avez une partie importante (la Partie mélodie, par exemple) que vous désirez voir durer.
Par exemple, lorsque vous désirez qu'un Patch constitué de trois Tones conserve toujours au moins deux notes produites, le nombre de voix que vous devez lui réserver est de six, deux fois trois.

Chorus Switch Commutateur de Chorus



Output mode = 2OUT Chorus switch = ON

Ce paramètre détermine si les signaux sont émis (ON) ou non vers l'unité de Chorus.

Réglages : ON/OFF

* Le niveau du signal émis est déterminé par le niveau d'envoi au Chorus (Chorus Send Level page 6-44), qui se règle individuellement pour chaque Tone d'un Patch.

Reverb Switch Commutateur de Reverb



Output mode = 2OUT Reverb switch = ON

Ce paramètre détermine si les signaux sont émis (ON) ou non vers l'unité de Reverb.

Réglages : ON/OFF

* Le niveau du signal ainsi émis est déterminé par le niveau d'envoi à la Reverb (Reverb Send Level page 6-44), qui est réglé individuellement pour chaque Tone d'un Patch.

> En mettant en/hors service les effets de chaque Partie, vous pouvez choisir la bonne ambiance pour votre son. Par exemple, désactivez les effets des Parties qui nécessitent une position stéréo bien définie ou un timbre très clair.

Rx P.Chg Réception des changements de programme



Program change receive switch = ON

Ce paramètre détermine si chaque Partie répond (ON) ou non aux messages de changement de programme.

Réglages : ON/OFF

* Les Performances peuvent ne pas changer comme souhaité si ce commutateur de réception ou celui de sélection de banque ont été réglés sur OFF.

Rx Vol Réception des messages de volume



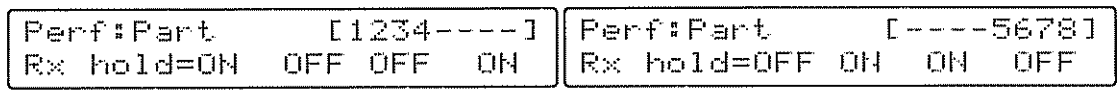
Volume receive switch = ON

Ce paramètre détermine si chaque Partie répond (ON) aux données de volume ou non.

Réglages : ON/OFF

* Le standard MIDI assigne le volume à la commande numéro 7 (Control Change)

Rx Hold Réception des messages de sustain



Control change receive switch = ON

Ce paramètre détermine si un son répond (ON) ou non aux messages MIDI de sustain (Hold 1).

Réglages : ON/OFF

* Le standard MIDI assigne le sustain (Hold 1) à la commande numéro 64 (Control Change)

Rx sw Commutateur de réception MIDI

Perf:Part [1234----] Rx sw=ON OFF ON OFF	Perf:Part [----5678] Rx sw=ON ON ON OFF

Ce paramètre détermine si chaque Partie répond (ON) ou on aux données MIDI.

Réglages : ON/OFF

Output Sélection de sortie

Perf:Part [1234----] Output=PAT MN SB PAT	Perf:Part [----5678] Output=MN SB PAT MN

Output mode = 4OUT

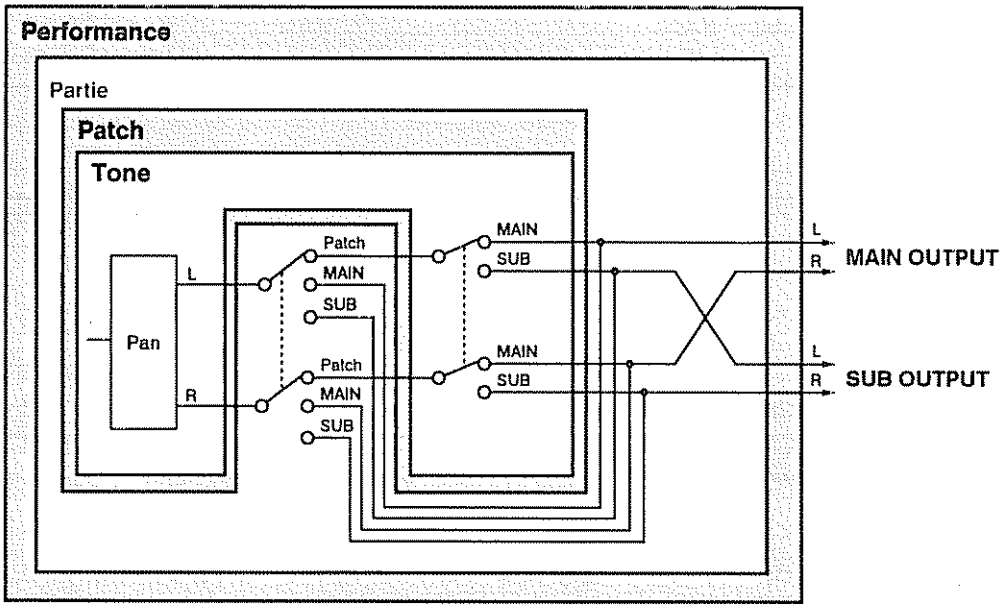
Ce paramètre détermine l'assignation de sortie pour chaque Partie.

Réglages : MN/SB/PAT

MN : le son de la Partie est produit par les prises Main Output.

SB : le son de la Partie est produit par les prises Sub Output.

PAT : le son de la Partie est produit en fonction de l'assignation de sortie du Patch. Pour un ensemble rythmique, l'assignation de sortie dépend du réglage de sortie de l'ensemble rythmique (voir Section 6)



* Le réglage de sortie d'un Patch est ignoré lorsque ce paramètre est réglé sur MN ou SB

Section 8

EDITION DES TONES RYTHMIQUES

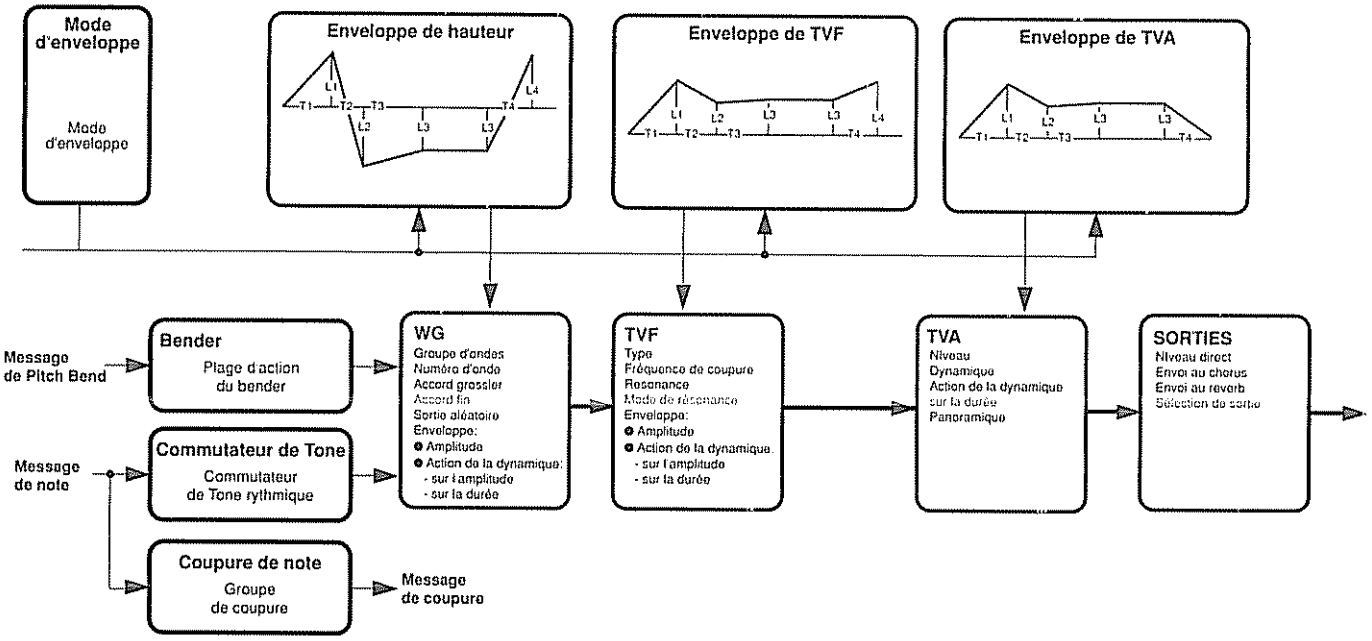
MODE D'EDITION RYTHMIQUE

QU'EST-CE QUE LE MODE D'EDITION RYTHMIQUE ?

Dans le mode d'édition rythmique, vous pouvez éditer les Tones rythmiques assignés à un ensemble rythmique.
Un ensemble rythmique édité peut ensuite être stocké en mémoire interne (INT) ou sur une carte de données (CARD)

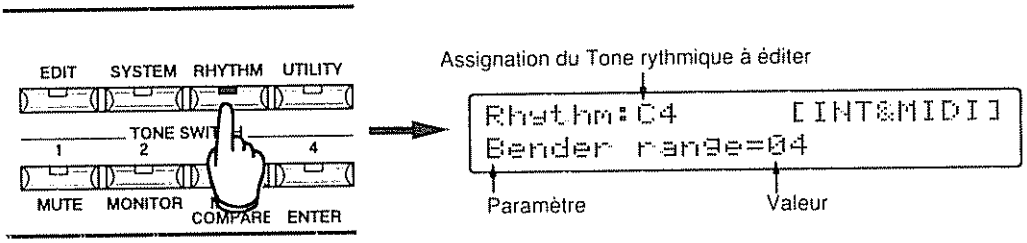
* Voir Section 10 pour une liste des assignations Tone rythmique/Touche effectuées en usine.

[Comment un paramètre est organisé]



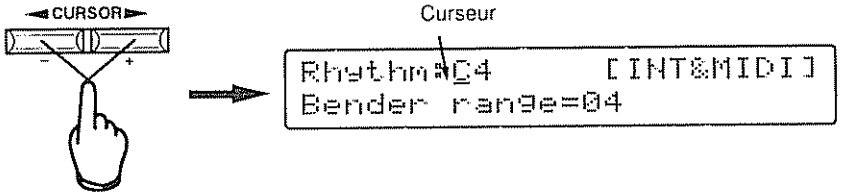
GUIDE DE FONCTIONNEMENT

① Sélectionnez le mode d'édition rythmique.
Pressez [RHYTHM] (l'indicateur s'allume).



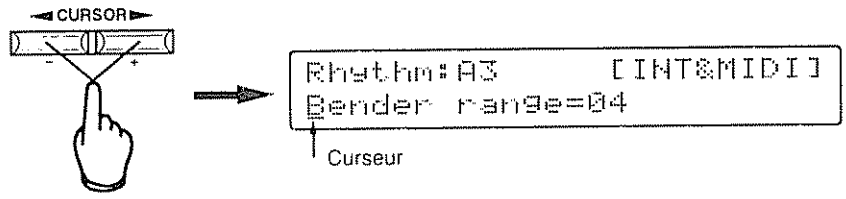
L'ensemble rythmique sélectionné avant de passer en mode d'édition rythmique sera celui choisi pour l'édition.
Pour éditer un autre ensemble rythmique, revenez en mode de jeu de Performance, changez l'ensemble rythmique assigné à la Partie 8, et retournez en mode d'édition rythmique.

② Amenez le curseur en haut de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

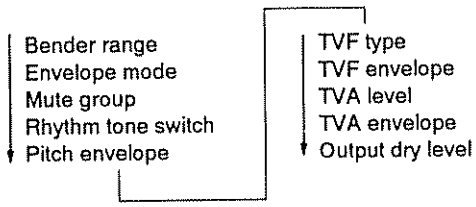


③ Sélectionnez le numéro de note auquel le Tone rythmique devant être édité est assigné.
- Tournez la molette **DATA** → les numéros de note changeront un à un.
- Pressez la molette **DATA** tout en la tournant → les numéros de touche changeront par octaves.
  Par exemple : C2 (Do2) ← → C3 ← → C4 ← → C5 ← → C6 ← → C7.

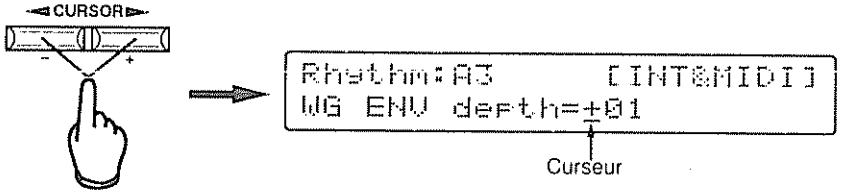
④ Amenez le curseur sur le paramètre dans l'afficheur avec [◄CURSOR►].



⑤ Sélectionnez le paramètre à éditer.
- Tournez la molette **DATA** → les paramètres changeront un à un
- Pressez la molette **DATA** en la tournant → les paramètres changeront par saut plus important.



⑥ Amenez le curseur sur la valeur dans l'afficheur avec [◄CURSOR►]

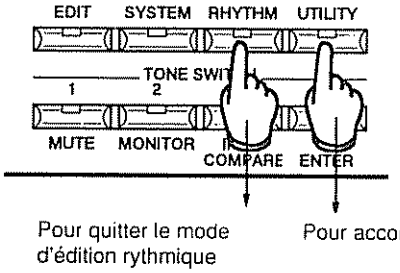


⑦ Changez la valeur.

- ❖ Tournez la molette **DATA** → la valeur change petit à petit.
- ❖ Pressez la molette **DATA** en la tournant → la valeur change par sauts plus importants.
- ❖ Pressez rapidement deux fois la molette **DATA** → la valeur éditée est annulée et la valeur d'origine restaurée.
  Pressez à nouveau deux fois rapidement la molette **DATA** → vous retrouverez alors la valeur que vous aviez réglée.

⑧ Répétez les étapes ② à ⑦ autant de fois que nécessaire.

⑨ Accomplissez la procédure d'écriture (Write) pour stocker les réglages (voir 9-6)
Pressez [EDIT] pour quitter le mode d'édition rythmique



Durant l'édition (étape 5), les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [−].

Quand «**INT & MIDI**» est indiqué en haut de l'afficheur, les numéros de notes peuvent également être changés en pressant la touche correspondante sur le clavier MIDI connecté, quelle que soit la position du curseur.

* Faites correspondre le canal de transmission du clavier et le canal de réception de la Partie 8 de la Performance à laquelle l'ensemble rythmique actuellement sélectionné est assigné
* Changez le réglage de mode d'édition rythmique (Section 5) dans les paramètres communs de système pour permettre le pilotage depuis un clavier MIDI connecté (quand «**INT**» est indiqué)

Fonction de pré-écoute (Preview)

Le son du Tone rythmique (assigné au numéro de note indiqué dans l'afficheur) peut être entendu en pressant le bouton **VOLUME**.

* La hauteur du son n'est pas changée.

■ FONCTIONS DES PARAMETRES

Remarque
Certains des paramètres expliqués dans cette section peuvent ne pas être actifs, en fonction des réglages des paramètres communs de système. Ces paramètres inactifs ne sont pas affichés dans l'écran LCD. Pour cela, les paramètres communs de système correspondants sont décrits sur le côté de la représentation de l'afficheur LCD.

Bender Range Plage d'action du Bender

```
Rhythm:C2                    [INT]
Bender range=02
```

Pitch bend receive switch = ON

Ce paramètre détermine la plage dans laquelle la hauteur est changée, lorsque des données de Pitch Bend sont reçues d'un appareil MIDI externe.

Plage : 0-12
Plus grande est la valeur, plus grande est la plage de variation de la hauteur. Ce paramètre change la hauteur de plus ou moins une octave pour la valeur maximale (12).

Env mode Mode d'enveloppe

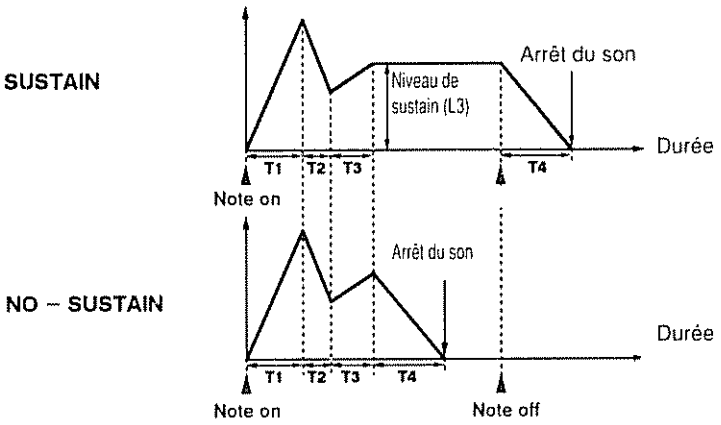
```
Rhythm:C2                    [INT]
ENV mode=NO-SUSTAIN
```

Ce paramètre détermine le mode d'enveloppe du Tone rythmique et donc la façon dont il est joué.

Réglages : NO-SUSTAIN/SUSTAIN

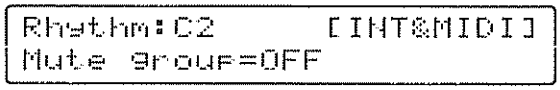
NO-SUSTAIN : le temps allant du niveau de sustain (L3) au point où est relâchée la note (Note off) est ignoré par l'enveloppe de TVA du Tone rythmique, et la chute du son commence immédiatement. Le son s'arrête après un temps déterminé (T1+T2+T3+T4).

SUS : le Tone rythmique peut être coupé en relâchant la note jouée, car le niveau de sustain se maintient tant que n'est pas relâchée la touche (Note off).



Réglez l'enveloppe de mode sur NO-SUSTAIN pour des sons tels que castagnettes ou caisse claire, qui chutent rapidement, pour éviter la coupure de la chute par des données de relâchement de touche (Note off) ou leur prolongement par l'emploi d'une pédale de sustain. D'un autre côté, les instruments tels que les timbales et les cymbales, sont souvent étouffés en cours de jeu. Pour ces sons, réglez le mode d'enveloppe sur SUSTAIN, et relâchez la note (Note off) lorsque vous désirez couper le son.

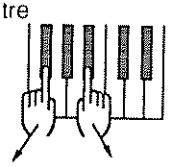
Mute group Groupe d'exclusion



Les Tones ayant la même valeur pour ce paramètre forment un groupe d'exclusion. Un groupe d'exclusion n'autorise la reproduction que d'un seul de ses éléments à la fois, c'est-à-dire que ses éléments s'excluent mutuellement pour une reproduction simultanée. Jusqu'à 31 groupes peuvent être créés

Plage : OFF/1-31
Cette fonction n'a pas d'effet lorsque ce paramètre est sur OFF.

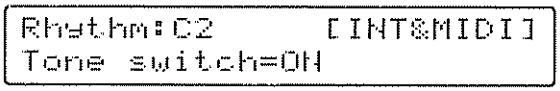
Cela est particulièrement utile pour les sonorités de charleston. Assignez la charleston ouverte et la charleston fermée au même numéro Mute Group Ainsi, le fait de jouer l'un des sons coupera automatiquement l autre



La charleston fermee est entendue et la charleston ouverte est coupée

La charleston ouverte est entendue

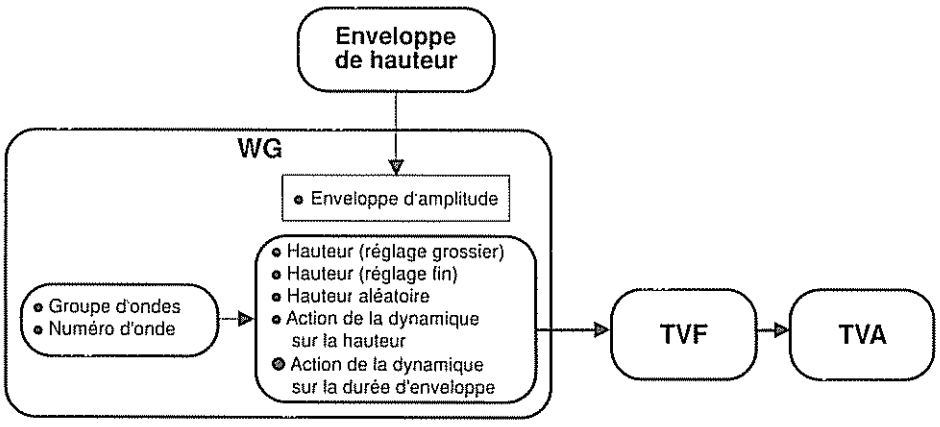
Tone switch Commutateur de Tone



Ce paramètre détermine si le Tone rythmique actuellement sélectionné joue (ON) ou non.

Réglages : ON/OFF

● WG (Paramètres du générateur d'onde ou Wave Generator)



WG Wave group Groupe d'ondes du WG

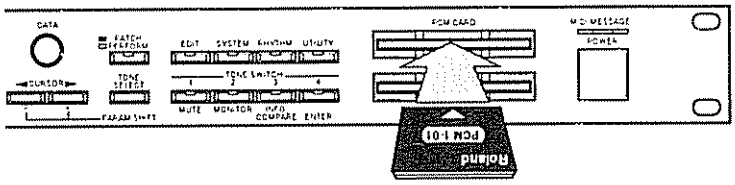
```
Rhythm:C2        [INT&MIDI]
WG wave group=INT
```

Ce paramètre détermine le groupe de formes d'onde dans lequel est choisie la base du Tone rythmique. Le JV-880 contient 129 formes d'onde internes. Les formes d'onde de la carte d'expansion optionnelle (SR-JV80) et des cartes PCM (série SO-PCM1) peuvent également être utilisées.

Réglages : INT (mémoire interne)/EXP (carte d'expansion)/PCM (carte PCM)

* «**PCM**» ou «**EXT**» ne peuvent être sélectionnés s'il n'y a ni carte d'expansion installée ni carte PCM installée dans la fente PCM Card.

Comment insérer la carte PCM
Lorsque vous utilisez des formes d'onde d'une carte PCM (série SO-PCM1), insérez la carte PCM dans la fente PCM Card de la face avant avec son étiquette vers le haut.



* **Voir Section 10 pour des instructions sur l'installation de la carte d'expansion.**

WG wave Numéro d'onde du WG

```
Rhythm:C2        [INT&MIDI]
WG wave=100 Power Tom Hi
```

Ce paramètre détermine la forme d'onde à utiliser. Le numéro et le nom de forme d'onde sont indiqués dans l'afficheur.

WG pitch coarse Accord grossier du WG

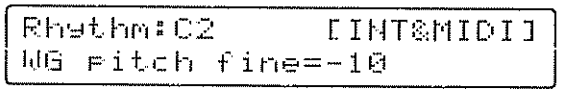
```
Rhythm:C2        [INT&MIDI]
WG pitch coarse=C#-1
```

Ce paramètre détermine la hauteur du Tone rythmique (par paliers d'un demi-ton).

Plage : C-1 - G9

* La plage de production de certaines formes d'onde a une limite supérieure. Lorsque le réglage de hauteur fait par ce paramètre dépasse cette limite, la hauteur obtenue sera celle de cette limite.

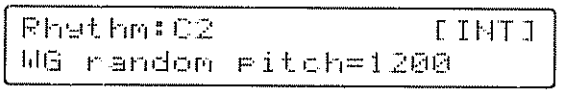
WG pitch fine Accord fin du WG



Ce paramètre modifie la hauteur du Tone (par unités d'1/100e de demi-ton)

Plage : -50-+50
La hauteur est supérieure à la normale lorsque la valeur est positive et inférieure à la normale lorsque la valeur est négative.

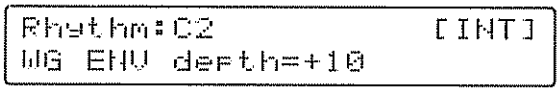
WG random pitch Hauteur aléatoire du WG



La hauteur du Tone rythmique est aléatoire, sa plage de variation étant fixée par ce paramètre La valeur est exprimée en unités d'1/100e de demi-ton

Réglages : 0/5/10/20/30/40/50/70/100/200/300/400/500/600/800/1200
Plus grande est la valeur, plus grande est la plage de variation aléatoire de la hauteur.

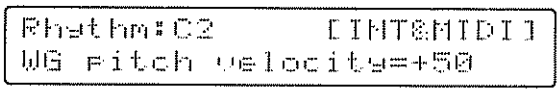
WG ENV depth Amplitude de l'enveloppe de hauteur



Ce paramètre détermine l'intensité (amplitude) de l'enveloppe de hauteur.

Plage : -12-+12
Valeurs positives (+) : plus grande est l'amplitude de l'enveloppe de hauteur, plus élevée est la hauteur.
Valeurs négatives (-) : plus grande est l'amplitude de l'enveloppe de hauteur, plus basse est la hauteur.

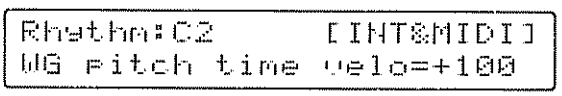
WG pitch velocity Action de la dynamique sur l'enveloppe de hauteur



Ce paramètre détermine comment le niveau de l'enveloppe de hauteur répond à la dynamique.

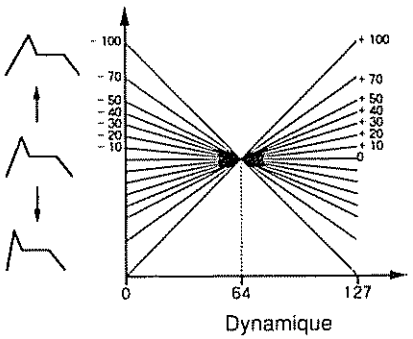
Plage : -63-+63
Valeurs positives (+) : plus haute est la dynamique, plus grand est le niveau.
Valeurs négatives (-) : plus basse est la dynamique, plus grand est le niveau.

WG pitch time velo Action de la dynamique sur la durée d'enveloppe de hauteur

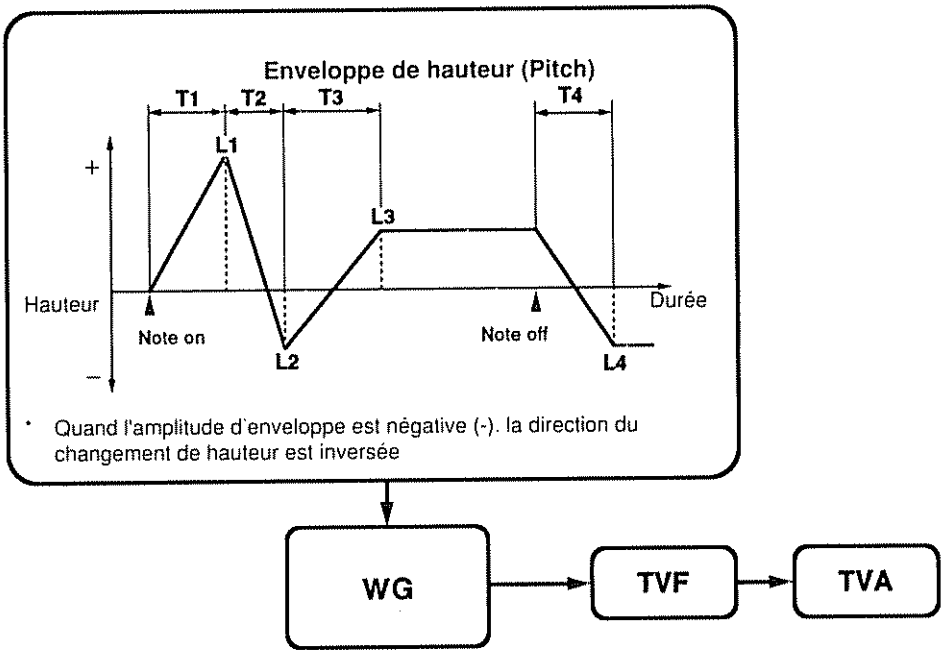


Ce paramètre détermine comment la durée T1 de l'enveloppe de hauteur est affectée par la dynamique.

Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100
Valeurs positives (+) : plus grande est la dynamique, plus long est le segment T1.
0 : pas de changement.
Valeurs négatives (-) : plus grande est la dynamique, plus court est le temps.



● P-ENV (Paramètre d'enveloppe de hauteur)



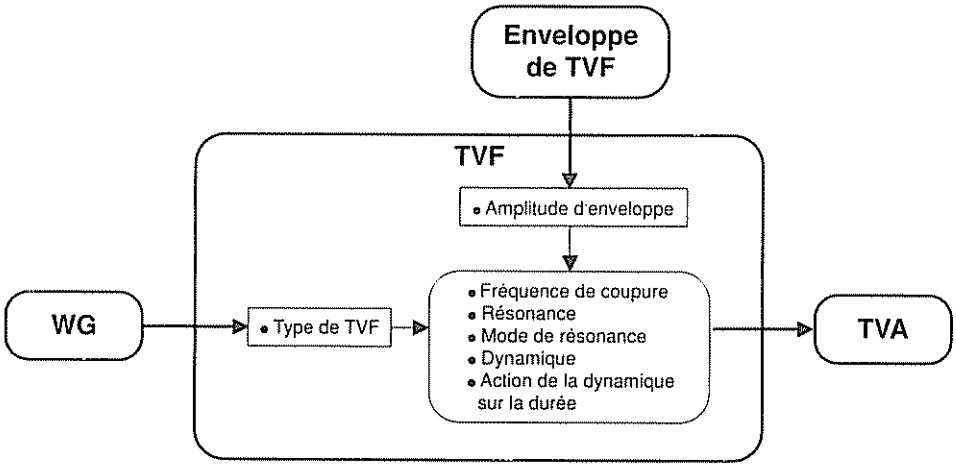
T1/T2/T3/T4,L1/L2/L3/L4 .....

Rhythm:C2	[INT&MIDI]
P-ENV T1=05	L1=+60
Rhythm:C2	[INT&MIDI]
P-ENV T2=10	L2=-10
Rhythm:C2	[INT&MIDI]
P-ENV T3=20	L3=+50
Rhythm:C2	[INT&MIDI]
P-ENV T4=05	L4=-40

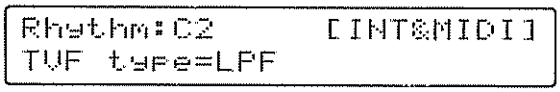
Ces paramètres déterminent les réglages de temps (T1, T2, T3 et T4) et les réglages de niveau (L1, L2, L3 et L4) de l'enveloppe de hauteur.
Chaque réglage de temps (T) représente le temps nécessaire à la hauteur pour passer d'un point au suivant. Par exemple, T1 est le temps nécessaire à la hauteur pour monter au niveau L1 à partir de l'enfoncement de la touche.
Les paramètres «L» déterminent le niveau de hauteur correspondant à chaque point.

Plage : T=0-127/L=-63-+63
T : plus grande est la valeur, plus grand est le temps nécessaire pour atteindre le niveau suivant.
L : quand la valeur est positive, la hauteur est supérieure à la hauteur standard. Quand la valeur est négative, la hauteur est inférieure à la hauteur standard.

● Paramètres de TVF

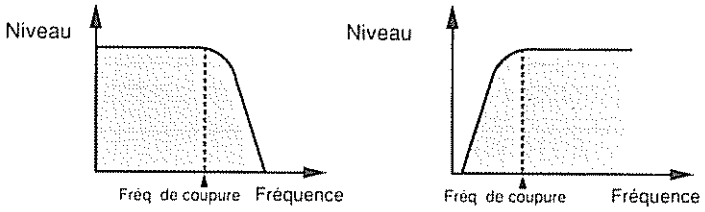


TVF type Type de filtrage



Ce paramètre détermine le type de filtrage, c'est-à-dire les fréquences qui sont filtrées (supprimées).

Réglages : OFF/LPF/HPF
OFF : le filtre ne fonctionne pas.
LPF : filtre passe-bas. Ce filtre supprime les fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure, et c'est celui le plus communément utilisé. Comme les hautes fréquences sont coupées, le son devient plus feutré.
HPF : High pass filter ou filtre passe-haut. Ce filtre retire les fréquences situées sous la fréquence de coupure. Le son devient plus brillant puisque les basses fréquences sont supprimées.



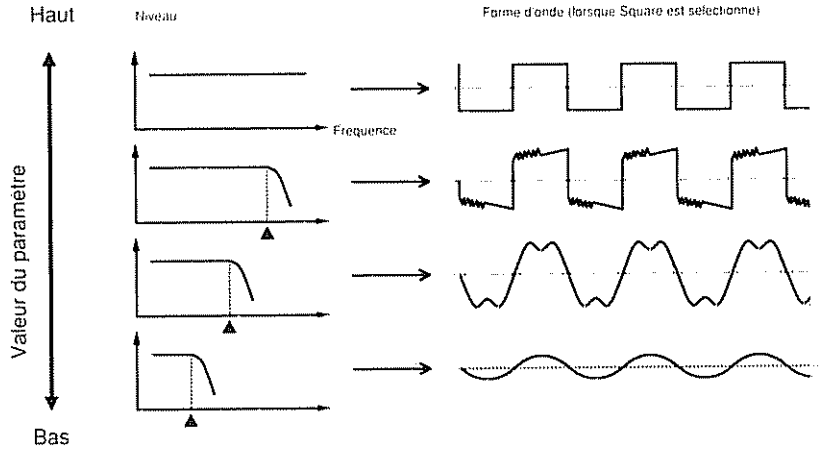
TVF cutoff freq Fréquence de coupure du filtre

```
Rhythm:C2        [INT&MIDI]
TVF cutoff freq=70
```

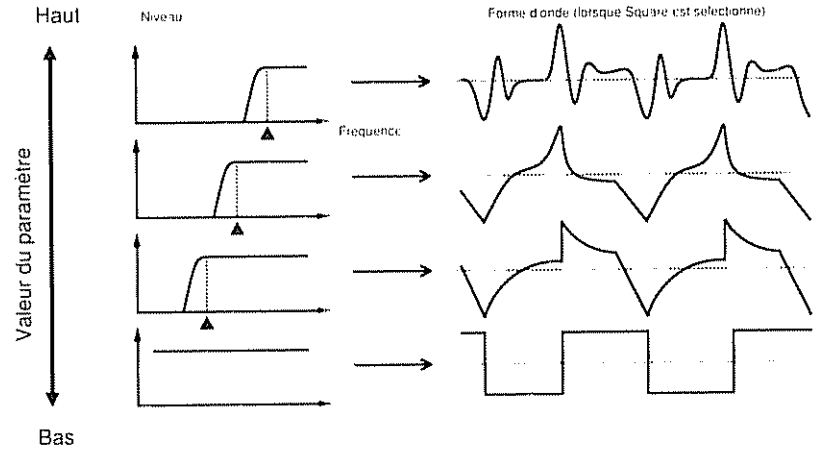
Ce paramètre détermine la fréquence de coupure, au-dessus ou au-dessous de laquelle le TVF filtrera les fréquences de la forme d'onde

Plage : 0-127
Plus grande est la valeur, plus haute est la fréquence de coupure.

- Si le filtre a été réglé sur LPF, des valeurs basses de la fréquence de coupure feront diminuer les éléments aigus du spectre, rendant le son plus sombre et feront aussi baisser son volume.



- Si le filtre a été réglé sur HPF, des valeurs de fréquence de coupure plus élevées feront diminuer les éléments graves du spectre, rendant le son plus dur ou plus brillant. En fonction de la forme d'onde, les fréquences de coupure élevées peuvent carrément faire disparaître le son si la forme d'onde choisie ne contient pas d'éléments dans la plage de fréquences autorisées à passer

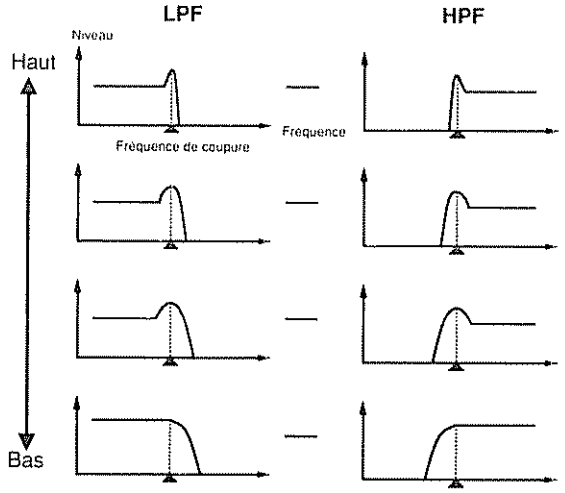


TVA resonance Résonance de TVA

```
Rhythm:C2        [INT&MIDI]
TVF resonance=20
```

Ce paramètre crée une sonorité caractéristique en accentuant les éléments fréquentiels proches de la fréquence de coupure du TVF.
Les fréquences ainsi accentuées changent avec la fréquence de coupure, lorsque cette dernière est modulée par l'enveloppe.

Plage : 0-127
Plus grande est la valeur plus grand est l'effet de résonance



* Dans certains cas, l'effet de résonance est moindre, notamment lorsque le niveau du son est élevé ou lorsque la fréquence de coupure est élevée.

TVF reso mode Mode de résonance du filtre

```
Rhythm:C2        [INT&MIDI]
TVF reso mode=HARD
```

Ce paramètre détermine le type de résonance.

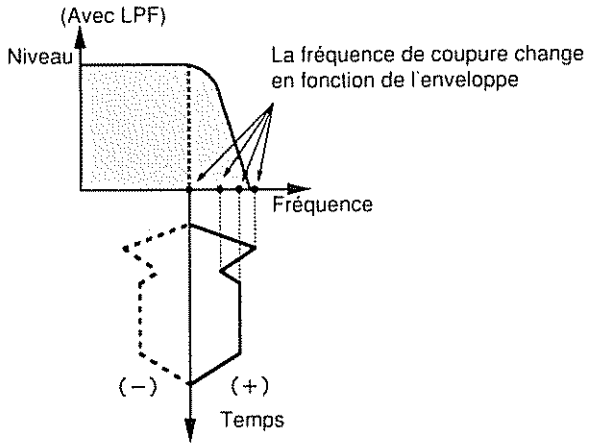
Réglages : SOFT/HARD
SOFT : l'effet de résonance est modéré.
HARD : l'effet de résonance est prononcé.

TVF ENV depth Amplitude de l'enveloppe de filtre

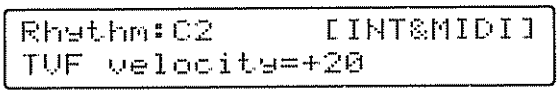
```
Rhythm:C2        [INT&MIDI]
TVF ENV depth=+10
```

Ce paramètre détermine l'intensité de l'enveloppe de TVF.

Plage : -63-+63
Valeurs positives (+) : plus grand est le niveau d'enveloppe de TVF, plus haute est la fréquence de coupure.
Valeurs négatives (-) : plus grand est le niveau d'enveloppe, plus basse est la fréquence de coupure.



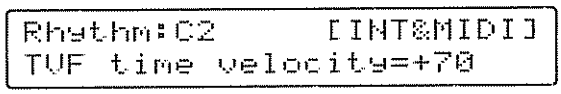
TVF velocity Action de la dynamique sur le filtre



Ce paramètre détermine comment le niveau de l'enveloppe de TVF est affecté par la dynamique.

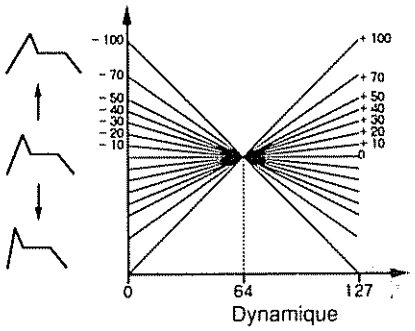
Plage : -63-+63
Valeurs positives (+) : plus haute est la dynamique, plus grand est le niveau de l'enveloppe.
0 : le niveau de l'enveloppe reste constant.
Valeurs négatives (-) : plus basse est la dynamique, plus grand est le niveau d'enveloppe.

TVF time velocity Action de la dynamique sur la durée d'enveloppe

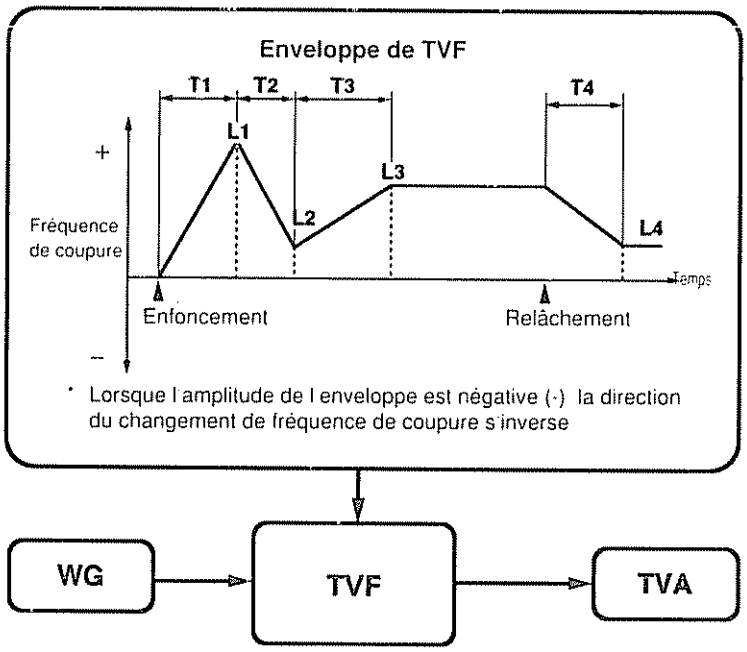


Ce paramètre détermine comment la durée T1 de l'enveloppe de TVF est modifiée par la dynamique.

Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100
Valeurs positives (+) : plus haute est la dynamique, plus grande est la durée T1.
0 : pas de changement.
Valeurs négatives (-) : plus haute est la dynamique, plus petite est la durée T1.



● F-ENV (Paramètres d'enveloppe de TVF)



T1/T2/T3/T4,L1/L2/L3/L4 .....

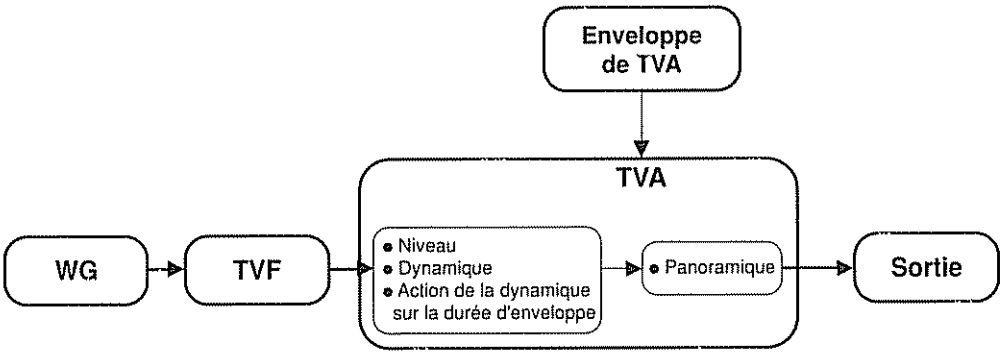
Rhythm:C2 F-ENV T1=05	[INT&MIDI] L1=100
Rhythm:C2 F-ENV T2=10	[INT&MIDI] L2=10
Rhythm:C2 F-ENV T3=20	[INT&MIDI] L3=50
Rhythm:C2 F-ENV T4=05	[INT&MIDI] L4=100

Ces paramètres déterminent les réglages de temps (T1, T2, T3 et T4) et les réglages de niveau (L1, L2, L3 et L4) de l'enveloppe de TVF
Les paramètres «T» indiquent la durée nécessaire à la fréquence de coupure pour atteindre la fréquence de coupure suivante (par exemple, T1 est le temps nécessaire pour atteindre le niveau L1 à partir de l'enfoncement de la touche)
Les paramètres «L» déterminent la variation de changement de coupure à chaque point.

Plage : T=0-127/L=0-127
T : plus grande est la valeur, plus long est le temps nécessaire pour atteindre le niveau suivant
L : plus grande est la valeur, plus haute est la fréquence de coupure.

La valeur réglée ici suit le réglage d'amplitude d'enveloppe de TVF avant changement de la fréquence de coupure.

● Paramètres de TVA



TVA level Niveau de TVA

```
Rhythm:C4        [INT&MIDI]
TVA level=127
```

Ce paramètre détermine le niveau du Tone rythmique.

Plage : 0-127
Plus grande est la valeur, plus grand est le niveau.

TVA velocity Action de la dynamique sur le TVA

```
Rhythm:C4        [INT&MIDI]
TVA velocity=-10
```

Ce paramètre détermine comment la dynamique affecte le niveau du Tone rythmique.

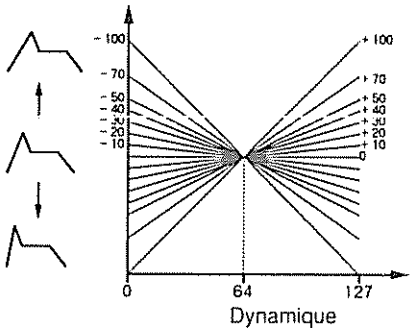
Plage : -63-+63
Valeurs positives (+) : plus haute est la dynamique, plus haut est le niveau.
0 : pas de changement.
Valeurs négatives (-) : plus haute est la dynamique, plus bas est le niveau.

TVA time velocity Action de la dynamique sur la durée d'enveloppe de TVA

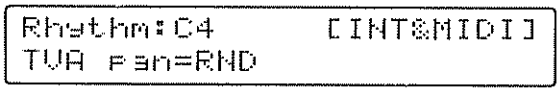
```
Rhythm:C4        [INT&MIDI]
TVA time velocity=-50
```

Ce paramètre détermine comment la durée T1 de l'enveloppe de TVA est affectée par la dynamique.

Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100
Valeurs positives (+) : plus haute est la dynamique, plus grande est la durée de T1.
0 : pas de changement.
Valeurs négatives (-) : plus haute est la dynamique, plus petite est la durée de T1.

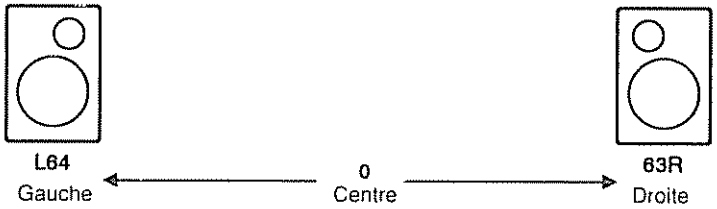


TVA pan Panoramique de TVA

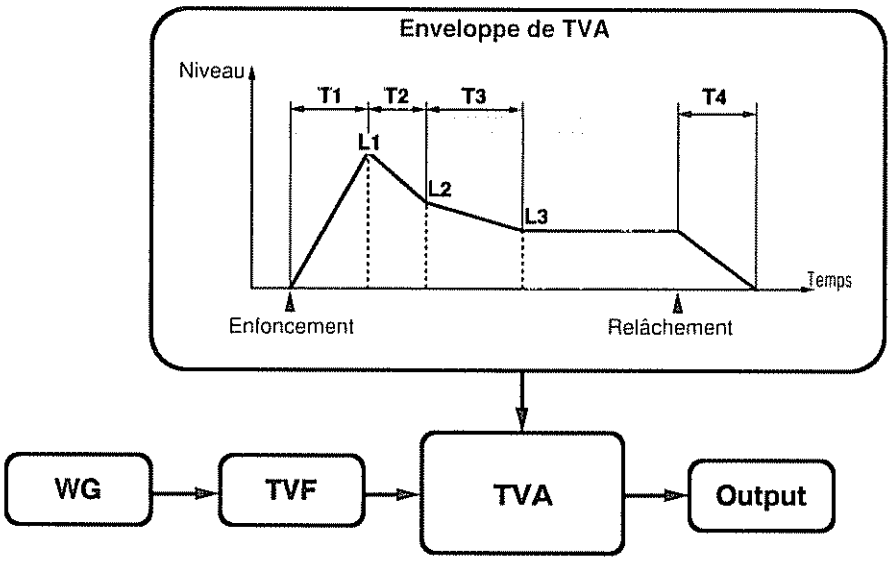


Ce paramètre détermine la position stéréo (G/D) du Tone rythmique.

Plage : L64-0-63R/RND
La position stéréo la plus à gauche est L64, la position centrale 0, et la position la plus à droite 63R.



● A-ENV (paramètres d'enveloppe de TVA)



T1/T2/T3/T4, L1/L2/L3/L4

```
Rhythm:C4        [INT&MIDI]
A-ENV T1=05       L1=100
```

```
Rhythm:C4        [INT&MIDI]
A-ENV T2=10       L2=10
```

```
Rhythm:C4        [INT&MIDI]
A-ENV T3=20       L3=50
```

```
Rhythm:C4        [INT&MIDI]
A-ENV T4=05
```

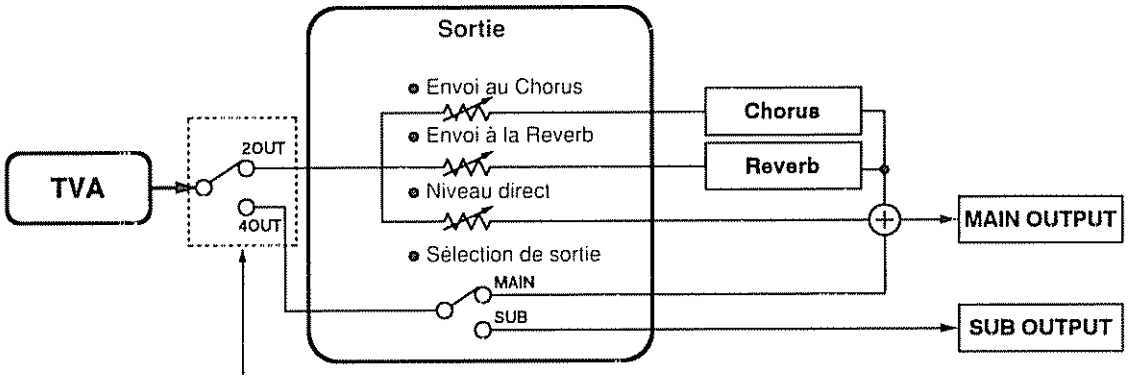
Ces paramètres déterminent les réglages de temps (T1, T2, T3 et T4) et les réglages de niveau (L1, L2, L3 et L4) de l'enveloppe de TVA.
Les paramètres «T» indiquent le temps nécessaire au niveau du son pour passer d'un point à un autre (par exemple, T1 est le temps nécessaire pour atteindre L1 à partir de l'enfoncement de la touche).
Les paramètres «L» déterminent le niveau en chaque point.

Plage : T=0-127/L=0-127
T : plus grande est la valeur, plus il faut de temps pour atteindre le niveau suivant.
L : plus grande est la valeur, plus haut est le niveau.

Dans le cas du TVA, le niveau d'enveloppe devient 0 après le relâchement (Note Off)

● Paramètres de sortie

Ces paramètres déterminent le niveau de sortie et la destination de chaque Tone rythmique



Mode de sortie (voir page 5-4)

Output dry level Niveau de sortie directe

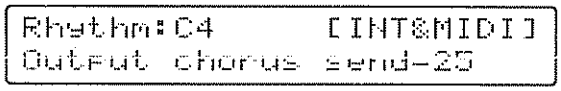
```
Rhythm:C4        [INT&MIDI]
Output dry level=127
```

Output mode = 2OUT

Ce paramètre détermine le niveau du son direct (non traité). Si aucun effet n'a été appliqué au Tone, vous devrez laisser la valeur de ce paramètre sur 127, et régler le volume du son depuis le paramètre Tone Level du TVA (voir page 8-15).

Plage : 0-127
Plus grande est la valeur, plus grand est le niveau du son direct.

Output Chorus send Niveau d'envoi au Chorus

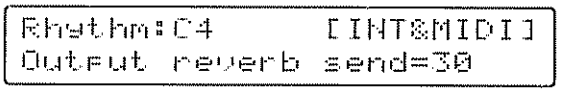


Output mode = 2OUT
Chorus switch = ON

Ce paramètre détermine le niveau du signal envoyé à l'unité de Chorus. Ce réglage change l'intensité du Chorus appliqué à chaque Tone rythmique.

Plage : 0-127
Plus grande est la valeur, plus grand est le niveau du signal envoyé à l'unité de Chorus

Output Reverb send Niveau d'envoi à la Reverb

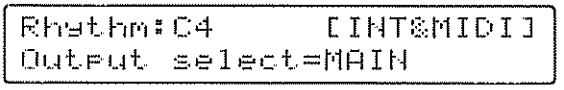


Output mode = 2OUT
Reverb switch = ON

Ce paramètre détermine le niveau du signal envoyé à l'unité de Reverb. Ce réglage change la quantité de Reverb appliquée à chaque Tone rythmique.

Plage : 0-127
Plus grande est la valeur, plus grand est le niveau du signal envoyé à l'unité de Reverb

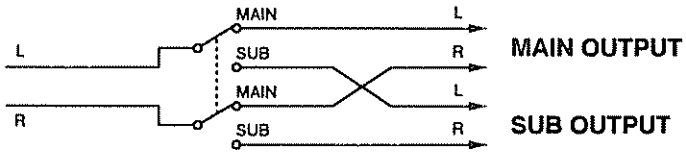
Output select Sélection de sortie



Output mode = 4OUT

Ce paramètre détermine quelle paire de sortie stéréo sera utilisée lorsque le réglage de mode de sortie (voir page 5-4) parmi les paramètres communs de système est réglé sur «4OUT».

Réglages : MAIN/SUB
MAIN : la sortie se fait par les prises Main output.
SUB : la sortie se fait par les prises Sub output.



* L'assignation de sortie finale du Patch, lorsque vous jouez en mode de jeu de Performance, est déterminée par le réglage de sortie (voir page 7-12) dans les paramètres de Partie d'une Performance.

Section 9

PROCEDURE D'ECRITURE FONCTIONS ADDITIONNELLES

MODE UTILITAIRE

LE MODE UTILITAIRE

Pressez [UTILITY] pour sélectionner le mode utilitaire (l'indicateur s'allume).

Write Procédure d'écriture

Cette procédure stocke les données éditées (Patches, Performances ou ensembles rythmiques) en mémoire interne ou sur une carte de données

Copy Copie des données

Cette procédure copie les données de Patch, Performance et ensemble rythmique dans l'aire temporaire

Initialize Initialisation

Cette procédure initialise les données de Patch, Performance et ensemble rythmique dans l'aire temporaire pour retrouver les valeurs préprogrammées par défaut en usine

Data card Carte de données

Cette procédure vous permet de transférer des données entre mémoire interne et carte de données. Cette procédure permet également d'initialiser une carte de données

Bulk dump Transfert global

Cette procédure transfère les données dans un appareil MIDI externe.

Temporary dump Transfert des données temporaires

Cette procédure transfère les données de l'aire temporaire dans un appareil MIDI externe.

Load Patch single Chargement d'un unique Patch

Cette procédure copie les données d'un unique Patch stockées sur une carte PCM (SO-PCM1) ou de la carte d'extension (série SR-JV80) dans l'aire temporaire, la mémoire interne ou une carte de données

Load Patch group Chargement d'un groupe de Patches

Cette procédure copie des données de Patches (en groupe) d'une carte PCM (série SO-PCM1) ou d'une carte d'extension (série SR-JV80) dans la mémoire interne ou une carte de données.

Memory protect Protection mémoire

Cette procédure évite l'effacement ou l'édition accidentelle de données stockées en mémoire interne.

Factory preset Programmes d'usine

Cette procédure ramène les données de la mémoire interne, de l'aire temporaire et de l'aire système aux valeurs préprogrammées par défaut en usine.

ROM play Auto-démonstration

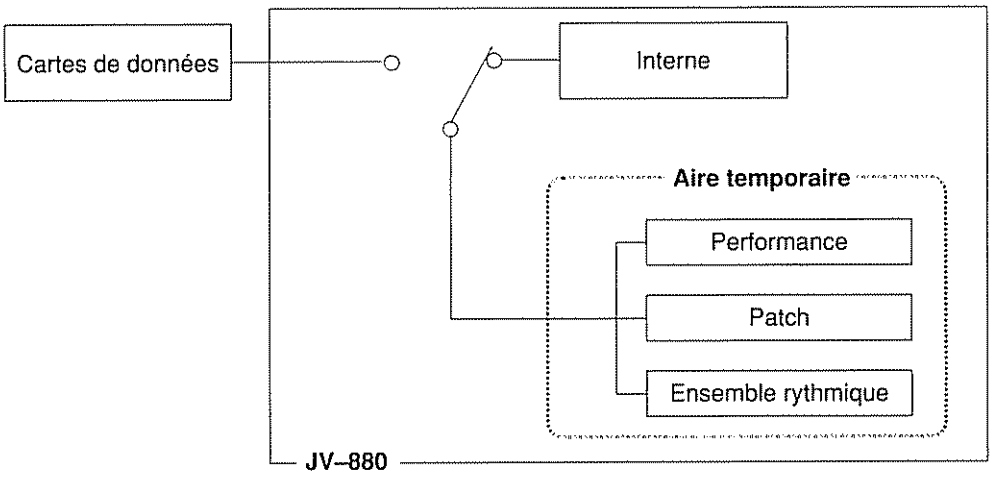
Cette procédure vous permet d'écouter les morceaux de démonstration stockés en mémoire. Référez-vous à la page 1-4 pour des détails sur la procédure

WRITE (Ecriture)

Les données éditées de Patch, Performance ou ensemble rythmique peuvent être stockées dans la mémoire interne ou sur une carte de données.

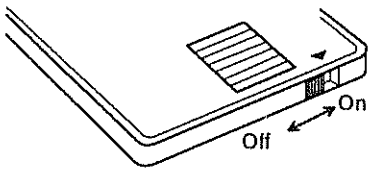
Le type de données stockées dépend du mode qui était sélectionné avant de passer en mode utilitaire.

Mode de jeu/édition de Patch	: écriture de Patch
Mode de jeu/édition de Performance	: écriture de Performance
Mode d'édition rythmique	: écriture de données rythmiques

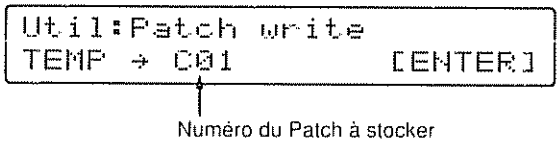


* Lorsque vous stockez des données en mémoire interne, la procédure d'écriture ne peut être effectuée qu'après avoir désactivé la protection de mémoire (voir page 9-21).

* Lorsque vous écrivez sur une carte de données, placez le commutateur de protection de cette dernière en position OFF après l'avoir insérée dans la fente Data Card. La procédure d'écriture ne peut pas être exécutée lorsque le commutateur est en position ON. Pour protéger des données stockées sur une carte, placez ce commutateur en position ON



Ecriture de Patch (Patch Write)



Numéro du Patch à stocker

① Pressez [PATCH/PERFORM] pour passer en mode Patch (l'indicateur s'allume).

② Pressez [UTILITY] (l'indicateur s'allume)

③ Amenez le curseur sur la ligne supérieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

④ Sélectionnez «**Patch Write**» en tournant la molette **DATA**.

* Durant l'édition, les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [-]

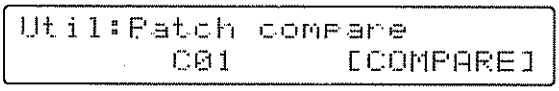
⑤ Amenez le curseur sur la ligne inférieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

⑥ Sélectionnez la destination des données en tournant la molette **DATA**.
Destination → I01—64
C01—64

* Pressez et tournez simultanément la molette **DATA** pour alterner entre I (mémoire interne) et C (carte de données)

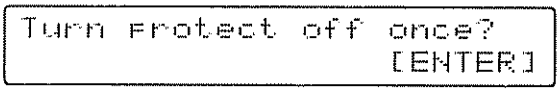
* La carte de données ne peut pas être sélectionnée s'il n'y en a pas dans la fente DATA CARD.

* Vous pouvez contrôler le son du Patch déjà présent dans l'emplacement choisi comme destination en pressant [COMPARE]. Pressez [COMPARE] à nouveau après avoir écouté le son.



⑦ Exécutez la procédure d'écriture en pressant [ENTER].

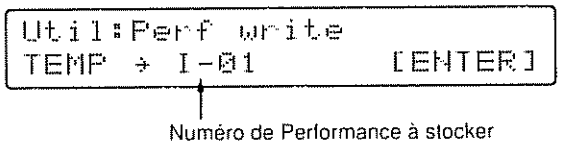
* Lorsque la mémoire interne (I) a été sélectionnée comme destination et que la protection de cette mémoire est actuellement sur ON, presser [ENTER] appelle l'affichage suivant :



La protection de la mémoire sera temporairement désactivée pour laisser faire votre procédure si [ENTER] est pressé lorsque cet affichage apparaît.
Pressez [ENTER] à nouveau pour exécuter la procédure d'écriture.

«**Complete**» est affiché lorsque la procédure d'écriture est terminée. L'unité retourne automatiquement en mode de jeu de Patch.

Ecriture de Performance (Perf Write)



Numéro de Performance à stocker

① Pressez [PATCH/PERFORM] pour passer en mode Performance (l'indicateur s'éteint).

② Pressez [UTILITY] (l'indicateur s'allume).

③ Amenez le curseur sur la ligne supérieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

④ Sélectionnez «**Perf Write**» en tournant la molette **DATA**.

- Durant l'édition, les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [–].

⑤ Amenez le curseur sur la ligne inférieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

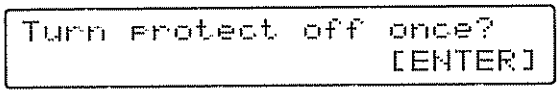
⑥ Sélectionnez la destination des données en tournant la molette **DATA**.
Destination → I-01—64
C-01—64

- Pressez et tournez simultanément la molette **DATA** pour alterner entre I (mémoire interne) et C (carte de données).

- La carte de données ne peut pas être sélectionnée s'il n'y en a pas dans la fente DATA CARD.

⑦ Exécutez la procédure d'écriture en pressant [ENTER].

- Lorsque la mémoire interne a été sélectionnée comme destination et que la protection de mémoire est actuellement en service, le fait de presser [ENTER] appellera l'écran suivant

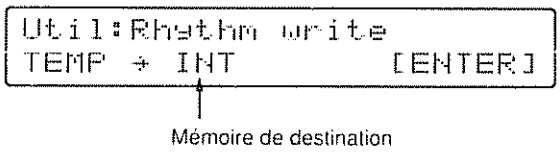


La protection de la mémoire peut être momentanément désactivée le temps d'effectuer votre procédure si [ENTER] est pressé lorsque cet affichage apparaît.

Pressez [ENTER] à nouveau pour exécuter la procédure d'écriture.

«**Complete**» est affiché lorsque la procédure d'écriture est terminée. L'unité retourne automatiquement en mode de jeu de Performance.

Ecriture de données rythmiques (Rhythm Write)



① Pressez [RHYTHM] pour passer en mode d'édition rythmique (l'indicateur s'allume).

② Pressez [UTILITY] (l'indicateur s'allume)

③ Amenez le curseur sur la ligne supérieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►]

④ Sélectionnez «**Rhythm Write**» en tournant la molette **DATA**

* Durant l'édition, les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [–]

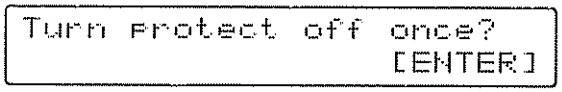
⑤ Amenez le curseur sur la ligne inférieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►]

⑥ Sélectionnez la destination des données en tournant la molette **DATA**.
Destination → INT (mémoire interne)
CRD (carte de données)

* La carte de données ne peut être sélectionnée s'il n'y en a pas de carte de données correctement insérée dans la fente DATA CARD.

⑦ Exécutez la procédure d'écriture en pressant [ENTER].

* Lorsque la mémoire interne a été sélectionnée comme destination et que la protection de mémoire est actuellement en service, presser [ENTER] amènera l'affichage suivant



La protection de la mémoire peut être momentanément désactivée pour permettre votre procédure si [ENTER] est pressé alors que l'écran ci-dessus est affiché.

Pressez [ENTER] à nouveau pour exécuter la procédure d'écriture

«**Complete**» est affiché lorsque la procédure d'écriture est terminée. L'unité retourne automatiquement en mode d'édition rythmique

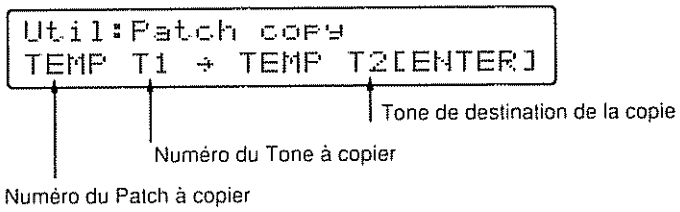
■ COPIE DE DONNEES

Le type de données copiées dépend du mode qui était sélectionné avant de passer en mode utilitaire.

Mode de jeu/édition de Patch : copie de Patch
Mode de jeu/édition de Performance : copie de Performance
Mode d'édition rythmique : copie de données rythmiques

Copie de Patch (Patch Copy) .....

Cette procédure copie les données d'un Tone du Patch dans un Tone de l'aire temporaire. Cette procédure copie également les réglages des paramètres communs de Patch dans le Patch de l'aire temporaire.



① Pressez [PATCH/PERFORM] pour passer en mode Patch (l'indicateur s'allume).

② Pressez [UTILITY] (l'indicateur s'allume).

③ Amenez le curseur sur la ligne supérieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

④ Sélectionnez «**Patch Copy**» en tournant la molette **DATA**.

* Durant l'édition, les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [−]

⑤ Amenez le curseur sur le numéro de Patch à copier avec [◄CURSOR►].

⑥ Sélectionnez le Patch à copier en tournant la molette **DATA**.
Patch source → TEMP (temporaire)
A01—64
B01—64
I01—64
C01—64

* Vous pouvez changer de groupe de Patches (TEMP, A. B, I et C) en pressant et en tournant la molette **DATA**.

* Les Patches de la carte de données ne peuvent pas être sélectionnés s'il n'y a pas de carte de données correctement insérée dans la fente DATA CARD

⑦ Amenez le curseur sur le numéro de Tone à copier avec [◄CURSOR►]

⑧ Sélectionnez le Tone à copier en tournant la molette **DATA**.
Tone source → T1—4
COM (paramètres communs de Patch)

* Sélectionnez «**COM**» et sautez à l'étape 11 lorsque vous copiez les réglages des paramètres communs de Patch.

⑨ Amenez le curseur sur le numéro du Tone de destination avec [◄CURSOR►].

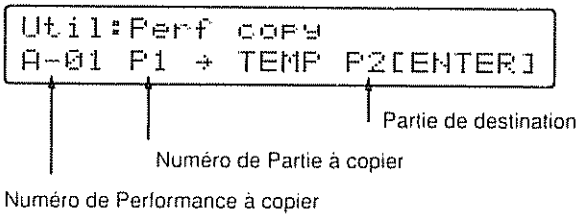
⑩ Sélectionnez le numéro de Tone de destination en tournant la molette **DATA**
Tone de destination → T1—4

⑪ Exécutez la procédure de copie en pressant [ENTER].

«**Complete**» s'affiche lorsque la copie est terminée

Copie de Performance (Perf Copy)

Cette procédure copie les réglages d'une Partie (d'une Performance) dans une Partie de la Performance de l'aire temporaire. Cette procédure copie également les réglages des paramètres communs de Performance dans la Performance de l'aire temporaire.



① Pressez [PATCH/PERFORM] pour passer en mode Performance (l'indicateur s'éteint).

② Pressez [UTILITY] (l'indicateur s'allume).

③ Amenez le curseur sur la ligne supérieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

④ Sélectionnez «**Perf Copy**» en tournant la molette **DATA**.

* Durant l'édition, les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [–].

⑤ Amenez le curseur sur le numéro de Performance à copier avec [◄CURSOR►].

⑥ Sélectionnez la Performance à copier en tournant la molette **DATA**.
Performance source → TEMP (temporaire)
A01—16
B01—16
I01—16
C01—16

* Vous pouvez sélectionner le groupe de Performances (TEMP, A, B, I et C) en pressant et en tournant simultanément la molette **DATA**.

* Une Performance de carte de données ne peut être sélectionnée si la carte de données n'a pas été correctement insérée dans la fente DATA CARD.

⑦ Amenez le curseur sur le numéro de Partie à copier avec [◄CURSOR►].

⑧ Sélectionnez la Partie à copier en tournant la molette **DATA**.
Partie source → P1-8
COM (paramètres communs de Performance)

* Sélectionnez «**COM**» et sautez à l'étape 11 pour copier les réglages des paramètres communs de Performance

⑨ Amenez le curseur sur le numéro de Partie servant de destination avec [◄CURSOR►]

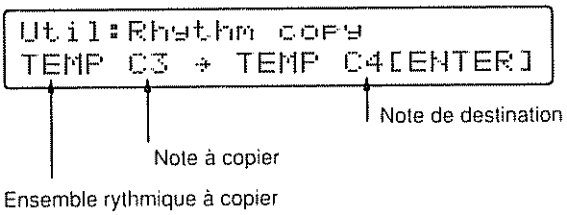
⑩ Sélectionnez le numéro de Partie de destination en tournant la molette DATA.
Partie de destination → P1—8

①① Exécutez la procédure copie en pressant [ENTER].

«**Complete**» s'affiche lorsque la copie est terminée.

Copie de données rythmiques (Rhythm Copy)

Cette procédure copie les données d'un Tone rythmique (d'un ensemble rythmique) dans un Tone rythmique de l'ensemble rythmique de l'aire temporaire.



① Pressez [RHYTHM] pour passer en mode d'édition rythmique (l'indicateur s'allume).

② Pressez [UTILITY] (l'indicateur s'allume).

③ Amenez le curseur sur la ligne supérieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

④ Sélectionnez «**Rhythm Copy**» en tournant la molette **DATA**.

- Durant l'édition, les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [-].

⑤ Amenez le curseur sur l'ensemble rythmique à copier avec [◄CURSOR►].

⑥ Sélectionnez l'ensemble rythmique à copier en tournant la molette **DATA**.
Ensemble rythmique source → TEMP (temporaire)
PRA (preset A)
PRB (preset B)
INT (mémoire interne)
CRD (carte de données)

- Un ensemble rythmique d'une carte de données ne peut être sélectionné si la carte de données n'a pas été correctement insérée dans la fente DATA CARD.

⑦ Amenez le curseur sur la note à copier avec [◄CURSOR►]

⑧ Sélectionnez la note à copier en tournant la molette **DATA**
Note source → C2—C7

- Tournez la molette **DATA** pour faire défiler les notes d'octave en octave

⑨ Amenez le curseur sur la note de destination avec [◄CURSOR►].

⑩ Sélectionnez la note de destination en tournant la molette **DATA**.
Note de destination → C2—C7

⑪⑪ Exécutez la procédure de copie en pressant [ENTER].

«**Complete**» s'affiche lorsque la procédure de copie est terminée.

Lorsque le mode d'édition rythmique (voir Section 5) dans les paramètres communs de système est réglé sur «**INT & MIDI**», les notes peuvent être sélectionnées sur un clavier MIDI connecté lorsque le curseur se trouve sur la note dans l'afficheur.

* Faites correspondre le canal de transmission de l'appareil MIDI connecté et le canal de réception de la Partie 8 de la Performance sélectionnée avant de passer en mode utilitaire.

■ INITIALISATION (INITIALIZE)

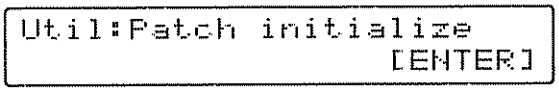
Le type de données initialisées dépend du mode qui a été sélectionné avant de passer en mode utilitaire.

Mode de jeu/édition de patch	: Initialisation de patch
Mode de jeu/édition de performance	: Initialisation de performance
Mode d'édition de données rythmiques	: Initialisation des données rythmiques

* **Voir Section 10 pour des informations sur les données initialisées.**

Initialisation de patch (Patch Initialize)

Cette procédure restaure les données de patch dans l'aire temporaire pour les ramener aux données initialisées



① Pressez [PATCH/PERFORM] pour passer en mode patch (l'indicateur s'allume).

② Pressez [UTILITY] (l'indicateur s'allume).

③ Sélectionnez «**Patch Initialize**» en tournant la molette **DATA**.

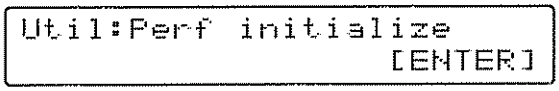
* Durant l'édition, les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [−].

④ Exécutez la procédure d'initialisation en pressant [ENTER].

«**Complete**» s'affiche lorsque la procédure d'initialisation est terminée. Le JV retourne automatiquement en mode de jeu de patch.

Initialisation de performance (Perf Initialize)

Cette procédure restaure les données de performance de l'aire temporaire et les ramène aux données initialisées.



① Pressez [PATCH/PERFORM] pour passer en mode Performance (l'indicateur s'éteint).

② Pressez [UTILITY] (l'indicateur s'allume).

③ Sélectionnez «**Perf Initialize**» en tournant la molette **DATA**.

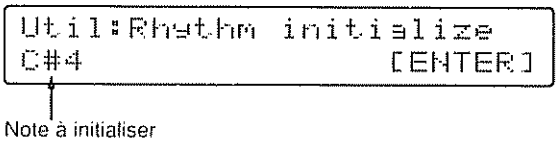
* Durant l'édition, les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [−].

④ Exécutez la procédure d'initialisation en pressant [ENTER].

«**Complete**» est affiché après que la procédure d'initialisation soit terminée. Le JV retourne automatiquement en mode de jeu de performance.

Initialisation des données rythmiques (Rhythm Initialize) .....

Cette procédure restaure les données des tones rythmiques de l'ensemble rythmique de l'aire temporaire pour les ramener aux valeurs pré-programmées par défaut en usine



Note à initialiser

① Pressez [RHYTHM] pour passer en mode d'édition rythmique (l'indicateur s'allume).

② Pressez [UTILITY] (l'indicateur s'allume)

③ Sélectionnez «**Rhythm initialize**» en tournant la molette **DATA**.

* Durant l'édition, les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [–].

④ Amenez le curseur sur la ligne inférieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

⑤ Sélectionnez la note à initialiser en tournant la molette **DATA**.
C2 - C7 : Le tone rythmique assigné à la note sélectionnée sera initialisé.
ALL : Tous les tones rythmiques seront initialisés.

* Tournez la molette **DATA** pour vous déplacer dans les notes d'octave en octave

⑥ Exécutez la procédure d'initialisation en pressant [ENTER].

«**Complete**» s'affiche après que la procédure d'initialisation soit terminée. Le JV retourne automatiquement en mode d'édition des données rythmiques.

Lorsque le mode d'édition rythmique (voir Section 5) des paramètres communs du système est réglé sur «INT & MIDI», les notes peuvent être sélectionnées depuis un clavier MIDI connecté lorsque le curseur est sur la représentation de note dans l'afficheur.

* Faire correspondre le canal de transmission du clavier MIDI connecté et le canal de réception de la partie 8 de la performance sélectionnée avant passage en mode utilitaire.

CARTE DE DONNEES (DATA CARD)

Les fonctions suivantes concernant la carte de données sont disponibles :

INT → CARD

Toutes les données de performances, patches et ensemble rythmique de la mémoire interne peuvent être copiées dans une carte de données.

CARD → INT

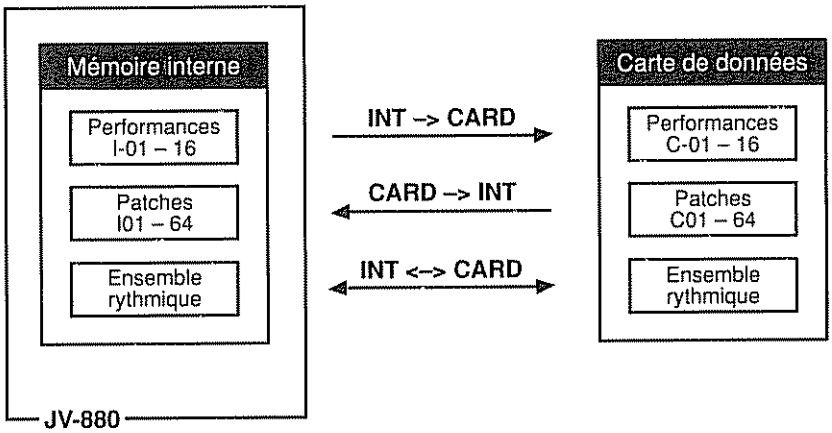
Toutes les données de performances, patches et ensemble rythmique d'une carte de données peuvent être copiées dans la mémoire interne.

INT ← → CARD

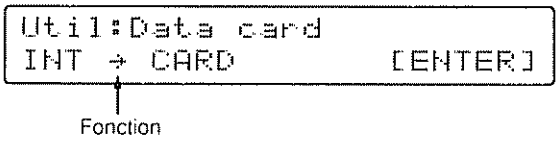
Les données de performances, patches et ensemble rythmique d'une carte de données et les mêmes données de la mémoire interne peuvent être échangées.

INITIALIZE

Toutes les données d'une carte de données peuvent être initialisées. Voir page 10-15 pour des informations sur les données une fois initialisées.



- Lorsque vous faites une copie sur une carte de données (ou lorsque vous initialisez une carte de données), réglez le commutateur de protection de la carte sur OFF (après que la carte ait été insérée dans la fente pour carte). La procédure d'écriture ne peut être exécutée si le commutateur est en position ON. Lorsque vous avez terminé le stockage des données sur la carte, remettez le commutateur de protection en position ON pour protéger vos données d'un effacement accidentel.



① Pressez [UTILITY] (l'indicateur s'allume)

② Amenez le curseur sur la ligne supérieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

③ Sélectionnez «**Data Card**» en tournant la molette **DATA**.

* Durant l'édition, les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [-]

④ Amenez le curseur sur la ligne inférieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

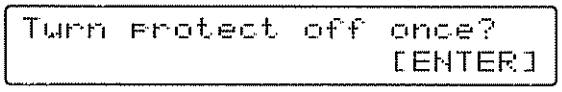
⑤ Sélectionnez la fonction désirée en tournant la molette DATA.

Fonctions → INT → CARD
CARD → INT
INT ↔ CARD
INITIALIZE

⑥ Exécutez la fonction en pressant [ENTER].

* Cette procédure prépare une nouvelle carte (ou une carte préalablement utilisée par un autre appareil) pour son utilisation avec le JV-880.

* L'affichage suivant apparaît si vous essayez d'exécuter les fonctions CARD→INT ou INT↔CARD alors que la protection de mémoire est sur ON



La protection de mémoire sera momentanément désactivée si [ENTER] est pressé depuis cet écran. Pressez [ENTER] à nouveau pour exécuter la fonction.

«**Complete**» s'affiche lorsque la procédure est terminée. Vous retournez à un de ces modes : jeu de patch, jeu de performance ou édition de données rythmiques.

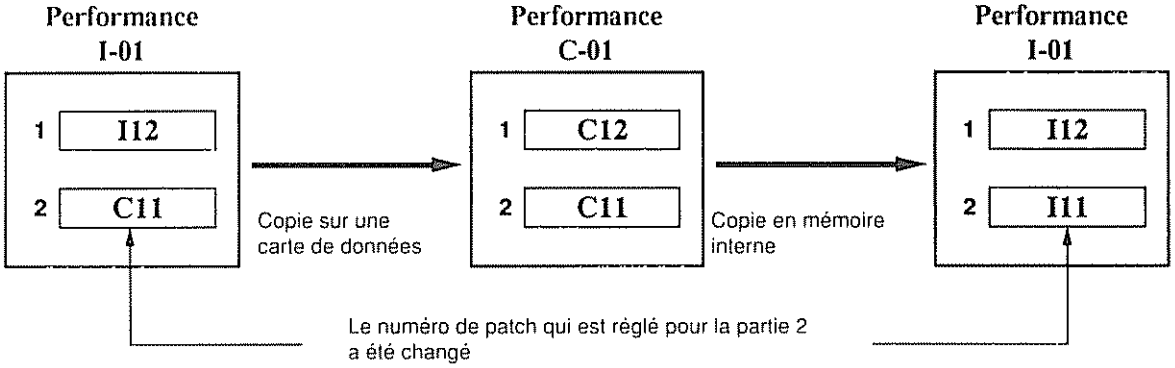
Remarque

Vous pouvez créer des performances en combinant des patches venant à la fois de la mémoire interne et d'une carte de données. Lorsque vous copiez des données de performances créées de cette façon de la mémoire interne sur une carte de données (ou vice-versa), prenez garde d'éviter les problèmes possibles, tels que ceux décrits dans l'exemple suivant.

Exemple :

Dans cet exemple, une performance (numérotée 1-01) a été créée, et le patch I12 a été assigné à la partie 1 et le patch C11 à la partie 2. Lorsque la performance est copiée de la mémoire interne sur une carte de données, elle est stockée sous le numéro «C01» dans la carte. Dans cette procédure, le patch de la partie 1 est stocké comme «C12» et le patch de la partie 2 reste le même (C11).

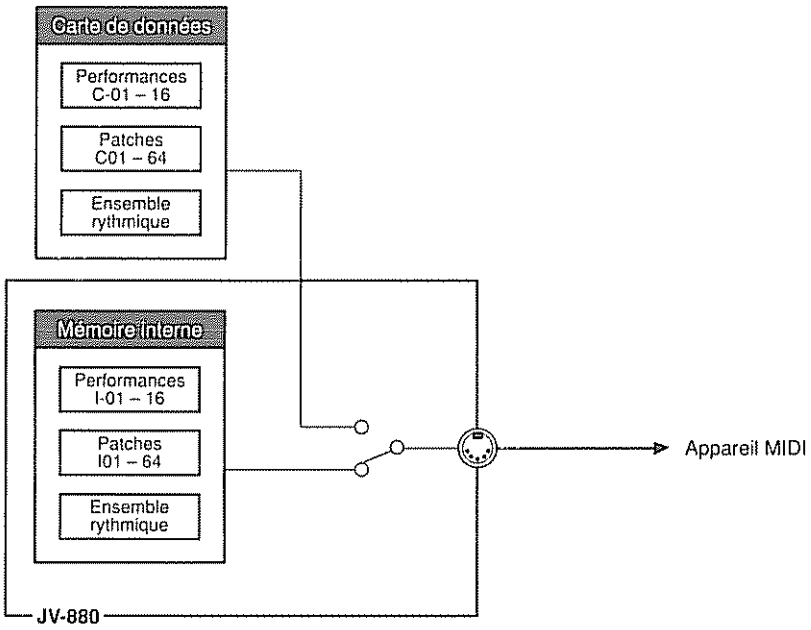
Si la performance ainsi copiée est copiée à nouveau mais cette fois de la carte de données dans la mémoire interne, la performance est stockée comme «I-01» et la partie 1 comme «I12». Toutefois, la partie 2 est maintenant «I11». Par conséquent, même si le numéro de performance est le même que celui des données d'origine, le numéro de patch réglé pour la partie 2 a été changé.



* **Utilisez la fonction Bulk Dump (voir page 9-16) lorsque vous désirez stocker les données internes telles quelles (sans changement).**

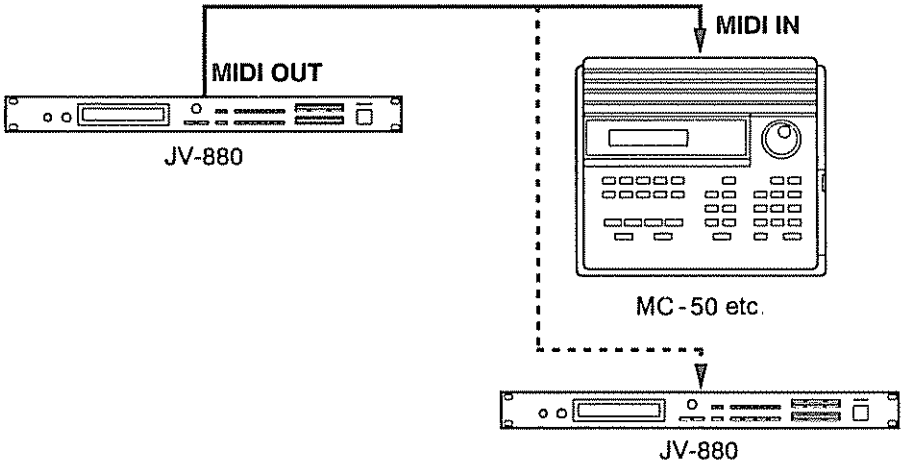
BULK DUMP

Le JV-880 est capable de transmettre ses données par sa prise MIDI OUT.
Les données de son peuvent être transférées par le MIDI depuis et vers un JV-880 ou un appareil spécifiquement conçu pour enregistrer des données de bulk (tel que le MC-50 Roland)
Cette fonction est utile pour copier les données importantes

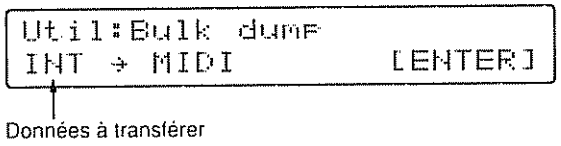


Connexions

Référez-vous au schéma suivant.



* Faites correspondre les numéros d'unité (voir Section 5) des appareils transmetteurs et récepteurs
* Les données sont transférées selon une méthode unidirectionnelle (one-way) qui ne nécessite aucune double connexion (handshake).
* Gardez à l'esprit que toutes les données présentes dans l'emplacement mémoire servant de destination au transfert sont détruites si la procédure de transfert de données est interrompue.



Données à transférer

① Pressez [UTILITY] (l'indicateur s'allume).

② Amenez le curseur sur la ligne supérieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

③ Sélectionnez «Bulk Dump» en tournant la molette **DATA**.

- Durant l'édition, les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [–].

④ Amenez le curseur sur la ligne inférieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

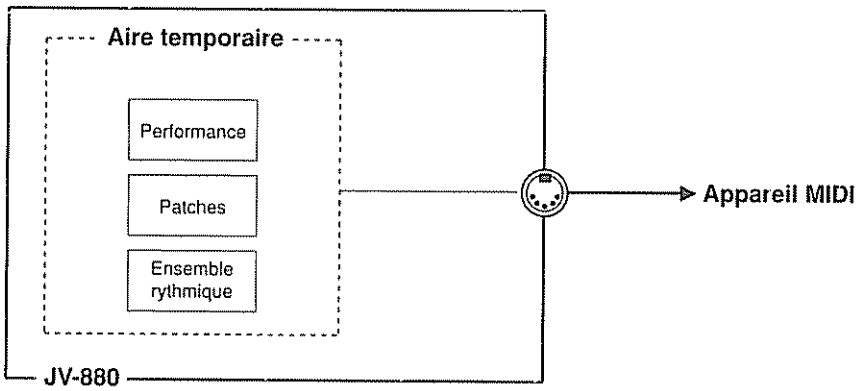
⑤ Sélectionnez les données à transférer en tournant la molette **DATA**
INT → MIDI : Les données de mémoire interne sont transférées.
CARD → MIDI : Les données de la carte de données sont transférées.

⑥ Exécutez la procédure bulk dump en pressant [ENTER].

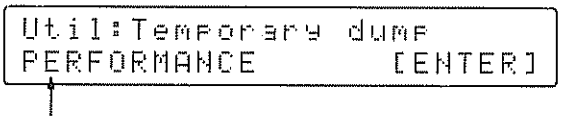
«**Now sending**» est affiché lorsque le transfert des données commence.
«**Complete**» est affiché lorsque le transfert est terminé. Vous retournez dans l'un de ces modes : jeu de patch, jeu de performance ou édition de données rythmiques.

DUMP TEMPORAIRE

La fonction de dump temporaire peut transmettre les données de l'aire temporaire par la prise MIDI OUT.



- Voir les instructions de bulk dump pour des informations sur les connexions



Données à transférer

① Pressez [UTILITY] (l'indicateur s'allume).

② Amenez le curseur sur la ligne supérieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

③ Sélectionnez «**Temporary Dump**» en tournant la molette **DATA**

- Durant l'édition, les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [–]

④ Amenez le curseur sur la ligne inférieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

⑤ Sélectionnez les données à transférer en tournant la molette DATA.

PERFORMANCE	:	Les données de performance sont transmises.
PATCH	:	Les données des patches sont transmises.
RHYTHM	:	Les données de l'ensemble rythmique sont transmises.
ALL	:	Les données de la performance, des patches choisis pour chaque partie de la performance et les données de l'ensemble rythmique sont transmises.

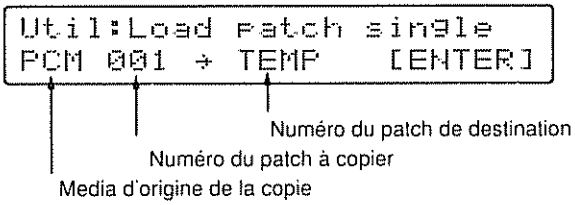
⑥ Exécutez la fonction de dump temporaire en pressant [ENTER].

«**Now Sending**» s'affiche lorsque le transfert des données commence.
«**Complete**» s'affiche lorsque le transfert est terminé. Vous retournez à l'un des modes suivants : jeu de patch, jeu de performance ou édition de données rythmiques.

CHARGEMENT DE PATCH (LOAD PATCH)

Chargement d'un unique patch (Load Patch Single)

Cette procédure vous permet de copier les données d'un unique patch depuis une carte PCM optionnelle (série SO-PCM1) ou la carte d'extension (série SR-JV-80) dans l'un de ces trois emplacements : aire temporaire, mémoire interne ou carte de données



① Pressez [UTILITY] (l'indicateur s'allume).

② Amenez le curseur sur la ligne supérieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►]

③ Sélectionnez «**Load Patch Single**» en tournant la molette **DATA**.

* Durant l'édition, les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [-]

④ Amenez le curseur sur le champ indiquant le media servant de source à la copie avec [◄CURSOR►].

⑤ Sélectionnez le media à copier en tournant la molette **DATA**.
Media à copier → PCM (carte PCM)
EXP (carte d'extension)

⑥ Amenez le curseur sur le numéro de patch à copier avec [◄CURSOR►].

⑦ Sélectionnez patch à copier en tournant la molette **DATA**.

* Le patch à copier peut être contrôlé à cet instant en jouant sur le clavier MIDI.

* Lorsque la carte PCM n'est pas insérée, l'affichage «— — —» apparaît.

⑧ Amenez le curseur sur le numéro du patch de destination avec [◄CURSOR►].

⑨ Sélectionnez le numéro du patch de destination en tournant la molette **DATA**.
Patch de destination → TEMP (aire temporaire)
I01 - 64
C01 - 64

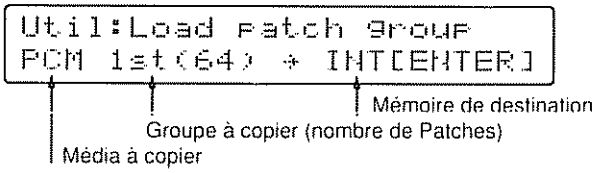
* La carte de données ne peut être sélectionnée s'il n'y a pas de carte correctement insérée dans la fente DATA CARD.

⑩ Exécutez la procédure de copie en pressant [ENTER]

«**Complete**» s'affiche lorsque la procédure est terminée. Retournez à l'un des modes suivants : jeu de Patch, jeu de Performance ou édition de données rythmiques

Chargement de groupe de Patches (Load Patch Group)

Cette procédure vous permet de copier les données d'un groupe de Patches d'une carte PCM (ou de la carte d'extension) en mémoire interne ou sur une carte de données.
Il y a un maximum de 255 Patches dans une carte PCM et une carte d'extension. Ces Patches sont divisés en quatre groupes (approximativement 64 Patches chacun), et ensuite copiés.



① Pressez [UTILITY] (l'indicateur s'allume).

② Amenez le curseur sur la ligne supérieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

③ Sélectionnez «**Load Patch group**» en tournant la molette **DATA**

- Durant l'édition, les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [–]

④ Amenez le curseur sur le champ indiquant le média à copier avec [◄CURSOR►].

- Lorsque la carte PCM n'est pas insérée, un affichage «– – –» apparaît.

⑤ Sélectionnez le média à copier en tournant la molette **DATA**.
Média à copier → PCM (carte PCM)
EXP (carte d'extension)

⑥ Amenez le curseur sur le groupe à copier avec [◄CURSOR►].

⑦ Sélectionnez le groupe à copier en tournant la molette **DATA**.
Le nombre de Patches est indiqué entre parenthèses.

- Occasionnellement, il peut y avoir un groupe ne contenant pas 64 Patches, car le nombre de Patches diffère en fonction de la carte PCM ou de la carte d'extension utilisée.

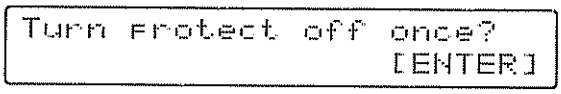
⑧ Amenez le curseur sur le champ décrivant la mémoire de destination avec [◄CURSOR►].

⑨ Sélectionnez la mémoire de destination en tournant la molette **DATA**.
Mémoire de destination → INT (mémoire interne)
CRD (carte de données)

- La carte de données ne peut être sélectionnée s'il n'y a pas de carte de données correctement insérée dans la fente DATA CARD.

⑩ Exécutez la procédure de copie en pressant [ENTER].

- Si vous essayez de copier dans la mémoire interne alors que la protection de celle-ci est en service, le message suivant apparaît dans l'afficheur :



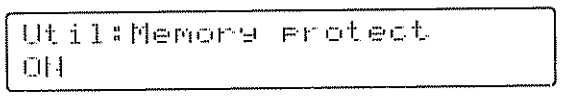
Presser [ENTER] alors que ce message est temporairement affiché désactive la fonction de protection mémoire.
Pressez [ENTER] à nouveau pour exécuter la copie.

«**Complete**» s'affiche lorsque la procédure est terminée. Retournez à l'un des modes suivants : jeu de Patch, jeu de Performance ou édition de données rythmiques

PROTECTION DE MEMOIRE (MEMORY PROTECT)

Cette fonction évite l'effacement ou l'édition accidentelle des données stockées en mémoire interne.

- **La protection est automatiquement réglée sur On après la mise sous tension.**
- Veillez à régler la position sur Off lorsque vous transférez des données de Patch et de Tone de l'aire temporaire à la mémoire interne.



① Pressez [UTILITY] (l'indicateur s'allume).

② Amenez le curseur sur la ligne supérieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

③ Sélectionnez «**Memory Protect**» en tournant la molette **DATA**.

- Durant l'édition, les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [−].

④ Amenez le curseur sur la ligne inférieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

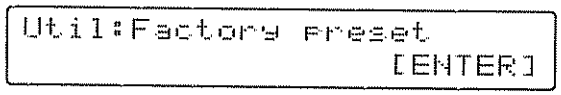
⑤ Sélectionnez ON ou OFF en tournant la molette **DATA**.
ON : les données ne peuvent être écrites en mémoire.
OFF : les données peuvent être écrites en mémoire.

⑥ Pressez [UTILITY] pour retourner à l'un de ces modes : jeu de Patch, jeu de Performance ou édition de données rythmiques.

PROGRAMMES D'USINE (FACTORY PRESETS)

Les données de la mémoire interne, de l'aire système et de l'aire temporaire sont ramenées à leurs valeurs préprogrammées par défaut en usine.

- Voir Section 10 pour des informations sur les valeurs réglées en usine.



① Pressez [UTILITY] (l'indicateur s'allume).

② Amenez le curseur sur la ligne supérieure de l'afficheur avec [◄CURSOR►].

③ Sélectionnez «**Factory Preset**» en tournant la molette **DATA**

- Durant l'édition, les paramètres peuvent être changés (quelle que soit la position du curseur) en tenant enfoncé le bouton [PARAM SHIFT] et en pressant [+] ou [-].

④ Pressez [ENTER].
Le message «**Are you sure ?**» apparaît dans l'afficheur.

⑤ Pressez [ENTER] pour poursuivre.
Pressez [UTILITY] pour annuler.

Dans l'un ou l'autre cas, retournez à un de ces modes : jeu de Patch, jeu de Performance ou édition de données rythmiques.

Section 10

REFERENCES

MESSAGES D'ERREUR (Messages divers)

Lorsque les procédures ont été incorrectement exécutées, ou lorsqu'un événement inhabituel se produit, un message d'erreur s'affiche. Regardez le message d'erreur affiché et suivez les solutions proposées dans cette section. Tous les messages ci-dessous s'affichent durant environ 1,5 seconde, après quoi le LCD retourne à son statut précédent.

Internal battery low

Problème : la pile de sauvegarde interne est trop faible.
Solution : consultez votre revendeur Roland.

Data card battery low

Problème : la pile de sauvegarde de la carte de données est trop faible.
Solution : transférez les données sur une autre carte de données et remplacez la pile sur la carte originale

Data card not ready

Problème : la carte de données n'a pas été insérée dans la fente DATA CARD ou n'a pas été correctement insérée.
Solution : insérez correctement la carte de données.

PCM card not ready

Problème : la carte PCM n'a pas été insérée dans la fente pour carte PCM ou n'a pas été insérée correctement.
Solution : insérez correctement la carte PCM

EXP board not ready

Problème : sans une carte d'extension correctement installée, un Tone (ou Patch) qui utilise les formes d'onde de la carte d'extension ne peut être appelé.
Solution : installez la carte d'extension.

Improper data card

Problème : la carte de données insérée n a pas été correctement formatée pour être employée avec le JV-880.
Solution : initialisez la carte de données depuis le mode utilitaire (voir page Section 9).

Improper PCM card

Problème : une carte PCM non destinée à l'utilisation avec le JV-880 a été insérée
Solution : n'utilisez que les bonnes cartes PCM

Improper EXP board

Problème : une carte d'extension non destinée à l'utilisation avec le JV-880 a été installée
Solution : n'utilisez que la bonne carte d'extension.

Data card write protect

Problème : le commutateur de protection de la carte de données est sur On et les données ne peuvent être stockées sur la carte.
Solution : réglez le commutateur de protection de la carte de données sur Off (Section 9), et reprenez la procédure

Data card write error

Problème : les données ne peuvent être stockées sur la carte de données.
Solution : vérifiez que la carte de données est correctement insérée dans la fente.
Il est également possible que la carte elle-même soit endommagée. Essayez de stocker à nouveau les données, cette fois avec une autre carte de données.

Internal RAM write error

Problème : les données ne peuvent être sauvegardées en mémoire interne.
Solution : consultez votre revendeur Roland.

Data card read error

Problème : les données de la carte de données ont été endommagées ou détruites.
Solution : consultez votre revendeur Roland.

Internal RAM read error

Problème : les données de la mémoire interne ont été endommagées ou détruites.
Solution : consultez votre revendeur Roland.

Wave number error

Problème : vous essayez de sélectionner un Patch qui utilise des formes d'onde d'une carte PCM et d'une carte d'extension ne correspondant pas. Le résultat est qu'il n'y a pas de numéro d'onde pour le numéro demandé
Solution : sélectionnez le Patch de la bonne carte PCM ou carte d'extension.

MIDI:Communication error

Problème : soit une quantité excessive de données a été reçue d'un coup, soit la fonction active sensing a été interrompue.
Solution : n'essayez pas de transmettre d'un coup de grandes quantité de données (telles que des messages de changement de programme) qui nécessitent un certain temps de traitement en réception et prennent donc plus de temps que d'autres messages Veillez également à ce que tous les câbles MIDI soient correctement connectés.

MIDI:Buffer full

Problème : des données excessives ont été transmises en une fois par la fonction Bulk dump.
Solution : faites des réglages sur les données exclusives pour qu'elles soient envoyées en plusieurs paquets de plus petite quantité.

MIDI:Check sum error

Problème : la valeur de checksum (octet de vérification) du Bulk dump est incorrecte.
Solution : corrigez les données exclusives.

MIDI:Data card not ready

Problème : la carte de données n a pas été insérée dans la fente pour carte de données ou n'a pas été insérée correctement.
Solution : insérez correctement la carte de données.

MIDI:Improper data card

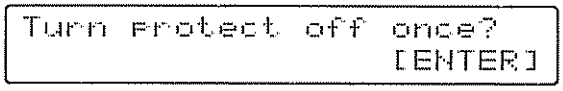
Problème : une carte de données non correctement formatée pour être utilisée avec le JV-880 a été insérée et les données reçues par Bulk dump ne peuvent y être écrites ni stockées
Solution : après avoir formaté la carte de données depuis le mode utilitaire (Section 9), reprenez la procédure.

MIDI:Card write protect

Problème : le commutateur de protection de la carte est sur On et les données reçues durant l'exécution de la fonction Bulk dump ne peuvent être stockées ni écrites.
Solution : réglez le commutateur de protection de la carte sur Off (Section 9), et reprenez la procédure.

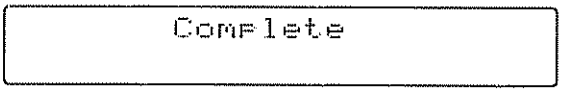


Problème : lorsque vous chargez des données de Patch depuis une carte PCM, le numéro de Patch ne peut être sélectionné car la carte n'est pas insérée.
Solution : insérez la carte PCM

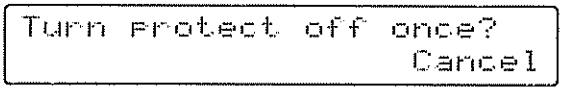


Problème : la fonction de protection contre l'écriture de la mémoire interne est sur On et les données ne peuvent être stockées.
Solution : pressez [ENTER] pour annuler temporairement la fonction de protection. Puis, reprenez à nouveau la procédure d'écriture.

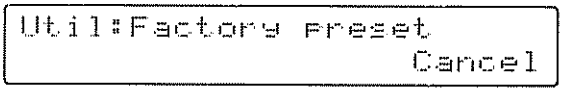
Autres messages



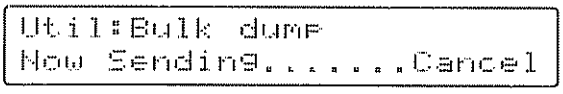
Ceci indique qu'une procédure est terminée dans le mode utilitaire.



La procédure d'écriture en mémoire interne est interrompue.



La procédure de rappel des réglages d'usine est interrompue.



La fonction Bulk dump est interrompue.



La procédure de dump de la zone temporaire est interrompue.

■ MAUVAIS FONCTIONNEMENT

Vérifiez les hypothèses suivantes si votre JV-880 ne fonctionne pas correctement.

■ Pas de son

- Vérifiez que le JV-880, l'amplificateur et la table de mixage sont allumés.
- Vérifiez que les appareils sont correctement connectés.
- Vérifiez que les câbles de connexion ne sont pas endommagés.
- Vérifiez si le son est produit par des écouteurs connectés à l'appareil. Si vous pouvez entendre le son normalement par les écouteurs, l'appareil connecté ou les câbles sont probablement la cause du problème.
- Vérifiez que le volume de l'amplificateur, de la table de mixage ou de la source sonore MIDI externe sont à des niveaux convenables.
- Vérifiez que le volume du JV-880 est à un niveau correct. Tous les réglages suivants peuvent intervenir :
  - ○ La position du bouton VOLUME
  - ○ La valeur de niveau de Partie (paramètre de Partie: Section 7)
  - ○ La valeur du niveau de Patch (paramètre commun de Patch : Section 6)
  - ○ La valeur du niveau de TVA (paramètre de Tone : Section 6; paramètre de Tone rythmique : Section 8)
  - ○ La valeur des données de volume reçues en MIDI IN
- Vérifiez que le commutateur de réception MIDI (Section 7) dans les paramètres de Partie (Performance) est sur On.
- Vérifiez que le commutateur de Tone pour le Patch est sur On.
- Vérifiez que le canal MIDI a été correctement réglé. Tous les paramètres suivants interviennent :
  - ○ La valeur du canal de réception du Patch (paramètre commun de système : Section 5)
  - ○ La valeur du canal de réception (paramètre de Partie : Section 7)
- Le son peut ne pas être produit si : 1) la fréquence de coupure est réglée sur 0 et le type de filtrage du TVF pour le Tone du Patch ou un Tone rythmique est réglé sur LPF, ou 2) la fréquence est réglée sur 127 et le type de filtrage est HPF. Tous les paramètres suivants interviennent :
  - ○ (Paramètres de Tone) (Section 6)
    Valeur de la fréquence de coupure du TVF (Section 6)
    Valeur de l'intensité d'enveloppe du TVF (Section 6)
    La valeur de sensibilité à la dynamique et le réglage d'asservissement au clavier de l'enveloppe de TVF (Section 6)
    Le réglage de niveau de l'enveloppe de TVF (Section 6)
  - ○ Le réglage d'intensité lorsque le paramètre de commande d'expression/modulation/aftertouch est réglé sur la fréquence de coupure (paramètre de Tone : Section 6)
- Contrôlez que le niveau de TVA du Tone de Patch ou du Tone rythmique n'est pas à 0. Tous les réglages suivants peuvent intervenir :
  - ○ (Paramètre de Tone)
    Valeur du niveau direct (Section 6)
    Valeur du niveau de TVA (Section 6)
    La valeur de sensibilité à la dynamique et le réglage d'asservissement du temps au clavier pour l'enveloppe de TVA (Section 6)
    Le réglage de niveau de l'enveloppe de TVA (Section 6)
    La valeur de retard du TVA (Section 6)
  - ○ Le réglage d'intensité lorsque le paramètre piloté par modulation/aftertouch/expression est le niveau (paramètre de Tone : Section 6)
- La tessiture peut être limitée en fonction de l'onde sélectionnée. Vérifiez les paramètres suivants pour les différentes sections :
  - ○ Valeur de l'accord grossier (Partie : Section 7 ; Tone : Section 6 ; Tone rythmique : Section 8)
- Vérifiez que le JV-880 n'est pas en mode ROM play (autodémonstration). Les sons internes du JV-880 ne seront pas déclenchés par les données de jeu reçues en MIDI IN lorsque l'instrument est en mode ROM play.
- Lorsque le mode de sortie est 4OUT et le paramètre de sélection de sortie est réglé sur SUB OUTPUT :
  - ○ Le son produit par les sorties SUB OUTPUT ne peut être entendu par les écouteurs.
  - ○ Le son est produit par les sorties MAIN OUTPUT lorsqu'il n'y a pas de câble connecté aux sorties SUB OUTPUT.

■ Le volume ne peut être piloté

- Vérifiez que le commutateur de réception du volume n'est pas sur Off.
  Contrôlez le paramètre suivant pour les différentes sections:
  - ○ Réglage du commutateur de réception de volume (paramètre commun de système : Section 5 ; paramètre de Partie : Section 7 ; paramètre de Tone : Section 6)

■ Les changements de dynamique du son ne répondent pas correctement

- Vérifiez les réglages de sensibilité à la dynamique suivants:
  - ○ La valeur de la dynamique de TVA et de la courbe de dynamique du TVA (paramètre de Tone : Section 6)
- Vérifiez le réglage de courbe de dynamique du clavier connecté.

■ Le son souffre de distorsion

- Vérifiez que les niveaux de l'amplificateur et de la table de mixage connectés ainsi que du volume général du JV-880 sont réglés correctement.
- Quand le paramètre de niveau de Partie (Section 7) est trop élevé, le son peut être distordu.
- Quand le niveau de TVA (Sections 6, 8) ou la valeur de résonance (Sections 6, 8) pour un Tone/Tone rythmique est trop élevé, le son peut être distordu

■ La hauteur est erronée ou ne change pas

- Contrôlez que les réglages d'accord sont corrects :
  - ○ Valeur d'accord général (paramètre commun de système : Section 5)
  - ○ Valeur d'accord grossier/fin (paramètre de Partie : Section 7)
  - ○ Valeur d'accord grossier/accord fin/hauteur aléatoire (paramètre de Tone : Section 6)
  - ○ Valeur d'accord grossier/accord fin/hauteur aléatoire (paramètre de Tone rythmique : Section 8)
  - ○ Valeur d'asservissement de la hauteur au clavier (paramètre de Tone : Section 6)
  - ○ Valeur d'enveloppe de hauteur (Tone : Section 6; paramètre de Tone rythmique : Section 8)
  - ○ Valeur d'accord de la source sonore MIDI externe
- Vérifiez que le Pitch Bend n'a pas été déplacé
  - ○ Contrôlez la valeur de Pitch Bend reçue par MIDI IN.
- Contrôlez le réglage du Pitch Bend pour le paramètre suivant :
  - ○ Valeur de Bend Range (paramètre commun de Patch : Section 6 ; paramètre de Tone rythmique : Section 8)
- Vérifiez que le commutateur de réception de Pitch Bend (Section 5) des paramètres communs de système est sur On
- Contrôlez que les effets et le LFO sont correctement réglés. Les réglages suivants peuvent intervenir :
  - ○ Valeur de Chorus (Performance : Section 7 ; paramètre commun de Patch : Section 6)
  - ○ Valeur d'intensité du feeling analogique (paramètre commun de Patch : Section 6)
  - ○ (Paramètre de Tone)
    Commutation et valeur d'intensité de FXM (Section 6)
    Valeur d'intensité de la hauteur de LFO (Section 6)
  - ○ Le réglage d'intensité lorsque le paramètre piloté par modulation/aftertouch/expression est réglé sur le LFO agissant sur la hauteur (paramètre de Tone : Section 6)
- Il peut arriver que la tessiture produite soit limitée ou qu'un Tone ne change pas d'une certaine tessiture, ou que l'accord ne corresponde pas en fonction de l'onde sélectionnée.
- Contrôlez le réglage de tempérament (Section 5)

■ Les commandes ne fonctionnent pas

- Contrôlez le commutateur de réception de la commande Tous les réglages suivants interviennent :
  - ○ Le réglage de chaque commutateur de réception de données MIDI (paramètre commun de système : Section 5)
  - ○ Les réglages du commutateur de réception de volume, du commutateur de réception Hold-1 et du commutateur de réception de changement de programme (paramètre de Partie : Section 7)
- Vérifiez les commandes de modulation/aftertouch/expression dans les paramètres de Tone. L'effet ne peut pas s'appliquer lorsque les paramètres sont réglés sur Off ou que leur intensité est à 0.
- Le JV-880 ne reçoit que l'aftertouch par canal. L'effet d'aftertouch polyphonique n'est pas interprété même s'il est transmis depuis le clavier connecté.

■ Le programme de son ne change pas

- Vérifiez que le commutateur de réception de changement de programme est sur On dans le paramètre suivant :
  - ○ Réglage du commutateur de réception du changement de programme (paramètre commun de système : Section 5 ; paramètre de Partie : Section 7)
- Vérifiez que les réglages de canaux MIDI sont corrects. Tous les réglages suivants interviennent :
  - ○ (Paramètres communs de système)
    Valeur du canal de contrôle (Section 5)
    Valeur du canal de réception du Patch (Section 5)
  - ○ Valeur du canal de réception de la Partie (paramètre de Partie : Section 7)
- Contrôlez que le changement de programme est reçu après le message de sélection de banque
- Contrôlez que le mode d'édition n'est pas sélectionné.
  - ○ Changer de Performance ou recevoir des changements de programme est impossible en mode d'édition de Performance.
  - ○ Changer de Patch ou recevoir des changements de programme n'est pas possible en mode d'édition de Patch
  - ○ Changer d'ensemble rythmique ou recevoir des changements de programme n'est pas possible en mode d'édition rythmique

■ Les effets ne fonctionnent pas

- Vérifiez que les effets sont correctement réglés. Les réglages suivants interviennent :
  - ○ (Paramètres communs de système)
    Réglage du commutateur Chorus/Reverb (Section 5)
    Réglage du mode de sortie (Section 5)
  - ○ Réglage de Chorus/Reverb (paramètre de Patch : Section 6 ; paramètre commun de Performance : Section 7)

■ Le Portamento ne fonctionne pas

- Vérifiez que le Portamento est correctement réglé.
  - ○ Réglage du commutateur de Portamento (paramètre commun de Patch : Section 6)
  - ○ Quand le mode de Portamento des paramètres communs de Patch est réglé sur Legato, le Portamento ne s'applique que si vous jouez sur le clavier avec une technique Legato, c'est-à-dire si vous ne relâchez une touche qu'après avoir pressé la suivante.
- Le Portamento ne s'applique pas aux Tones rythmiques.

■ Le son est coupé ou étouffé

- La polyphonie maximale du JV-880 est de 28 voix. Diminuez le nombre de Tones que vous utilisez ou changez les réglages de réserve de voix (Section 7) des paramètres de Partie.
- Quand le mode de clavier (key assign, Section 6) des paramètres communs de Patch est réglé sur solo, un unique son est entendu même si plusieurs touches sont jouées
- Si le groupe d'exclusion (Mute, Section 8) d'un paramètre de Tone rythmique est en service, le son qui était produit est interrompu lorsqu'un autre son du même groupe est joué

■ Le Tone ne peut être édité comme souhaité

- Vérifiez que le Tone entendu et le numéro de Tone édité correspondent.
- Le son ne change pas lorsque vous éditez un Tone dont le commutateur a été éteint.

■ Le Tone rythmique ne peut être édité comme désiré

- Vérifiez que le numéro de note éditée et le numéro de note entendue correspondent.
- Le son ne change pas lorsque vous éditez un Tone dont le commutateur est éteint.

■ La carte ne peut pas être utilisée

- Les cartes qui n'ont pas été formatées pour le JV-880 ne peuvent servir. Formatez la carte de données depuis le mode utilitaire (Section 9).
- Les cartes PCM qui n'ont pas été conçues pour être utilisées avec le JV-880 ne peuvent pas servir.

■ Les données ne peuvent être transférées par messages exclusifs MIDI

- Vérifiez que le commutateur de réception de messages exclusifs (Section 5) des paramètres communs de système est sur On.
- Vérifiez que le numéro d'unité (Section 5) des paramètres communs de système est correct. Faites-le correspondre au numéro de l'unité de l'appareil connecté.
- Les données temporaires ne changeront pas, même si les données sont transférées par messages exclusifs dans la mémoire interne ou sur carte de données. Transférez-les en aire temporaire ou changez de Performance/Patch par messages de changement de programme après avoir transféré les données par messages exclusifs.
- Vérifiez que la carte de données a été correctement insérée. Les données ne peuvent être stockées sur la carte DATA si elle n'a pas été correctement insérée.
- Vérifiez que la carte de données a bien été formatée pour être utilisée avec le JV-880. Les données ne peuvent être stockées sur une carte de données si elle n'a pas été correctement formatée pour le JV-880. Formatez la carte de données depuis le mode utilitaire (Section 9).
- Vérifiez que le commutateur de protection de la carte de données est sur On. Lorsque vous transférez les données dans une carte DATA (carte de données), les données ne peuvent être écrites si le commutateur de protection n'est pas sur Off.

LISTE DES PARAMETRES

Paramètres communs du système

Nom du paramètre			Valeur	Page
Master Tune			427.4Hz – 452.6Hz	5-4
Output mode			2OUT, 4OUT	
Chorus switch			OFF, ON	5-5
Reverb switch			OFF, ON	
MIDI	Rx channel (Mode Patch)		1 – 16	5-6
	Control channel (Mode Performance)		1 – 16, OFF	
	Unit number		17 – 32	
	Rx switch	Program change	OFF, ON	5-7
		Program bank sel	OFF, ON	
		Control change	OFF, ON	
		Volume	OFF, ON	5-8
		Modulation	OFF, ON	
		Pitch bend	OFF, ON	5-9
		Aftertouch	OFF, ON	
		Exclusive	OFF, ON	
Scale tune switch			OFF, ON	
Scale tune (Mode Patch)		C (do)	– 64 – 0 – + 63 (centièmes)	5-10
		C# (do#)	– 64 – 0 – + 63	
		D (ré)	– 64 – 0 – + 63	
		D# (ré#)	– 64 – 0 – + 63	
		E (mi)	– 64 – 0 – + 63	
		F (fa)	– 64 – 0 – + 63	
		F# (fa#)	– 64 – 0 – + 63	
		G (sol)	– 64 – 0 – + 63	
		G# (sol#)	– 64 – 0 – + 63	
		A (la)	– 64 – 0 – + 63	
		A# (la#)	– 64 – 0 – + 63	
		B (si)	– 64 – 0 – + 63	
Partie 1-8	Scale Tune (Mode Performance)	C (do)	– 64 – 0 – + 63	
		C# (do#)	– 64 – 0 – + 63	
		D (ré)	– 64 – 0 – + 63	
		D# (ré#)	– 64 – 0 – + 63	
		E (mi)	– 64 – 0 – + 63	
		F (fa)	– 64 – 0 – + 63	
		F# (fa#)	– 64 – 0 – + 63	
		G (sol)	– 64 – 0 – + 63	
		G# (sol#)	– 64 – 0 – + 63	
		A (la)	– 64 – 0 – + 63	
		A# (la#)	– 64 – 0 – + 63	
		B (si)	– 64 – 0 – + 63	
Rhythm edit key			INT & MIDI, INT	5-12
Display contrast			0 – 10	
Power up			DEFAULT, LAST SET	
Preview		Note (1)	C -1 – G9, OFF	5-13
		Note (2)	C -1 – G9, OFF	
		Note (3)	C -1 – G9, OFF	
		Note (4)	C -1 – G9, OFF	
		Velocity (1)	1 – 127	
		Velocity (2)	1 – 127	
		Velocity (3)	1 – 127	
		Velocity (4)	1 – 127	

● Paramètres de Patch

Nom du paramètre			Valeur	Page
Common	Patch name		(Espace) A – Z a–z 1 – 0 = – * / # ! , .	6-7
	Level		0 – 127	6-7
	Pan		L64 – 0 – 63R	
	Velocity switch		OFF, ON	
	Chorus	type	CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3	6-8
		level	0 – 127	
		rate	0 – 127	
		depth	0 – 127	6-9
		feedback	0 – 127	
		output	MIX , REVERB	
	Reverb	type	ROOM1 – 2, STAGE1 – 2, HALL1 – 2, DELAY, PAN – DLY	6-10
		level	0 – 127	
		time	0 – 127	6-11
		feedback	0 – 127	
	Analog feel depth		0 – 127	
	Key assign		POLY, SOLO	6-12
	Legato		OFF, ON	
	Bend Range	U (Up)	0 – + 12	6-13
		D (Down)	- 48 – 0	
	Porta	switch	OFF, ON	
		mode	LEGATO, NORMAL	
	(Portamento)	type	TIME, RATE	6-14
		time	0 – 127	
Tone 1-4	Tone switch	(*)	OFF, ON	6-14
	Volume switch		OFF, ON	
	Hold – 1 switch		OFF, ON	
	Velo range	(Upper)	0 – 127	6-15
		(Lower)	0 – 127	
	Mod1 (Modulation 1)	(Amplitude)	- 63 – 0 – + 63	6-16
		(Paramètre piloté)	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LF01, PITCH LF02, TVF LF01, TVF LF02, TVA LF01, TVA LF02, LF01 RATE, LF02 RATE	
	Mod2	(Amplitude)	- 63 – 0 – + 63	
		(Paramètre piloté)	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LF01, PITCH LF02, TVF LF01, TVF LF02, TVA LF01, TVA LF02, LF01 RATE, LF02 RATE	
	Mod3	(Amplitude)	- 63 – 0 – + 63	
		(Paramètre piloté)	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LF01, PITCH LF02, TVF LF01, TVF LF02, TVA LF01, TVA LF02, LF01 RATE, LF02 RATE	
	Mod4	(Amplitude)	- 63 – 0 – + 63	
		(Paramètre piloté)	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LF01, PITCH LF02, TVF LF01, TVF LF02, TVA LF01, TVA LF02, LF01 RATE, LF02 RATE	
	After1 (Aftertouch 1)	(Amplitude)	- 63 – 0 – + 63	
		(Paramètre piloté)	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LF01, PITCH LF02, TVF LF01, TVF LF02, TVA LF01, TVA LF02, LF01 RATE, LF02 RATE	
	After2	(Amplitude)	- 63 – 0 – + 63	
		(Paramètre piloté)	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LF01, PITCH LF02, TVF LF01, TVF LF02, TVA LF01, TVA LF02, LF01 RATE, LF02 RATE	
	After3	(Amplitude)	- 63 – 0 – + 63	
		(Paramètre piloté)	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LF01, PITCH LF02, TVF LF01, TVF LF02, TVA LF01, TVA LF02, LF01 RATE, LF02 RATE	
	After4	(Amplitude)	- 63 – 0 – + 63	
		(Paramètre piloté)	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LF01, PITCH LF02, TVF LF01, TVF LF02, TVA LF01, TVA LF02, LF01 RATE, LF02 RATE	

Exp1 (Expression 1)	(Amplitude)		- 63 – 0 – + 63	6-16
	(Paramètre piloté)		OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LF01, PITCH LF02, TVF LF01, TVF LF02, TVA LF01, TVA LF02, LF01 RATE, LF02 RATE	
Exp2	(Amplitude)		- 63 – 0 – + 63	
	(Paramètre piloté)		OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LF01, PITCH LF02, TVF LF01, TVF LF02, TVA LF01, TVA LF02, LF01 RATE, LF02 RATE	
Exp3	(Amplitude)		- 63 – 0 – + 63	
	(Paramètre piloté)		OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LF01, PITCH LF02, TVF LF01, TVF LF02, TVA LF01, TVA LF02, LF01 RATE, LF02 RATE	
Exp4	(Amplitude)		- 63 – 0 – + 63	
	(Paramètre piloté)		OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LF01, PITCH LF02, TVF LF01, TVF LF02, TVA LF01, TVA LF02, LF01 RATE, LF02 RATE	
LFO1	waveform		TRI, SIN, SAW, SQR, RND1, RND2	6-18
	synchro		OFF, ON	6-19
	rate		0 – 127	
	offset		- 100, - 50, 0, + 50, + 100	6-20
	delay		0 – 127, KEY - OFF	
	fade		IN, OUT	6-20
	fade time		0 – 127	
	pitch depth		- 63 – 0 – + 63	6-20
	TVF depth		- 63 – 0 – + 63	
	TVA depth		- 63 – 0 – + 63	
LFO2	waveform		TRI, SIN, SAW, SQR, RND1, RND2	6-18
	synchro		OFF, ON	6-19
	rate		0 – 127	
	offset		- 100, - 50, 0, + 50, + 100	6-20
	delay		0 – 127, KEY - OFF	
	fade		IN, OUT	6-20
	fade time		0 – 127	
	pitch depth		- 63 – 0 – + 63	6-22
	TVF depth		- 63 – 0 – + 63	
	TVA depth		- 63 – 0 – + 63	
WG	wave	group	INT, EXP, PCM	6-23
		(Numéro)	01 – 256	6-24
	FXM	switch	OFF, ON	
		depth	01 – 16	
	pitch	coarse	- 48 – 0 – + 48	
		fine	- 50 – 0 – + 50	6-25
	random pitch		0, 5, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 800, 1200	
	pitch KF (Pitch Keyfollow)		-100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200	6-26
	ENV depth		- 12 – 0 – + 12	
	pitch velocity		- 63 – 0 – + 63	6-27
P - ENV (Enveloppe de hauteur)	T1 velocity		-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	6-28
	T4 velocity		-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	6-28
	time KF (Time Keyfollow)		-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
	T1 (Durée 1)		0 – 127	6-29
	L1 (Niveau 1)		- 63 – 0 – + 63	
	T2 (Durée 2)		0 – 127	
	L2 (Niveau 2)		- 63 – 0 – + 63	
	T3 (Durée 3)		0 – 127	
	L3 (Niveau 3)		- 63 – 0 – + 63	
	T4 (Durée 4)		0 – 127	
	L4 (Niveau 4)		- 63 – 0 – + 63	

	TVF	type	OFF, LPF, HPF	6-29
		cutoff freq (Cutoff frequency)	0 – 127	6-30
		resonance	0 – 127	6-31
		reso mode (Resonance mode)	SOFT, HARD	
		keyfollow	-100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200	6-32
		ENV depth	- 63 – 0 – + 63	6-33
	F - ENV (Enveloppe de filtre) (TVF)	velo curve (Velocity curve)	1 – 7	6-34
		velocity	- 63 – 0 – + 63	6-35
		T1 velocity	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
		T4 velocity	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	6-35
		time KF (Time Keyfollow)	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
		T1 (Durée 1)	0 – 127	6-36
		L1 (Niveau 1)	0 – 127	
		T2 (Durée 2)	0 – 127	
		L2 (Niveau 2)	0 – 127	
		T3 (Durée 3)	0 – 127	
		L3 (Niveau 3)	0 – 127	
		T4 (Durée 4)	0 – 127	
		L4 (Niveau 4)	0 – 127	
	TVA	level	0 – 127	6-37
		keyfollow	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
		velo curve (Velocity curve)	1 – 7	6-38
		velocity	- 63 – 0 – + 63	6-39
		pan	L64 – 0 – 63R, RND	
		panning KF	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	6-39
		delay mode	NORMAL, HOLD, PLAYMATE	6-40
		delay time	0 – 127, KEY – OFF	
	A - ENV (Enveloppe d'ampli)	T1 velocity	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	6-41
		T4 velocity	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	6-42
		time KF (Time Keyfollow)	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
		T1 (Durée 1)	0 – 127	6-42
		L1 (Niveau 1)	0 – 127	
		T2 (Durée 2)	0 – 127	
		L2 (Niveau 2)	0 – 127	
		T3 (Durée 3)	0 – 127	
		L3 (Niveau 3)	0 – 127	
		T4 (Durée 4)	0 – 127	
	Output	dry level	0 – 127	6-44
		chorus send	0 – 127	
		reverb send	0 – 127	
		select	MAIN, SUB	6-44

● Paramètres de Performance

Nom du paramètre			Valeur	Page
Common	Perf name (Nom de Performance)		(Space) A – Z a–z 1 – 0 = – * / # ! ,	7-5
	Chorus	type	CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3	7-6
		level	0 – 127	
		rate	0 – 127	
		depth	0 – 127	
		feedback	0 – 127	
		output	MIX , REVERB	7-7
	Reverb	type	ROOM1 – 2, STAGE1 – 2, HALL1 – 2, DELAY PAN – DLY	
		level	0 – 127	7-8
		time	0 – 127	
		feedback	0 – 127	
Partie 1–8	Patch #	(N° de Patch)	(Partie 1 – 8) A01 – C64 (Partie 8) PRA, PRB, INT, CRD	7-8
	Level		0 – 127	
	Pan		L64 – 0 – 63R	7-9
	Tune	(Accord grossier)	– 48 – 0 – + 48	
	Fine	(Accord fin)	– 50 – 0 – + 50	
	Rx ch		1 – 16	7-10
	Reserve	(Réserve de voix)	0 – 28	
	Chorus	(Commutateur de Chorus)	OFF, ON	7-11
	Reverb	(Commutateur de Reverb)	OFF, ON	
	Rx P Chg	(Réception de chgt de programme)	OFF, ON	7-12
	Rx vol	(Réception de volume)	OFF, ON	
	Rx hold	(Réception de sustain)	OFF, ON	
	Rx sw	(Commutateur de réception)	OFF, ON	7-12
	Output	(Sélection de sortie)	MN, SB, PAT	

Paramètres de Tone rythmique

Nom du paramètre			Valeur	Page
Bender ranger			0 – 12	8-5
ENV mode			NO – SUSTAIN, SUSTAIN	
Mute group			OFF, 1 – 31	8-6
Tone switch			OFF, ON	
WG	wave	group	INT, EXP, PCM	8-7
		(Numéro)	01 – 256	8-8
	pitch	coarse	C -1 – G9	
		fine	- 50 – 0 – + 50	
	random pitch		0, 5, 10, 20, 30, 40, 50, 70, 100, 200, 300, 400, 500 600, 800, 1200	
	ENV depth		- 12 – 0 – + 12	8-8
	pitch velocity		- 63 – 0 – + 63	
	pitch time velo		-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0 +10, +20 +30, +40, +50, +70, +100	
P – ENV (Enveloppe de hauteur)	T1 (Durée 1)		0 – 127	8-9
	L1 (Niveau 1)		- 63 – 0 – + 63	
	T2 (Durée 2)		0 – 127	
	L2 (Niveau 2)		- 63 – 0 – + 63	
	T3 (Durée 3)		0 – 127	
	L3 (Niveau 3)		- 63 – 0 – + 63	
	T4 (Durée 4)		0 – 127	
	L4 (Niveau 4)		- 63 – 0 – + 63	
TVF	type		OFF, LPF, HPF	8-10
	cutoff freq		0 – 127	8-11
	resonance		0 – 127	8-12
	reso mode		SOFT, HARD	
	ENV depth		- 63 – 0 – + 63	8-12
	velocity		- 63 – 0 – + 63	
	time velocity		-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0 +10, +20 +30, +40, +50, +70, +100	8-13
F – ENV (Enveloppe de TVF)	T1 (Durée 1)		0 – 127	8-14
	L1 (Niveau 1)		0 – 127	
	T2 (Durée 2)		0 – 127	
	L2 (Niveau 2)		0 – 127	
	T3 (Durée 3)		0 – 127	
	L3 (Niveau 3)		0 – 127	
	T4 (Durée 4)		0 – 127	
	L4 (Niveau 4)		0 – 127	
TVA	level		0 – 127	8-15
	velocity		- 63 – 0 – + 63	
	time velocity		-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0 +10, +20 +30, +40, +50, +70, +100	8-16
	pan		L64 – 63R	
A – ENV (Enveloppe de TVA)	T1 (Durée 1)		0 – 127	8-17
	L1 (Niveau 1)		0 – 127	
	T2 (Durée 2)		0 – 127	
	L2 (Niveau 2)		0 – 127	
	T3 (Durée 3)		0 – 127	
	L3 (Niveau 3)		0 – 127	
	T4 (Durée 4)		0 – 127	
Output	dry level		0 – 127	8-17
	chorus send		0 – 127	
	reverb send		0 – 127	8-18
	select		MAIN, SUB	

■ DONNEES APRES INITIALISATION

● Patch

Patch name	INITIAL DATA

Common					
Level		127	Chorus	type	CHORUS 1
Pan		0		level	60
Velocity switch		OFF		rate	60
Analog feel depth		0		depth	80
Key assign		POLY		feedback	0
Legato		OFF		output	MIX
Bend range Up		+ 2	Reverb	type	STAGE 2
Bend range Down		– 2		level	100
Portamento	switch	OFF		time	60
	mode	NORMAL		feedback	0
	type	TIME			
	time	50			

Tone																
		TONE 1				TONE 2				TONE 3				TONE 4			
TONE SWITCH		ON				OFF				OFF				OFF			
Volume switch		ON				ON				ON				ON			
Hold – 1 switch		ON				ON				ON				ON			
Velocity range (bas - haut)		0 – 127				0 – 127				0 – 127				0 – 127			
Modulation	destination	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
	amplitude	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Aftertouch	destination	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
	amplitude	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Expression	destination	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
	amplitude	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
LFO 1,2	waveform	TRI (ANGULAIRE)				TRI (ANGULAIRE)				TRI (ANGULAIRE)				TRI (ANGULAIRE)			
	synchro	ON				ON				ON				ON			
	rate	60				60				60				60			
	offset	0				0				0				0			
	delay	0				0				0				0			
	fade	IN				IN				IN				IN			
	fade time	0				0				0				0			
	pitch depth	0				0				0				0			
	TVF depth	0				0				0				0			
	TVA depth	0				0				0				0			

		TONE 1				TONE 2				TONE 3				TONE 4			
WG	wave group	INT				INT				INT				INT			
	wave (Nom)	1 (Ac Piano 1)				1 (Ac Piano 1)				1 (Ac Piano 1)				1 (Ac Piano 1)			
	FXM switch	OFF				OFF				OFF				OFF			
	FXM depth	1				1				1				1			
	pitch coarse	0				0				0				0			
	pitch fine	0				0				0				0			
	random pitch	0				0				0				0			
	pitch KF	+100				+100				+100				+100			
	ENV depth	0				0				0				0			
	pitch velocity	0				0				0				0			
pitch – ENV	T1 velocity	0				0				0				0			
	T4 velocity	0				0				0				0			
	time KF	0				0				0				0			
	T1–4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	L1–4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TVF	type	LPF				LPF				LPF				LPF			
	cutoff freq	127				127				127				127			
	resonance	0				0				0				0			
	reso mode	SOFT				SOFT				SOFT				SOFT			
	keyfollow	0				0				0				0			
	ENV depth	0				0				0				0			
TVF – ENV	velo curve	1				1				1				1			
	velocity	0				0				0				0			
	T1 velocity	0				0				0				0			
	T4 velocity	0				0				0				0			
	time KF	0				0				0				0			
	T1–4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	L1–4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TVA	level	127				127				127				127			
	keyfollow	0				0				0				0			
	velo curve	1				1				1				1			
	velocity	+32				+32				+32				+32			
	pan	0				0				0				0			
	panning KF	0				0				0				0			
	delay mode	NORMAL				NORMAL				NORMAL				NORMAL			
	delay time	0				0				0				0			
TVA – ENV	T1 velocity	0				0				0				0			
	T4 velocity	0				0				0				0			
	time KF	0				0				0				0			
	T1–4	0	0	0	50	0	0	0	50	0	0	0	50	0	0	0	50
	L1–3	127	127	127		127	127	127		127	127	127		127	127	127	
Output	dry level	127				127				127				127			
	chorus send	127				127				127				127			
	reverb send	127				127				127				127			
	select	MAIN				MAIN				MAIN				MAIN			

● Performance

Perf name	INITIAL DATA

Common					
Chorus	type	CHORUS 1	Reverb	type	STAGE 1
	level	60		level	100
	rate	60		time	80
	depth	80		feedback	0
	feedback	0			
	output	MIX			

Partie	Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4	Partie 5	Partie 6	Partie 7	Partie 8 (R)
Patch #	I – 01	I – 02	I – 03	I – 04	I – 05	I – 06	I – 07	INT
Level	127	127	127	127	127	127	127	127
Pan	0	0	0	0	0	0	0	0
Tune	0	0	0	0	0	0	0	0
Fine	0	0	0	0	0	0	0	0
Rx ch	1	2	3	4	5	6	7	10
Reserve	0	0	0	0	0	0	0	0
Chorus	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Reverb	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Rx P.Chg	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Rx vol	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Rx Hold	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Rx sw	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Output	MN	MN	MN	MN	MN	MN	MN	MN

● Tone rythmique

Bender range		ON				
ENV mode		NO – SUSTAIN				
Mute group		OFF				
Tone switch		ON				
WG	wave group	INT				
	wave (Nom)	84 (808 SNR 1)				
	pitch coarse	C4				
	pitch fine	0				
	random pitch	0				
	ENV depth	0				
	pitch velocity	0				
	pitch time velocity	0				
P-ENV	T1–4	0	0	0	0	
	L1–4	0	0	0	0	
TVF	type	LPF				
	cutoff freq	127				
	resonance	0				
	reso mode	SOFT				
	ENV depth	0				
	velocity	0				
	time velocity	0				
F-ENV	T1–4	0	0	0	0	
	L1–4	0	0	0	0	
TVA	level	127				
	velocity	+32				
	time velocity	0				
	pan	0				
A-ENV	T1–4	0	0	0	0	
	L1–3	0	0	0	0	
Output	dry level	127				
	chorus send	127				
	reverb send	127				
	select	MAIN				

LISTE DES FORMES D'ONDE

N°	Nom de l'onde
1	Ac Piano 1
2	SA Rhodes 1
3	SA Rhodes 2
4	E.Piano 1
5	E.Piano 2
6	Clav 1
7	Organ 1
8	Jazz Organ
9	Pipe Organ
10	Nylon GTR
11	6STR GTR
12	GTR HARM
13	Mute GTR 1
14	Pop Strat
15	Stratus
16	SYN GTR
17	Harp 1
18	SYN Bass
19	Pick Bass
20	E.Bass
21	Fretless 1
22	Upright BS
23	Slap Bass 1
24	Slap & Pop
25	Slap Bass 2
26	Slap Bass 3
27	Flute 1
28	Trumpet 1
29	Trombone 1
30	Harmon Mute1
31	Alto Sax 1
32	Tenor Sax 1
33	French 1
34	Blow Pipe
35	Bottle
36	Trumpet SECT
37	ST.Strings-R
38	ST.Strings-L
39	Mono Strings
40	Pizz

N°	Nom de l'onde
41	SYN VOX 1
42	SYN VOX 2
43	Male Ooh
44	ORG VOX
45	VOX Noise
46	Soft Pad
47	JP Strings
48	Pop Voice
49	Fine Wine
50	Fantasynth
51	Fanta Bell
52	ORG Bell
53	Agogo
54	Bottle Hit
55	Vibes
56	Marimba wave
57	Log Drum
58	DIGI Bell 1
59	DIGI Chime
60	Steel Drums
61	MMM VOX
62	Spark VOX
63	Wave Scan
64	Wire String
65	Lead Wave
66	Synth Saw 1
67	Synth Saw 2
68	Synth Saw 3
69	Synth Square
70	Synth Pulse1
71	Synth Pulse2
72	Triangle
73	Sine
74	ORG Click
75	White Noise
76	Wind Agogo
77	Metal Wind
78	Feedbackwave
79	Anklungs
80	Wind Chimes

N°	Nom de l'onde
81	Rattles
82	Tin Wave
83	Spectrum 1
84	808 SNR 1
85	90's Snare
86	Piccolo SN
87	LA Snare
88	Whack Snare
89	Rim Shot
90	Bright Kick
91	Verb Kick
92	Round Kick
93	808 Kick
94	Closed HAT 1
95	Closed HAT 2
96	Open HAT 1
97	Crash 1
98	Ride 1
99	Ride Bell 1
100	Power Tom Hi
101	Power Tom Lo
102	Cross Stick1
103	808 Claps
104	Cowbell 1
105	Tambourine
106	Timbale
107	CGA Mute Hi
108	CGA Mute Lo
109	CGA Slap
110	Conga Hi
111	Conga Lo
112	Maracas
113	Cabasa Cut
114	Cabasa Up
115	Cabasa Down
116	REV Steel DR
117	REV Tin Wave
118	REV SN 1
119	REV SN 2
120	REV SN 3

N°	Nom de l'onde
121	REV SN 4
122	REV Kick 1
123	REV Cup
124	REV Tom
125	REV Cow Bell
126	REV TAMB
127	REV Conga
128	REV Maracas
129	REV Crash 1

REGLAGES D'USINE

Patch

Preset A
CC0 : 81

No.	Nom	PG#	No.	Nom	PG#
A01	A.Piano 1	1	A33	Nylon Gtr 1	33
A02	A.Piano 2	2	A34	Flanged Nyln	34
A03	Mellow Piano	3	A35	Steel Guitar	35
A04	Pop Piano 1	4	A36	PickedGuitar	36
A05	Pop Piano 2	5	A37	12 strings	37
A06	Pop Piano 3	6	A38	Velo Harmnix	38
A07	MIDIed Grand	7	A39	Nylon+Steel	39
A08	Country Bar	8	A40	SwitchOnMute	40
A09	Glist EPiano	9	A41	JC Strat	41
A10	MIDI EPiano	10	A42	Stratus	42
A11	SA Rhodes	11	A43	Syn Strat	43
A12	Dig Rhodes 1	12	A44	Pop Strat	44
A13	Dig Rhodes 2	13	A45	Clean Strat	45
A14	Stiky Rhodes	14	A46	Funk Gtr	46
A15	Guitr Rhodes	15	A47	Syn Guitar	47
A16	Nylon Rhodes	16	A48	Overdrive	48
A17	Clav 1	17	A49	Fretless	49
A18	Clav 2	18	A50	St Fretless	50
A19	Marimba	19	A51	Woody Bass 1	51
A20	Marimba SW	20	A52	Woody Bass 2	52
A21	Warm Vibe	21	A53	Analog Bs 1	53
A22	Vibe	22	A54	House Bass	54
A23	Wave Bells	23	A55	Hip Bass	55
A24	Vibrobell	24	A56	RockOut Bass	56
A25	Pipe Organ 1	25	A57	Slap Bass	57
A26	Pipe Organ 2	26	A58	Thumpin Bass	58
A27	Pipe Organ 3	27	A59	Pick Bass	59
A28	E.Organ 1	28	A60	Wonder Bass	60
A29	E.Organ 2	29	A61	Yowza Bass	61
A30	Jazz Organ 1	30	A62	Rubber Bs 1	62
A31	Jazz Organ 2	31	A63	Rubber Bs 2	63
A32	Metal Organ	32	A64	Stereoww Bs	64

Preset B
CC0 : 81

No.	Nom	PG#	No.	Nom	PG#
B01	Pizzicato	65	B33	Brass Combo	97
B02	Real Pizz	66	B34	Stab Brass	98
B03	Harp	67	B35	Soft Brass	99
B04	SoarinString	68	B36	Horn Brass	100
B05	Warm Strings	69	B37	French Horn	101
B06	Marcato	70	B38	AltoLead Sax	102
B07	St Strings	71	B39	Alto Sax	103
B08	Orch Strings	72	B40	Tenor Sax 1	104
B09	Slow Strings	73	B41	Tenor Sax 2	105
B10	Velo Strings	74	B42	Sax Section	106
B11	BrightStrngs	75	B43	Sax Tp Tb	107
B12	TremoloStrng	76	B44	FlutePiccolo	108
B13	Orch Stab 1	77	B45	Flute mod	109
B14	Brite Stab	78	B46	Ocarina	110
B15	JP – 8 Strings	79	B47	OverblownPan	111
B16	String Synth	80	B48	Air Lead	112
B17	Wire Strings	81	B49	Steel Drum	113
B18	New Age Vox	82	B50	Log Drum	114
B19	Arasian Morn	83	B51	Box Lead	115
B20	Beauty Vox	84	B52	Soft Lead	116
B21	Vento Voxx	85	B53	Whistle	117
B22	Pvox Oooze	86	B54	Square Lead	118
B23	GlassVoices	87	B55	Touch Lead	119
B24	Space Ahh	88	B56	NightShade	120
B25	Trumpet	89	B57	Pizza Hutt	121
B26	Trombone	90	B58	EP+Exp Pad	122
B27	Harmon Mute1	91	B59	JP – 8 Pad	123
B28	Harmon Mute2	92	B60	Puff	124
B29	TeaJay Brass	93	B61	SpaciosSweep	125
B30	Brass Sect 1	94	B62	Big n Beefy	126
B31	Brass Sect 2	95	B63	RevCymBend	127
B32	Brass Swell	96	B64	Analog Seq	128

Interne
CC0 : 80

No.	Nom	PG#	No.	Nom	PG#
I01	JV Strings	1	I33	Mute TP mod	33
I02	BrightGuitar	2	I34	JV Heaven	34
I03	Von Greece	3	I35	Tria Bells	35
I04	Brass Sect.	4	I36	Analog Bs 2	36
I05	SA Rhodes !!	5	I37	THE STRINGS	37
I06	Pan Pipe	6	I38	Hammer Bell	38
I07	Slap !!!	7	I39	Fine Organ	39
I08	DooWah Diddy	8	I40	Stackoid	40
I09	A.Piano 3	9	I41	Huff N Stuff	41
I10	Turbo Sax	10	I42	Autumn Breez	42
I11	Orch Stab 2	11	I43	Toy Box	43
I12	Analog Pad 1	12	I44	Analog Horn	44
I13	Great Church	13	I45	Orch Stab 3	45
I14	Rubber Bs 3	14	I46	Reincarnate	46
I15	Analog Brass	15	I47	Wave Bells 2	47
I16	X/Y/Z	16	I48	Whistle Lead	48
I17	Lumber Jacow	17	I49	UTAKATA	49
I18	Nylon Gtr 2	18	I50	Analog Pad 2	50
I19	YASURAGI	19	I51	Dist Line	51
I20	House Hunter	20	I52	Super Vibe	52
I21	Mighty Pad	21	I53	Stratusphere	53
I22	SAW Lead	22	I54	Voicey PiZZ	54
I23	Ice Hall	23	I55	Black Brass	55
I24	Organarimba	24	I56	Glass Pad	56
I25	Spr Trumpet	25	I57	Reso Pad	57
I26	Mix On Mute	26	I58	Hardy Winery	58
I27	P – P – P – Puff	27	I59	Steel Pizz	59
I28	Fantasia JV	28	I60	WhistlinAtom	60
I29	Glasswaves	29	I61	ChuChu Vox	61
I30	El.Piano	30	I62	Arctic Winds	62
I31	Jazz Organ 3	31	I63	DistanceCall	63
I32	5 – Strng Bass	32	I64	REVERCE MAD	64

Performance (Preset A)

A – 01 Jazz Spilit

CC0 : 81
PG# : 1 (17,33,49)

1	A01 : A.Piano 1
2	A49 : Fretless
3	A39 : Nylon+Steel
4	B40 : Tenor Sax 1
5	A30 : Jazz Organ 1
6	B43 : Sax Tp Tb
7	A21 : Warm Vibe
8	PRA : PR – A RHYTHM

A – 02 Softly.....

CC0 : 81
PG# : 2 (18,34,50)

1	B40 : Tenor Sax 1
2	A57 : Slap Bass
3	A01 : A.Piano 1
4	B55 : Touch Lead
5	A42 : Stratus
6	A14 : Stiky Rhodes
7	B37 : French Horn
8	PRA : PR – A RHYTHM

A – 03 Bossa nova

CC0 : 81
PG# : 3 (19,35,51)

1	A21 : Warm Vibe
2	A52 : Woody Bass 2
3	B45 : Flute mod
4	A33 : Nylon Gtr 1
5	A28 : E.Organ 1
6	B26 : Trombone
7	A19 : Marimba
8	PRA : PR – A RHYTHM

A – 04 Jazzygroove

CC0 : 81
PG# : 4 (20,36,52)

1	A30 : Jazz Organ 1
2	A49 : Fretless
3	B40 : Tenor Sax 1
4	B26 : Trombone
5	B25 : Trumpet
6	A01 : A.Piano 1
7	A42 : Stratus
8	PRA : PR – A RHYTHM

A – 05 OLD Bar

CC0 : 81
PG# : 5 (21,37,53)

1	A03 : Mellow Piano
2	A52 : Woody Bass 2
3	B28 : Harmon Mute2
4	B39 : Alto Sax
5	B28 : Harmon Mute2
6	A33 : Nylon Gtr 1
7	A03 : Mellow Piano
8	PRB : PR – B RHYTHM

A – 06 FUNKY

CC0 : 81
PG# : 6 (22,38,54)

1	A17 : Clav 1
2	A49 : Fretless
3	A37 : 12 strings
4	B39 : Alto Sax
5	B48 : Air Lead
6	B20 : Beauty Vox
7	A10 : MIDI EPiano
8	PRB : PR – B RHYTHM

A – 07 Pop Fusion

CC0 : 81
PG# : 7 (23,39,55)

1	A11 : SA Rhodes
2	A56 : RockOut Bass
3	A43 : Syn Strat
4	B38 : AltoLead Sax
5	B26 : Trombone
6	B54 : Square Lead
7	A04 : Pop Piano 1
8	PRA : PR – A RHYTHM

A – 08 Fusion Set

CC0 : 81
PG# : 8 (24,40,56)

1	A07 : MIDIed Grand
2	A58 : Thumpin Bass
3	A10 : MIDI EPiano
4	A45 : Clean Strat
5	B39 : Alto Sax
6	B41 : Tenor Sax 2
7	B48 : Air Lead
8	PRB : PR – B RHYTHM

A – 09 Heavy

CC0 : 81
PG# : 9 (25,41,57)

1	A07 : MIDIed Grand
2	A56 : RockOut Bass
3	A43 : Syn Strat
4	A47 : Syn Guitar
5	A48 : Overdrive
6	A32 : Metal Organ
7	B55 : Touch Lead
8	PRA : PR – A RHYTHM

A – 10 Rockin Split

CC0 : 81
PG# : 10 (26,42,58)

1	A48 : Overdrive
2	A53 : Analog Bs 1
3	B54 : Square Lead
4	A58 : Thumpin Bass
5	B10 : Velo Strings
6	B20 : Beauty Vox
7	A19 : Marimba
8	PRA : PR – A RHYTHM

A – 11 Brass Rock

CC0 : 81
PG# : 11 (27,43,59)

1	A48 : Overdrive
2	A56 : RockOut Bass
3	A41 : JC Strat
4	A01 : A.Piano 1
5	B16 : Strings Synth
6	B42 : Sax Section
7	B29 : TeaJay Brass
8	PRA : PR – A RHYTHM

A – 12 Hard Wire

CC0 : 81
PG# : 12 (28,44,60)

1	A43 : Syn Strat
2	A57 : Slap Bass
3	A48 : Overdrive
4	A01 : A.Piano 1
5	B01 : Pizzicato
6	B55 : Touch Lead
7	B14 : Brite Stab
8	PRA : PR – A RHYTHM

A – 13 Perc Harmnix

CC0 : 81
PG# : 13 (29,45,61)

1	B01 : Pizzicato
2	A30 : Jazz Organ 1
3	A38 : Velo Harmnix
4	A49 : Fretless
5	A56 : RockOut Bass
6	A01 : A.Piano 1
7	A47 : Syn Guitar
8	PRA : PR – A RHYTHM

A – 14 Classy Piano

CC0 : 81
PG# : 14 (30,46,62)

1	A01 : A.Piano 1
2	B06 : Marcato
3	B11 : BrightStrngs
4	B06 : Marcato
5	B04 : SoarinString
6	B20 : Beauty Vox
7	A25 : Pipe Organ 1
8	PRA : PR – A RHYTHM

A – 15 Perc Strings

CC0 : 81
PG# : 15 (31,47,63)

1	A20 : Marimba SW
2	A57 : Slap Bass
3	B08 : Orch Strings
4	B02 : Real Pizz
5	B03 : Harp
6	B31 : Brass Sect 2
7	B20 : Beauty Vox
8	PRA : PR – A RHYTHM

A – 16 PopOrchestra

CC0 : 81
PG# : 16 (32,48,64)

1	A21 : Warm Vibe
2	A59 : Pick Bass
3	B08 : Orch Strings
4	A17 : Clav 1
5	B03 : Harp
6	B35 : Soft Brass
7	B44 : FlutePiccolo
8	PRA : PR – A RHYTHM

● Performance (Preset B)

B – 01 GTR Players

CC0 : 81
PG# : 65 (81,97,113)

1	A33 : Nylon Gtr 1
2	A59 : Pick Bass
3	A38 : Velo Harmnix
4	A37 : 12 Strings
5	A41 : JC Strat
6	A36 : PickedGuitar
7	A34 : Flanged Nyln
8	PRB : PR – B RHYTHM

B – 02 Synth Plus

CC0 : 81
PG# : 66 (82,98,114)

1	A11 : SA Rhodes
2	A53 : Analog Bs 1
3	B07 : St Strings
4	B52 : Soft Lead
5	B59 : JP – 8 Pad
6	B36 : Horn Brass
7	B45 : Flute mod
8	PRB : PR – B RHYTHM

B – 03 PianoEnsembl

CC0 : 81
PG# : 67 (83,99,115)

1	A01 : A.Piano 1
2	B06 : Marcato
3	B07 : St Strings
4	B02 : Real Pizz
5	B03 : Harp
6	B35 : Soft Brass
7	B09 : Slow Strings
8	PRB : PR – B RHYTHM

B – 04 Church Choir

CC0 : 81
PG# : 68 (84,100,116)

1	A01 : A.Piano 1
2	A49 : Fretless
3	A26 : Pipe Organ 2
4	B22 : Pvox Oooze
5	A25 : Pipe Organ 1
6	A23 : Wave Bells
7	A37 : 12 strings
8	PRB : PR – B RHYTHM

B – 05 YMBA Choir

CC0 : 81
PG# : 69 (85,101,117)

1	B24 : Space Ahh
2	A53 : Analog Bs 1
3	B10 : Velo Strings
4	A39 : Nylon+Steel
5	A28 : E.Organ 1
6	B35 : Soft Brass
7	A45 : Clean Strat
8	PRB : PR – B RHYTHM

B – 06 THE MALLETS

CC0 : 81
PG# : 70 (86,102,118)

1	A19 : Marimba
2	B50 : Log Drum
3	A21 : Warm Vibe
4	B49 : Steel Drum
5	A23 : Wave Bells
6	A20 : Marimba SW
7	B50 : Log Drum
8	PRB : PR – B RHYTHM

B – 07 South Shore

CC0 : 81
PG# : 71 (87,103,119)

1	B49 : Steel Drum
2	A51 : Woody Bass 1
3	A45 : Clean Strat
4	B46 : Ocarina
5	B41 : Tenor Sax 2
6	B26 : Trombone
7	A20 : Marimba SW
8	PRB : PR – B RHYTHM

B – 08 Guitar Club

CC0 : 81
PG# : 72 (88,104,120)

1	A39 : Nylon+Steel
2	A38 : Velo Harmnix
3	A59 : Pick Bass
4	A58 : Thumpin Bass
5	A39 : Nylon+Steel
6	A37 : 12 strings
7	A31 : Jazz Organ 2
8	PRB : PR – B RHYTHM

B – 09 for CompuMix

CC0 : 81
PG# : 73 (89,105,121)

1	A02 : A.Piano 2
2	A56 : RockOut Bass
3	B04 : SoarinString
4	A45 : Clean Strat
5	A13 : Dig Rhodes 2
6	A39 : Nylon+Steel
7	A28 : E.Organ 1
8	PRA : PR – A RYHTHM

B – 10 Introduction

CC0 : 81
PG# : 74 (90,106,122)

1	A01 : A.Piano 1
2	A64 : Stereoww Bs
3	B08 : Orch Strings
4	A07 : MIDIed Grand
5	A14 : Stiky Rhodes
6	A15 : Guitr Rhodes
7	B58 : EP+Exp Pad
8	PRB : PR – B RHYTHM

B – 11 House Sounds

CC0 : 81
PG# : 75 (91,107,123)

1	A54 : House Bass
2	A01 : A.Piano 1
3	A54 : House Bass
4	A62 : Rubber Bs 1
5	A58 : Thumpin Bass
6	B63 : RevCymBend
7	A45 : Clean Strat
8	PRB : PR – B RYHTHM

B – 12 Cosmo Space

CC0 : 81
PG# : 76 (92,108,124)

1	B62 : Big n Beefy
2	B59 : JP – 8 Pad
3	B23 : GlassVoices
4	A62 : Rubber Bs 1
5	B64 : Analog Seq
6	B62 : Big n Beefy
7	B09 : Slow Strings
8	PRB : PR – B RHYTHM

B – 13 Acoustics

CC0 : 81
PG# : 77 (93,109,125)

1	A38 : Velo Harmnix
2	A37 : 12 strings
3	A50 : St Fretless
4	A38 : Velo Harmnix
5	B09 : Slow Strings
6	B08 : Orch Strings
7	B10 : Velo Strings
8	PRB : PR – B RHYTHM

B – 14 Finale!!

CC0 : 81
PG# : 78 (94,110,126)

1	A38 : Velo Harmnix
2	A37 : 12 strings
3	A50 : St Fretless
4	A38 : Velo Harmnix
5	B09 : Slow Strings
6	B08 : Orch Strings
7	B10 : Velo Strings
8	PRB : PR – B RHYTHM

B – 15 Perseverance

CC0 : 81
PG# : 79 (95,111,127)

1	A59 : Pick Bass
2	A46 : Funk Gtr
3	B22 : Pvox Oooze
4	A61 : Yowza Bass
5	A13 : Dig Rhodes 2
6	B63 : RevCymBend
7	A45 : Clean Strat
8	PRB : PR – B RHYTHM

B – 16 NewListening

CC0 : 81
PG# : 80 (96,112,128)

1	B39 : Alto Sax
2	A53 : Analog Bs 1
3	B13 : Orch Stab 1
4	A05 : Pop Piano 2
5	B60 : Puff
6	A44 : Pop Strat
7	B30 : Brass Sect 1
8	PRA : PR – A RHYTHM

Performance (Interne)

I – 01 Syn Lead

CC0:80
PG# : 1 (17,33,49)

1	I22 : SAW Lead
2	I22 : SAW Lead
3	I22 : SAW Lead
4	I22 : SAW Lead
5	I22 : SAW Lead
6	I22 : SAW Lead
7	I07 : Slap !!!
8	INT : INT RHYTHM

I – 02 Encounter X

CC0 : 80
PG# : 2 (18,34,50)

1	I34 JV Heaven
2	I50 Analog Pad 2
3	I62 Arctic Winds
4	I60 WhistlinAtom
5	I16 X/Y/Z
6	I23 Ice Hall
7	I63 DistanceCall
8	INT : INT RHYTHM

I – 03 Analog Pad

CC0 : 80
PG# : 3 (19,35,51)

1	I63 : DistanceCall
2	I12 : Analog Pad 1
3	I03 : Von Greece
4	I50 : Analog Pad 2
5	I05 : SA Rhodes !!
6	I06 : Pan Pipe
7	I07 : Slap !!!
8	INT : INT RHYTHM

I – 04 Stab Stab !!

CC0 : 80
PG# : 4 (20,36,52)

1	I11 : Orch Stab 2
2	I32 : 5 – Strng Bass
3	B13 : Orch Stab 1
4	I45 : Orch Stab 3
5	I55 : Black Brass
6	I14 : Rubber Bs 3
7	I07 : Slap !!!
8	INT : INT RHYTHM

I – 05 A.Piano+STR

CC0 : 80
PG# : 5 (21,37,53)

1	I09 : A.Piano 3
2	I01 : JV Strings
3	I04 : Brass Sect.
4	I04 : Brass Sect.
5	I05 : SA Rhodes !!
6	I06 : Pan Pipe
7	I07 : Slap !!!
8	INT : INT RHYTHM

I – 06 Analog Brass

CC0 : 80
PG# : 6 (22,38,54)

1	I15 : Analog Brass
2	I55 : Black Brass
3	I49 : UTAKATA
4	I04 : Brass Sect.
5	I05 : SA Rhodes !!
6	I06 : Pan Pipe
7	I07 : Slap !!!
8	INT : INT RHYTHM

I – 07 Steel Pad

CC0 : 80
PG# : 7 (23,39,55)

1	I02 : BrightGuitar
2	I27 : P – P – P – Puff
3	I04 : Brass Sect.
4	I04 : Brass Sect.
5	I05 : SA Rhodes !!
6	I06 : Pan Pipe
7	I07 : Slap !!!
8	INT : INT RHYTHM

I – 08 Brass ComeOn

CC0 : 80
PG# : 8 (24,40,56)

1	I15 : Analog Brass
2	I04 : Brass Sect.
3	I49 : UTAKATA
4	I04 : Brass Sect.
5	I05 : SA Rhodes !!
6	I06 : Pan Pipe
7	I07 : Slap !!!
8	INT : INT RHYTHM

I – 09 HauntedHouse

CC0 : 80
PG# : 9 (25,41,57)

1	I38 : Hammer Bell
2	I23 : Ice Hall
3	I47 : Wave Bells 2
4	I62 : Arctic Winds
5	I63 : DistanceCall
6	I23 : Ice Hall
7	I23 : Ice Hall
8	INT : INT RHYTHM

I – 10 Jazz Combo

CC0 : 80
PG# : 10 (26,42,58)

1	A21 : Warm Vibe
2	A52 : Woody Bass 2
3	B40 : Tenor Sax 1
4	B25 : Trumpet
5	B39 : Alto Sax
6	A01 : A.Piano 1
7	A45 : Clean Strat
8	PRA : PR – A RHYTHM

I – 11 Strat Pad

CC0 : 80
PG# : 11 (27,43,59)

1	A41 : JC Strat
2	I27 : P – P – P – Puff
3	I04 : Brass Sect.
4	I04 : Brass Sect.
5	I05 : SA Rhodes !!
6	I06 : Pan Pipe
7	I07 : Slap !!!
8	INT : INT RHYTHM

I – 12 Movie Stab

CC0 : 80
PG# : 12 (28,44,60)

1	I11 : Orch Stab 2
2	I11 : Orch Stab 2
3	I11 : Orch Stab 2
4	I11 : Orch Stab 2
5	I34 : JV Heaven
6	I23 : Ice Hall
7	I58 : Hardy Winery
8	INT : INT RHYTHM

I – 13 Ice Church

CC0 : 80
PG# : 13 (29,45,61)

1	I63 : DistanceCall
2	I23 : Ice Hall
3	I13 : Great Church
4	I16 : X/Y/Z
5	I05 : SA Rhodes !!
6	I06 : Pan Pipe
7	I07 : Slap !!!
8	INT : INT RHYTHM

I – 14 Diamond Dust

CC0 : 80
PG# : 14 (30,46,62)

1	I62 : Arctic Winds
2	I34 : JV Heaven
3	B47 : OverblownPan
4	I16 : X/Y/Z
5	I05 : SA Rhodes !!
6	I06 : Pan Pipe
7	I07 : Slap !!!
8	INT : INT RHYTHM

I – 15 House Hammer

CC0 : 80
PG# : 15 (31,47,63)

1	I20 : House Hunter
2	I38 : Hammer Bell
3	I30 : El.Piano
4	I11 : Orch Stab 2
5	I34 : JV Heaven
6	I23 : Ice Hall
7	I58 : Hardy Winery
8	INT : INT RHYTHM

I – 16 TUTORIAL

CC0 : 80
PG# : 16 (32,48,64)

1	B08 : Orch Strings
2	A01 : A.Piano 1
3	A52 : Woody Bass 2
4	A28 : E.Organ 1
5	A39 : Nylon+Steel
6	B03 : Harp
7	B44 : FlutePiccolo
8	INT : INT RHYTHM

● Ensemble rythmique

		Preset A CC0 : 81 PG# : 1—64	
		Nom du Tone	Onde n°
C2	36	Bright Kick	90
	37	Cross Stick 1	102
	38	90's Snare	85
	39	808 Claps	103
	40	90's Snare	85
	41	Power Tom Lo	101
	42	Closed HAT 1	94
	43	Power Tom Lo	101
	44	Closed HAT 2	95
	45	Power Tom Hi	100
	46	Open HAT 1	96
	47	Power Tom Hi	100
C3	48	Power Tom Hi	100
	49	Crash 1	97
	50	Power Tom Hi	100
	51	Ride 1	98
	52	Tin Wave	82
	53	Ride Bell 1	99
	54	Tambourine	105
	55	Spectrum 1	83
	56	Cowbell 1	104
	57	Crash 1	97
	58	Crash 1	97
	59	Piccolo SN	86
C4	60	CGA Mute Hi	107
	61	CGA Mute Lo	108
	62	CGA Slap	109
	63	Conga Hi	110
	64	Conga Lo	111
	65	Timbale	106
	66	Timbale	106
	67	Power Tom Lo	101
	68	LA Snare	87
	69	Cabasa Up	114
	70	Maracas	112
	71	Cabasa Down	115
C5	72	Maracas Cut	113
	73	Whack Snare	88
	74	Verb Kick	91
	75	Rim Shot	89
	76	Round Kick	92
	77	808 Kick	93
	78	Cabasa Down	115
	79	REV Steel DR	116
	80	REV Tin Wave	117
	81	REV SN 1	118
	82	REV SN 2	119
	83	REV SN 3	120
C6	84	Wind Chimes	80
	85	REV Kick	122
	86	Anklungs	79
	87	Rattles	81
	88	REV Cow Bell	125
	89	REV TAMB	126
	90	REV Conga	127
	91	REV Maracas	128
	92	REV Crash	129
	93	Steel Drum	60
	94	Wind Agogo	76
	95	Wind Agogo	76
C7	96	808 SNR 1	84

Preset B CC0 : 81 PG# : 65—128	
Nom du Tone	Onde n°
Bright Kick	90
Cross Stick 1	102
Piccolo SN	86
808 Claps	103
LA Snare	87
Power Tom Lo	101
Closed HAT 1	94
Power Tom Lo	101
Closed HAT 2	95
Power Tom Lo	101
Open HAT 1	96
Power Tom Lo	101
Power Tom Hi	100
Crash 1	97
Power Tom Hi	100
Ride 1	98
Crash 1	97
Ride Bell 1	99
Crash 1	97
Crash 1	97
Cowbell 1	104
Crash 1	97
Cowbell 1	104
Crash 1	97
CGA Mute Hi	107
Conga Hi	110
CGA Slap	109
Conga Lo	111
CGA Mute Lo	108
Timbale	106
Timbale	106
Timbale	106
Timbale	106
Agogo	53
Agogo	53
Cabasa Up	114
Cabasa Down	115
Maracas	112
Maracas Cut	113
Tambourine	105
Log Drum	57
DIGI Bell 1	58
DIGI Chime	59
Steel Drums	60
Ankiungs	79
Wind Chimes	80
Rattles	81
Ronund Kick	92
808 Kick	93
808 Kick	93
808 SNR 1	84
REV TAMB	126
90's Snare	85
Closed HAT 1	94
Tin Wave	82
Spectrum 1	83
REV Steel DR	116
REV Tin Wave	117
REV SN 1	118
REV Crash 1	129
REV Cow Bell	125

Interne CC0 : 80 PG# : 1—64	
Nom du Tone	Onde n°
Bright Kick	90
Cross Stick 1	102
90's Snare	85
808 Claps	103
LA Snare	87
Power Tom Lo	101
Closed HAT 1	94
Power Tom Lo	101
Closed HAT 2	95
Power Tom Hi	100
Open HAT 1	96
Power Tom Hi	100
Power Tom Hi	100
Crash 1	97
Power Tom Hi	100
Ride 1	98
Ride Bell	99
REV SN 1	118
Tambourine	105
REV SN 2	119
Cowbell 1	104
REV SN 3	120
Cowbell 1	104
REV SN 4	121
CGA Mute Hi	107
CGA Mute Lo	108
CGA Slap	109
Conga Hi	110
Conga Lo	111
Timbale	106
Timbale	106
Agogo	53
Agogo	53
Cabasa Up	114
Maracas	112
Cabasa Down	115
Maracas Cut	113
808 Kick	93
808 SNR 1	84
DIGI Bell 1	58
808 SNR 1	84
808 Kick	93
Spectrum 1	83
808 Kick	93
Spectrum 1	83
808 Kick	93
Spectrum 1	83
808 Kick	93
808 Kick	93
Feedbackwave	78
808 Kick	93
Feedbackwave	78
Pop Voice	48
Pop Voice	48
Wind Agogo	76
Pop Voice	48
Wind Agogo	76
Open HAT 1	96
Anklungs	79
Open HAT 1	96
Open HAT 1	96

TABLEAUX VIERGES

Paramètres communs de système

Master tune				MIDI	Rx channel (Mode Patch)	
Output mode		2OUT • 4OUT			Control ch (Mode Performance)	
Chorus switch		ON • OFF			Unit number	
Reverb switch		ON • OFF			Rx switch Program change	ON • OFF
Rhythm edit key		INT & MIDI • INT			Rx switch Program bank sel	ON • OFF
Display contrast					Rx switch Control change	ON • OFF
Power up		DEFAULT • LAST SET			Rx switch Volume	ON • OFF
Preview	1 (Note, Velocity)				Rx switch pitch bend	ON • OFF
	2 (Note, Velocity)				Rx switch Modulation	ON • OFF
	3 (Note, Velocity)				Rx switch Aftertouch	ON • OFF
	4 (Note, Velocity)				Rx switch Exclusive	ON • OFF
Scale tune switch		ON • OFF				

Scale tune (Mode Performance)								
	Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4	Partie 5	Partie 6	Partie 7	Partie 8 (R)
Scale tune C								
Scale tune C#								
Scale tune D								
Scale tune D#								
Scale tune E								
Scale tune F								
Scale tune F#								
Scale tune G								
Scale tune G#								
Scale tune A								
Scale tune A#								
Scale tune B								

Scale tune (Mode Patch)	
Scale tune C	
Scale tune C#	
Scale tune D	
Scale tune D#	
Scale tune E	
Scale tune F	
Scale tune F#	
Scale tune G	
Scale tune G#	
Scale tune A	
Scale tune A#	
Scale tune B	

Patch

Patch (N°)		Patch name	

Common					
Level			Chorus	type	
Pan				level	
Velocity switch	ON • OFF			rate	
Analog feel depth				depth	
Key assign	POLY • SOLO			feedback	
Legato				output	MIX • REVERB
Bend range Up			Reverb	type	
Bend range Down				level	
Portamento switch	ON • OFF			time	
Portamento mode	LEGATO • NORMAL			feedback	
Portamento type	TIME • RATE				
Portamento time					

Tone					
		TONE 1	TONE 2	TONE 3	TONE 4
TONE SWITCH		ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF
Volume switch		ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF
Hold – 1 switch		ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF
Velocity range (bas - haut)		–	–	–	–
Modulation	destination				
Modulation	amplitude				
Aftertouch	destination				
Aftertouch	amplitude				
Expression	destination				
Expression	amplitude				
LFO 1	waveform				
LFO 1	synchro	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF
LFO 1	rate				
LFO 1	offset				
LFO 1	delay				
LFO 1	fade	IN • OUT	IN • OUT	IN • OUT	IN • OUT
LFO 1	fade time				
LFO 1	pitch depth				
LFO 1	TVF depth				
LFO 1	TVA depth				
LFO 2	waveform				
LFO 2	synchro	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF
LFO 2	rate				
LFO 2	offset				
LFO 2	delay				
LFO 2	fade	IN • OUT	IN • OUT	IN • OUT	IN • OUT
LFO 2	fade time				
LFO 2	pitch depth				
LFO 2	TVF depth				
LFO 2	TVA depth				

		TONE 1	TONE 2	TONE 3	TONE 4
WG	wave group	INT • EXP • CARD	INT • EXP • CARD	INT • EXP • CARD	INT • EXP • CARD
	wave (Nom)				
	FXM switch	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF
	FXM depth				
	pitch coarse				
	pitch fine				
	random pitch				
	pitch KF				
	ENV depth				
	pitch velocity				
pitch – ENV	T1 velocity				
	T4 velocity				
	time KF				
	T1–4				
	L1–4				
TVF	type	OFF • LPF • HPF	OFF • LPF • HPF	OFF • LPF • HPF	OFF • LPF • HPF
	cutoff freq				
	resonance				
	reso mode	SOFT • HARD	SOFT • HARD	SOFT • HARD	SOFT • HARD
	keyfollow				
	ENV depth				
TVF – ENV	velo curve	1 • 2 • 3 • 4 • 5 • 6 • 7	1 • 2 • 3 • 4 • 5 • 6 • 7	1 • 2 • 3 • 4 • 5 • 6 • 7	1 • 2 • 3 • 4 • 5 • 6 • 7
	velocity				
	T1 velocity				
	T4 velocity				
	time KF				
	T1–4				
	L1–4				
TVA	level				
	keyfollow				
	velo curve	1 • 2 • 3 • 4 • 5 • 6 • 7	1 • 2 • 3 • 4 • 5 • 6 • 7	1 • 2 • 3 • 4 • 5 • 6 • 7	1 • 2 • 3 • 4 • 5 • 6 • 7
	velocity				
	pan				
	panning KF				
	delay mode	NORMAL•HOLD•PLAYMATE	NORMAL•HOLD•PLAYMATE	NORMAL•HOLD•PLAYMATE	NORMAL•HOLD•PLAYMATE
	delay time				
TVA – ENV	T1 velocity				
	T4 velocity				
	time KF				
	T1–4				
	L1–3				
Output	dry level				
	chorus send				
	reverb send				
	select	MAIN • SUB	MAIN • SUB	MAIN • SUB	MAIN • SUB

● Performance

Performance (N°)	–	Perf name	

Common					
Chorus	type		Reverb	type	
	level			level	
	rate			time	
	depth			feedback	
	feedback				
	output	MIX • REVERB			

Partie	Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4	Partie 5	Partie 6	Partie 7	Partie 8 (R)
Rx sw	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF
Rx ch								
Patch #								
Level								
Pan								
Tune								
Fine								
Reserve								
Chorus	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF
Reverb	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF
Rx P.Chg	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF
Rx Vol	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF
Rx Hold	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF	ON • OFF
Output	MN•SB•PAT	MN•SB•PAT	MN•SB•PAT	MN•SB•PAT	MN•SB•PAT	MN•SB•PAT	MN•SB•PAT	MN•SB•PAT

Note concernée	

Bender range					
ENV mode					
Mute group					
Tone switch		ON • OFF			
WG	wave group	INT • EXP • CARD			
	wave (Nom)				
	pitch coarse				
	pitch fine				
	random pitch				
	ENV depth				
	pitch velocity				
	pitch time velocity				
P-ENV	T1–4				
	L1–4				
TVF	type	OFF • LPF • HPF			
	cutoff freq				
	resonance				
	reso mode	SOFT • HARD			
	ENV depth				
	velocity				
	time velocity				
F-ENV	T1–4				
	L1–4				
TVA	level				
	velocity				
	time velocity				
	pan				
A-ENV	T1–4				
	L1–3				
Output	dry level				
	chorus send				
	reverb send				
	select	MAIN • SUB			

Note concernée	

Bender range					
ENV mode					
Mute group					
Tone switch		ON • OFF			
WG	wave group	INT • EXP • CARD			
	wave (Nom)				
	pitch coarse				
	pitch fine				
	random pitch				
	ENV depth				
	pitch velocity				
	pitch time velocity				
P-ENV	T1–4				
	L1–4				
TVF	type	OFF • LPF • HPF			
	cutoff freq				
	resonance				
	reso mode	SOFT • HARD			
	ENV depth				
	velocity				
	time velocity				
F-ENV	T1–4				
	L1–4				
TVA	level				
	velocity				
	time velocity				
	pan				
A-ENV	T1–4				
	L1–3				
Output	dry level				
	chorus send				
	reverb send				
	select	MAIN • SUB			

Messages exclusifs Roland

1 Format des données de message exclusif

Les messages exclusifs Roland utilisent le format de données suivant (type IV):

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro du fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
CMD	Numéro de commande
[Corps]	Données
F7H	Octet de fin de message exclusif

Statut MIDI: F0H, F7H

Un message exclusif doit être encadré par une paire d'octets de statut, l'octet F0H étant immédiatement suivi du numéro du fabricant (MIDI version 1.0)

Numéro de fabricant: 41H

Le numéro de fabricant identifie le fabricant de l'instrument qui émet le message exclusif. L'octet 41H est le numéro d'identification de Roland

Numéro d'unité: UNT

C'est une valeur identifiant un instrument particulier dans un système à plusieurs instruments. Usuellement compris entre 00H et 0FH (sa valeur est alors égale à celle du canal MIDI moins une unité), ce numéro peut être choisi entre 00H et 1FH pour les appareils multi-timbraux (à multiples canaux MIDI)

Numéro de modèle: MDL

C'est une valeur qui différencie les modèles d'un même fabricant. Toutefois, différents modèles peuvent partager le même numéro d'identification s'ils sont organisés de façon similaire et traitent les mêmes données

Le format du numéro de modèle peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de modèles acceptables, chacun étant propre à un modèle spécifique:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Numéro de commande: CMD

Le numéro de commande identifie la fonction d'un message exclusif. Le format du numéro de commande peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de commandes acceptables, chacun étant propre à fonction spécifique:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Données: corps du message

Cette zone est le contenu du message à transmettre par l'interface MIDI. La taille et le contenu exacts varient avec les numéros de modèle et de commande

2 Transfert de données par carte d'adressage

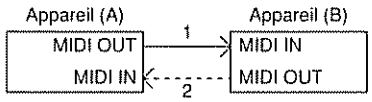
La carte d'adressage est une technique de transfert se conformant au format de données décrit en section 1. Elle assigne les paramètres, commutateurs, données de tone et formes d'onde internes (par exemple) de la mémoire à des emplacements spécifiques caractérisés par une adresse dépendant de l'appareil. Cette "cartographie" permet l'accès aux données résidant à l'adresse spécifiée par le message

Le transfert de données par carte d'adressage est par conséquent indépendant des catégories de modèles et des données. Cette technique permet l'emploi de deux différentes procédures de transfert de données: transfert uni-directionnel (One-way) et transfert bi-directionnel (handshake)

Procédure de transfert uni-directionnel (One-Way, voir section 3 pour plus de détails)

Cette procédure est souhaitable pour le transfert de petites quantités de données. Elle entraîne l'émission d'un message exclusif d'une façon totalement indépendante du statut de l'appareil récepteur

Schéma de connexion

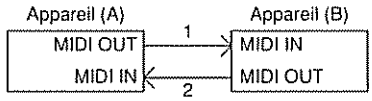


La connexion 2 est nécessaire pour les procédures de demande de données ("Request Data", voir section 3)

Procédure de transfert bi-directionnel (Handshake; cet appareil ne l'utilise pas)

Cette procédure donne une séquence de transfert bi-directionnelle pré-déterminée (Handshake = "poignée de mains") entre les interfaces avant que le transfert de données ne s'effectue. Cette communication assure une fiabilité et une vitesse suffisantes pour le traitement de grandes quantités de données

Schéma de connexion



Les connexions 1 et 2 sont indispensables

Remarque sur les deux procédures ci-dessus

- Il existe un numéro de commande propre à chacune
- Les appareils A et B ne peuvent pas échanger de données s'ils n'emploient pas la même procédure de transfert, s'ils n'ont pas le même numéro d'unité et le même numéro de modèle et s'ils ne sont pas prêts pour la communication

3 Procédure de transfert uni-directionnel

Cette procédure entraîne l'émission de toutes les données jusqu'à leur fin et sert aux messages suffisamment courts pour qu'il ne soit pas nécessaire d'attendre un message de confirmation de bonne réception

Pour les messages longs, toutefois, l'appareil récepteur doit assimiler les messages au rythme de la séquence de transfert, c'est-à-dire avec un intervalle d'au moins 20 ms entre les messages

Types de messages

Message	Numéro de commande
Demande de données 1 "Request Data 1"	RQ1 (11H)
Envoi de données 1 "Data Set 1"	DT1 (12H)

Request data 1 : RQ1 (11H)

Ce message est émis par un appareil désirant obtenir des données d'un autre appareil relié par l'interface MIDI. Il contient des informations sur l'adresse et la taille des données qu'il demande

A réception d'un message RQ1, l'appareil interrogé cherche dans sa mémoire l'adresse et la taille indiquées par le message

S'il les trouve et s'il est prêt pour la communication, il transmet un message "Data Set 1 (DT1)" contenant les données demandées. Autrement, il n'émet rien

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro de fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
11H	Numéro de commande (RQ1)
aaH ⋮	Adresse (octet de poids fort) ⋮ (octet de poids faible)
ttH ⋮	Taille (octet de poids fort) ⋮ (octet de poids faible)
VRF	Octet de vérification (Checksum)
F7	Octet de statut (fin de message exclusif)

- ✻ La taille de données demandée ne correspond pas au nombre d'octets qui composeront le message DT1 mais à la zone mémoire dans laquelle résident les données voulues
- ✻ Certains modèles ont des limitations de format de données utilisable dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peu-ent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressages prédéterminées avant leur transfert
- ✻ Le même nombre d'octets détermine adresse et taille mais ce nombre peut varier avec le modèle d'appareil.
- ✻ La procédure de vérification utilise un octet de vérification (Checksum) qui additionné aux octets d'adresse et de taille donne un résultat dans lequel les 7 bits les plus faibles doivent être égaux à 0

Data Set 1 : DT1 (12H)

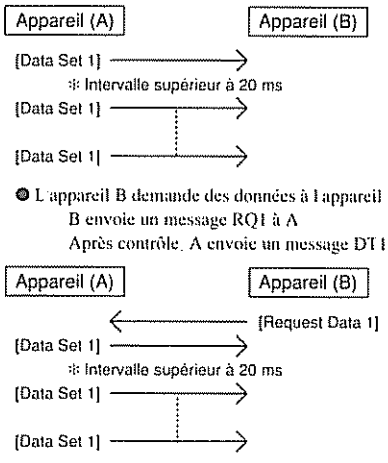
Ce message correspond au réel procédé de transfert. Chaque octet de données n'étant assigné qu'à une adresse, un message DT1 porte l'adresse de départ d'une donnée comme d'une série de données classées selon l'ordre de leurs adresses. Le standard MIDI interdit aux messages autres que ceux en temps réel d'interrompre un message exclusif. C'est un problème pour les appareils ayant un système "Soft Thru". Pour conserver une compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité les messages DT1 à 256 octets pour que des messages trop longs soient fragmentés en plusieurs messages.

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro de fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
12H	Numéro de commande (DT1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
⋮	⋮
	(octet de poids faible)
ttH	Taille (octet de poids fort)
⋮	⋮
	(octet de poids faible)
VRF	Octet de vérification (Checksum)
F7	Octet de statut (fin de message exclusif)

- ✻ Un message DT1 peut ne fournir que les données "valides" parmi celles demandées par un message RQ1
- ✻ Certains modèles ont des limitations de format de données utilisable dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressages prédéterminées avant leur transfert
- ✻ Le nombre d'octets d'adresse et taille varie avec le modèle
- ✻ La procédure de vérification utilise un octet (Checksum) qui, additionné à ceux d'adresse et de taille, donne un résultat dont les 7 bits les plus faibles doivent être 0

Exemples d'échanges de messages

● L'appareil A envoie des données à l'appareil B
Seul le transfert de messages DT1 s'effectue



● L'appareil B demande des données à l'appareil A
B envoie un message RQ1 à A
Après contrôle, A envoie un message DT1 à B

Equipement MIDI

1. DONNEES REÇUES ET RECONNUES

■ Messages de voix par canal

● Note Off (relâchement de la touche)

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, ignoré quand le commutateur de réception MIDI de la Partie est sur OFF
※ En Partie rythmique (Partie 8), ignoré quand le mode d'enveloppe du Tone rythmique concerné est "NO-SUSTAIN"

● Note On (enfoncement de la touche)

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, ignoré quand le commutateur de réception MIDI de la Partie est sur OFF

● Changement de commande

○ Sélection de banque (Bank select) – Octet fort (MSB) uniquement

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	00H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = N° de banque : 50H, 51H (80, 81)

※ Le LSB (octet de poids faible) est ignoré
※ Toute nouvelle sélection de banque est suspendue jusqu'à réception d'un message de changement de programme
※ Le numéro de banque de la mémoire utilisateur est le 80. Le numéro de banque de la mémoire preset est le 81
※ Reconnu quand le paramètre commun de système pour la réception de messages de sélection de banque est sur ON
※ En mode Patch, sélectionne une banque de la mémoire de Patches. En mode Performance, sélectionne une banque de la mémoire de Parties de Performance
※ En cas de réception de ce message sur le canal de commande (control channel), c'est la Performance qui change

○ Modulation

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	01H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Modulation : 00H – 7FH (0 – 127)

※ L'effet de la modulation dépend de la valeur de "Mod 1 – 4" pour chaque Tone du Patch
※ Ignoré quand le paramètre commun de système "Modulation" est sur OFF

○ Durée de Portamento (Portamento time)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	05H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Durée de Portam : 00H – 7FH (0 – 127)

※ Vous pouvez régler la durée de portamento commune au Patch
※ Ignoré quand le paramètre commun de système "Control Change" (changement de commande) est sur OFF

○ Volume

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	07H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Volume : 00H – 7FH (0 – 127)

※ Vous pouvez régler le volume du canal spécifié (Partie)
※ Ignoré quand le paramètre commun de système "Volume" est sur OFF
※ En mode Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF
※ Ignoré quand le commutateur "Volume" d'un Tone composant le Patch est sur OFF

○ 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)

※ "0" est l'extrême gauche, "127" l'extrême droite et "64" le centre
※ Ignoré quand le paramètre commun de système "Control Change" (changement de commande) est sur OFF

○ 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 (0 – 127)

※ L'effet de l'expression dépend de la valeur de "Exp 1 – 4" pour chaque Tone du Patch
※ Ignoré quand le paramètre commun de système "Control Change" (changement de commande) est sur OFF

○ 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

※ Les notes jouées sont tenues tant que n'est par reçu le message Hold Off
※ Ignoré quand le paramètre commun de système "Control Change" (changement de commande) est sur OFF
※ En mode Performance, ignoré quand le commutateur de réception de sustain (Hold) pour la Partie est sur OFF
※ En Partie rythmique (Partie 8), ignoré quand le mode d'enveloppe du Tone rythmique concerné est "NO-SUSTAIN"
※ Ignoré quand le commutateur "Hold-1" d'un Tone composant le Patch est sur OFF

○ 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

※ Activé/Désactivé par le paramètre commun de Patch "Porta Sw" (commutateur de portamento)
※ Ignoré quand le paramètre commun de système "Control Change" (changement de commande) est sur OFF

○ Intensité d'effet 1 (niveau d'envoi à la 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) 0 – 63 = Off/64 – 127 = On

※ En mode Patch, commutation par le paramètre commun de système "Reverb Sw"
※ En mode Performance, commutation par le paramètre "Reverb Sw" de la partie et sur le canal de contrôle, commutation du paramètre commun de système équivalent
※ Ignoré quand le paramètre commun de système "Control Change" (changement de commande) est sur OFF

○ Intensité d'effet 3 (niveau d'envoi au 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) 0 – 63 = Off/64 – 127 = On

※ En mode Patch, commutation par le paramètre commun de système "Chorus Sw"
※ En mode Performance, commutation par le paramètre "Chorus Sw" de la partie, et sur le canal de contrôle, commutation du paramètre commun de système équivalent
※ Ignoré quand le paramètre commun de système "Control Change" (changement de commande) est sur OFF

○ LSB (octet de poids faible) de RPN (n° 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 = LSB (octet de poids faible) d'identification du paramètre fixé par RPN

○ MSB (octet de poids fort) de RPN (n° de paramètre référencé)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	65H	llH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
ll = MSB (octet de poids fort) d'identification du paramètre fixé par RPN

○ LSB (octet de poids faible) d'entrée de données (Data Entry)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	26H	llH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
ll = LSB (octet de poids faible) de valeur du paramètre fixé par RPN

※ Ignoré quand le paramètre commun de système "Control Change" (changement de commande) est sur OFF

○ MSB (octet de poids fort) d'entrée de données (Data Entry)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	06H	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm = MSB (octet de poids fort) de valeur du paramètre fixé par RPN

※ Ignoré quand le paramètre commun de système "Control Change" (changement de commande) est sur OFF

※※※ Explication des RPN ※※※

Les messages RPN (Registered Parameter Number ou "numéro de paramètre référencé") représentent une possibilité d'extension pour les messages de changement de commande, définissant un paramètre de son ou d'expression musicale. Chaque fonction de RPN est fixée par le MIDI
Avec le JV–880 comme récepteur, les messages suivants sont interprétés : sensibilité au Pitch Bend (RPN n°0), accord général fin (RPN n°1), accord général grossier (RPN n°2). Pour envoyer un RPN au JV-880, faites d'abord transmettre le MSB et le LSB seravant à identifier le RPN puis la valeur de ce dernier par message d'entrée de donnée

BnH 65H mm	BnH 64H llH	BnH 06H xxH	BnH 26H yyH
(MSB de RPN)	(LSB de RPN)	(MSB de donnée)	(LSB de donnée)

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

RPN		Entrée de donnée		Description
MSB mm	LSB ll	MSB xx	LSB yy	
00H	00H	xxH	---	Sensibilité au Pitch Bend xx : 00H – 0CH (0 – 12 demi-tons) yy : ignoré ※ Le changement est le même pour la variation vers le bas et vers le haut ※ Ignoré par la Partie rythmique
00H	01H	xxH	yyH	Accord général fin xx, yy : 20H, 00H – 40H, 00H – 60H, 00H (-50 – 0 – +50 centièmes) ※ En mode Patch, c'est le paramètre Tune qui est changé ※ En mode Performance, c'est le paramètre Fine Tune de la Partie qui est changé ※ En mode Performance, s'il est reçu sur le canal de commande, ce message change l'accord général (Master Tune)
00H	02H	xxH	---	Accord général grossier xx : 10H–40H–70H (-48 – 0 – +48 demi-tons) yy : ignoré ※ Ignoré en mode Patch ※ En mode Performance, c'est le paramètre Coarse Tune (accord grossier) de la Partie qui est changé
7FH	7FH	xxH	---	Initialisation de RPN Retour à l'absence de choix de RPN La valeur de réglage actuelle n'est pas changée xx yy : ignoré

※ Le LSB ou le MSB de RPN peuvent indifféremment être envoyés en premier ou en second. Le JV-880 les interprète de toute façon
※ Par contre, les données doivent être envoyées en commençant par le MSB, suivi du LSB (le JV ramène la valeur du LSB existant à "0" à réception d'un nouveau MSB)

● Changement de programme

Statut	Deuxième
CnH	ppH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
pp = N° de programme : 0H – 7FH (0 – 127)

※ Ignoré quand le paramètre commun de système "Program Change" (changement de programme est sur OFF
※ Quand le JV-880 reçoit un message de changement de programme sur un canal de réception de partie en mode Performance, le Patch de cette partie change : la valeur du nouveau Patch est celle demandée par le message et à laquelle on ajoute 1. Si le JV-880 reçoit le message de changement de programme sur le canal de contrôle, c'est la Performance qui change selon le tableau ci-dessous.

CnH	ppH	Performance (Banque 80 [Banque 81])
	00H	I01 [A01]
	01H	I02 [A02]
	:	
	0FH	I16 [A16]
	10H	I01 [A01]
	:	
	:	* Pour les programmes de 10H à 3FH, le JV-880 répond en répétant la plage I01 [A01] à I16 [A16]
	:	
	3FH	I16 [A16]
	40H	C01 [B01]
	41H	C02 [B02]
	:	
	4FH	C16 [B16]
	50H	C01 [B01]
	:	
	:	* Pour les programmes de 50H à 7FH, le JV-880 répond en répétant la plage C01 [B01] à C16 [B16]
	:	
	7FH	C16 [B16]

● Aftertouch par canal

Statut	Deuxième
DnH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Aftertouch : 0H – 7FH (0 – 127)

✻ L'effet de l'aftertouch dépend de la valeur de "After 1 – 4" pour chaque Tone du Patch
✻ Ignoré quand le paramètre commun de système "Aftertouch" est sur OFF

● Pitch bend

Statut	Deuxième	Troisième
EnH	llH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm, ll = Valeur : 0H, 00H – 40H, 00H – 7FH, 7FH (-8192 – 0 – +8191)

✻ Ignoré quand le paramètre commun de système "Pitch Bend" est sur OFF

■ Messages de mode par canal

● Initialisation de toutes les commandes

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	79H	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

✻ Quand ce message est reçu, les commandes du canal spécifié reviennent à leur valeur ci-dessous

Commande	Valeur
Modulation	0 (Off)
Volume	127 (maximum)
Panoramique	64 (centre)
Expression	0 (Off)
Hold 1	0 (Off)
Aftertouch par canal	0 (Off)
Pitch Bend	0 (centre)
RPN	Pas de paramètre spécifié, valeur sans changement

● All notes off (toutes les notes relâchées)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7BH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

✻ Quand ce message est reçu, toutes les notes en cours jouées par MIDI sont "relâchées"

● OMNI OFF

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7CH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

✻ OMNI OFF n'est reconnu que comme "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

✻ OMNI ON n'est reconnu que comme "All notes off". Le mode ne change pas

● MONO

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7EH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm = nb de canaux : 00H – 10H (0 – 16)

✻ Reconnu comme "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

✻ POLY est reconnu comme "All notes off". Et le canal spécifié passe en mode 3

■ Messages de système en temps réel

● Active sensing (test de liaison)

Statut
FEH

✻ Si le JV–880 reçoit de l'Active Sensing, il mesure le temps entre les messages MIDI reçus. Si un message reste sans suivant durant plus de 400 ms, le JV–880 agit comme s'il avait reçu les messages "All notes off" et "initialisation de toutes les commandes", puis retourne à son fonctionnement normal (sans mesurer le temps entre messages)

■ Messages de système exclusif

Statut	Octets de données
F0H	iiH, ddH, ..., eeH
F7H	

F0H :	octet de statut de message exclusif
ii = N° d'identification :	41H (65)
dd, ..., ee = données :	00H – 7FH (0 – 127)
F7H :	octet de fin de message exclusif

✻ Ignoré quand le paramètre commun de système "Exclusive" est sur OFF. Pour des détails, référez-vous aux sections 3 et 4

2. DONNEES TRANSMISES

■ Messages de système exclusif

Statut	Octets de données
F0H	iiH, ddH, ..., eeH
F7H	

F0H :	octet de statut de message exclusif
ii = N° d'identification :	41H (65)
dd, ..., ee = données :	00H – 7FH (0 – 127)
F7H :	octet de fin de message exclusif

✻ Référez-vous aux sections 3 et 4

3. COMMUNICATIONS EXCLUSIVES

Le JV–880 peut transmettre et recevoir des paramètres de Patch, etc par le biais de messages exclusifs.
Le numéro de modèle du JV–880 est 46H Le numéro d unité est à déterminer dans les fonctions MIDI

Le JV-880 ignore les messages exclusifs GS autres que pour le tempérament (Scale tune)
L identification de modèle GS est 42H

■ Communication uni-directionnelle (One-Way)

● Demande de données "Request data RQ1" (11H)

Octet	Commentaire	
F0H	Octet de statut de message exclusif	
41H	N° du fabricant	(Roland)
UNT	Numéro d'unité (en fait, n° d'unité –1)	
46H	N° du modèle	(JV–880)
11H	N° de commande	(RQ1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)	
bbH	:	
ccH	:	
ddH	Adresse (octet de poids faible)	
ssH	Taille (octet de poids fort)	
ttH	:	
uuH	:	
vvH	Taille (octet de poids faible)	
VRF	Octet de vérification (checksum)	
F7H	Octet de fin de message exclusif	

* Réception uniquement : le JV-880 n'émet pas ce message

● Envoi de données "Data set DT1" (12H)

1. JV-880 (Identification de modèle = 46H)

Octet	Commentaire	
F0H	Octet de statut de message exclusif	
41H	N° du fabricant (Roland)	
UNT	Numéro d'unité (en fait, n° d'unité –1)	
46H	N° du modèle	(JV–880)
12H	N° de commande (DT1)	
aaH	Adresse (octet de poids fort)	
bbH	Adresse	
ccH	Adresse	
ddH	Adresse (octet de poids faible)	
eeH	Données	
:	:	
ffH	Données	
VRF	Octet de vérification (Checksum)	
F7H	Octet de fin de message exclusif	

2. GS (Identification de modèle = 42H)

Octet	Commentaire	
F0H	Octet de statut de message exclusif	
41H	N° du fabricant (Roland)	
UNT	Numéro d'unité (en fait, n° d'unité –1)	
46H	N° du modèle	(JV–880)
12H	N° de commande (DT1)	
aaH	Adresse (octet de poids fort)	
bbH	Adresse	
ccH	Adresse (octet de poids faible)	
eeH	Données	
:	:	
ffH	Données	
VRF	Octet de vérification (Checksum)	
F7H	Octet de fin de message exclusif	

Remarque : Quand le numéro d'unité est 7FH, le JV-880 reçoit les messages exclusifs GS quels que soient le numéro d'unité

4. TABLEAU D'ADRESSES DES PARAMETRES

Adresse et taille sont configurées en 7 bits et exprimées en hexadécimal

Adresse	MSB		LSB	
Binaire	0aaa aaaa	0bbb bbbb	0ccc cccc	0ddd dddd
Hexa 7 bits	AA	BB	CC	DD

Taille	MSB		LSB	
Binaire	0sss ssss	0ttt tttt	0uuu uuuu	0vvv vvvv
Hexa 7 bits	SS	TT	UU	VV

■ Adresse de base des paramètres

Toutes les données émises en messages exclusifs sont dotées d'une adresse particulière identifiant un paramètre Ces adresses sont la somme d'une adresse de base et d'une adresse secondaire ou "offset" Certains paramètres nécessitent plusieurs adresses "offset" (secondaire, tertiaire, etc)
L'adresse incluse dans un message de données (data Set) ou de demande de données (Data Request) doit se retrouver dans les tableaux ci-dessous

Remarque : Une paire de deux adresse précédées par le symbole # représente des données divisées en deux, c'est-à-dire que par exemple des données ABH (hexadécimal) sont divisées en 0AH et 0BH puis envoyées dans cet ordre
Remarque : Les paramètres associés à une adresse précédée du symbole % concernent le JV-80 et pas le JV-880

Exemple de données exclusives

Pour régler le type de reverb des paramètres communs de Performance sur "DELAY", émettez les données suivantes vers le JV-880

F0H	41H	10H	46H	12H	00H	00H	10H	0DH	06H	5DH	F7H
1	2	3	4	5		6			7	8	9

1 Statut de message exclusif
2 Identification du fabricant : Roland = 41
3 Numéro d'appareil : le numéro d'unité réglé dans le paramètre commun de système correspondant diminué d'une unité Dans cet exemple, le numéro d'unité est 17 : 17 – 1 = 16 qui s'exprime 10H en notation hexadécimale
4 Le numéro de modèle du JV-880 est le 46H
5 Numéro de commande : Data Set 1 = 12H
6 Adresses : en vous référant au tableau 1, l'adresse de base de la Performance temporaire est 00H 00H 10H 00H; dans le tableau 1–2, l'adresse offset des paramètres communs de Performance est 00H 00H; dans le tableau 1–2–1, l'adresse offset du type de reverb est 0DH Ces adresse doivent être ajoutées :

```
00H  00H  10H  00H
+         00H  00H
+              0DH
-------------------------------
00H  00H  10H  0DH = adresse cible
```

7 La valeur correspondant à "Delay" est 6 : 06H en hexadécimal
8 Octet de vérification (Checksum)
9 Fin de message exclusif

1. JV-880

<Identification de modèle = 46H>

Adresse de base	Description	
00 00 00 00	Paramètres communs de système	*1-1
00 00 10 00	Performance temporaire	*1-2
00 00 20 00	Patch temporaire en mode Performance (Partie 1)	*1-3
00 01 20 00	Patch temporaire en mode Performance (Partie 2)	
:	:	
00 06 20 00	Patch temporaire en mode Performance (Partie 7)	
00 07 40 00	Ensemble rythmique temporaire	*1-4
00 08 20 00	Patch temporaire en mode de Patch	*1-3
01 00 10 00	Performance interne I01	*1-2
01 01 10 00	Performance interne I02	
:	:	
01 0F 10 00	Performance interne I16	
01 40 20 00	Patch interne I11	*1-3
01 41 20 00	Patch interne I12	
:	:	
01 7F 20 00	Patch interne I88	
01 7F 40 00	Ensemble rythmique interne	*1-4
02 00 10 00	Performance sur carte C01	*1-2
02 01 10 00	Performance sur carte C02	
:	:	
02 0F 10 00	Performance sur carte C16	
02 40 20 00	Patch sur carte C11	*1-3
02 41 20 00	Patch sur carte C12	
:	:	
02 7F 20 00	Patch sur carte C88	
02 7F 40 00	Ensemble rythmique sur carte	*1-4

*1 - 1 Paramètres communs de système

	Adresse offset	Description		
	00	0000 000a	Mode de façade	0-1 (Performance. Patch)
	01	0aaa aaaa	Accord général	1-127 (427.4 – 452.6)
%	02	0aaa aaaa	Transposition	28-100
%	03	0000 000a	Com de transpos	0-1
	04	0000 000a	Com de reverb	0-1 (OFF. ON)
	05	0000 000a	Com de chorus	0-1 (OFF. ON)
%	06	0000 000a	Polarité de Hold-1	0-1
%	07	0000 000a	Polarité de pédale 1	0-1
%	08	0000 00aa	Mode de pédale 1	0-3
%	09	0aaa aaaa	Assign de pédale 1	0-100
%	0A	0000 000a	Polarité de pédale 2	0-1
%	0B	0000 00aa	Mode de pédale 2	0-3
%	0C	0aaa aaaa	Assign de pédale 2	0-100
%	0D	0000 00aa	Mode de C1	0-3
%	0E	0aaa aaaa	Assignation de C1	0-100
%	0F	0aaa aaaa	Seuil d'aftertouch	0-127
			Commutateurs de réception MIDI	
	10	0000 000a	Récept de volume	0-1 (OFF. ON)
	11	0000 000a	Récept de chgt de commande	0-1 (OFF. ON)
	12	0000 000a	Récept d'aftertouch	0-1 (OFF. ON)
	13	0000 000a	Récept de modul	0-1 (OFF. ON)
	14	0000 000a	Récept de bender	0-1 (OFF. ON)
	15	0000 000a	Récept de chgt de progr	0-1 (OFF. ON)
	16	0000 000a	Récept de chgt de banque	0-1 (OFF. ON)
			Commutateurs de transmission MIDI	
%	17	0000 000a	Transm de volume	0-1 (OFF. ON)
%	18	0000 000a	Transm de chgt de commande	0-1 (OFF. ON)
%	19	0000 000a	Transm d'aftertouch	0-1 (OFF. ON)
%	1A	0000 000a	Transm de modul	0-1 (OFF. ON)
%	1B	0000 000a	Transm de bender	0-1 (OFF. ON)
%	1C	0000 000a	Transm de chgt de progr	0-1
%	1D	0000 000a	Transm de chgt de banque	0-1
	1E	0000 aaaa	Canal de réception du Patch	0-15 (1– 16)
%	1F	000a aaaa	Canal de transm du Patch	0-17
	20	000a aaaa	Canal de contrôle	0-16 (1 – 16, OFF)
	21	0000 000a	Mode de sortie	0 - 1 (OUT2. OUT4)
	22	0000 000a	Mode d'édition rythmique	0 - 1 (MIDI&INT, INT)
	23	0000 0000	Commutateur de tempérament	0 - 1 (OFF. ON)
	24	0aaa aaaa	Tempérament Partie 1 do	0 - 127 (-64 - +63)
	25	:	: do#	
	26	:	: ré	
	27	:	: ré#	
	28	:	: mi	
	29	:	: fa	
	2A	:	: fa#	
	2B	:	: sol	
	2C	:	: sol#	
	2D	:	: la	
	2E	:	: la#	
	2F	:	: si	
	30	0aaa aaaa	Tempérament Partie 2 do	0 - 127 (-64 - +63)
	31	:	: do#	
	32	:	: ré	
	33	:	: ré#	
	34	:	: mi	
	35	:	: fa	
	36	:	: fa#	
	37	:	: sol	
	38	:	: sol#	
	39	:	: la	
	3A	:	: la#	
	3B	:	: si	
	3C	0aaa aaaa	Tempérament Partie 3 do	0 - 127 (-64 - +63)
	3D	:	: do#	
	3E	:	: ré	
	3F	:	: ré#	
	40	:	: mi	
	41	:	: fa	
	42	:	: fa#	
	43	:	: sol	
	44	:	: sol#	
	45	:	: la	
	46	:	: la#	
	47	:	: si	
	48	0aaa aaaa	Tempérament Partie 4 do	0 - 127 (-64 - +63)
	49	:	: do#	
	4A	:	: ré	
	4B	:	: ré#	
	4C	:	: mi	
	4D	:	: fa	
	4E	:	: fa#	
	4F	:	: sol	
	50	:	: sol#	
	51	:	: la	
	52	:	: la#	
	53	:	: si	
	54	0aaa aaaa	Tempérament Partie 5 do	0 - 127 (-64 - +63)
	55	:	: do#	
	56	:	: ré	
	57	:	: ré#	
	58	:	: mi	
	59	:	: fa	
	5A	:	: fa#	
	5B	:	: sol	
	5C	:	: sol#	
	5D	:	: la	
	5E	:	: la#	
	5F	:	: si	
	60	0aaa aaaa	Tempérament Partie 6 do	0 - 127 (-64 - +63)
	61	:	: do#	
	62	:	: ré	
	63	:	: ré#	
	64	:	: mi	
	65	:	: fa	
	66	:	: fa#	

67	:	:	sol
68	:	:	sol#
69	:	:	la
6A	:	:	la#
6B	:	:	si
6C	0aaa aaaa	Tempérament Partie 7	do 0 - 127 (-64 - +63)
6D	:	:	do#
6E	:	:	ré
6F	:	:	ré#
70	:	:	mi
71	:	:	fa
72	:	:	fa#
73	:	:	sol
74	:	:	sol#
75	:	:	la
76	:	:	la#
77	:	:	si
78	0aaa aaaa	Tempérament Partie 8	do 0 - 127 (-64 - +63)
79	:	:	do#
7A	:	:	ré
7B	:	:	ré#
7C	:	:	mi
7D	:	:	fa
7E	:	:	fa#
7F	:	:	sol
01 00	:	:	sol#
01 01	:	:	la
01 02	:	:	la#
01 03	:	:	si
01 04	0aaa aaaa	Tempt du Patch	do 0 - 127 (-64 - +63)
01 05	:	:	do#
01 06	:	:	ré
01 07	:	:	ré#
01 08	:	:	mi
01 09	:	:	fa
01 0A	:	:	fa#
01 0B	:	:	sol
01 0C	:	:	sol#
01 0D	:	:	la
01 0E	:	:	la#
01 0F	:	:	si
Taille totale	00 00 01 10		

/Exemple d'application de RQ1/

Pour obtenir toutes les données des paramètres communs de système, envoyez le message suivant au JV-880 (le JV-880 ignore les paramètres dont l'adresse est associée au symbole %)
F0H 41H 10H 46H 11H 00H 00H 00H 00H 00H 00H 01H 10H 6FH F7H

/Exemple d'application de DT1/

Pour régler sur 1 le canal de contrôle (paramètre commun de système), envoyez le message suivant au JV-880
F0H 41H 10H 46H 12H 00H 00H 00H 20H 00H 60H F7H

*1 – 2 Performance

Adresse offset	Description	
00 00	Performance (param communs)	*1-2-1
08 00	Performance (Partie 1)	*1-2-2
09 00	Performance (Partie 2)	
0A 00	Performance (Partie 3)	
0B 00	Performance (Partie 4)	
0C 00	Performance (Partie 5)	
0D 00	Performance (Partie 6)	
0E 00	Performance (Partie 7)	
0F 00	Performance (Partie 8)	

*1 – 2 – 1 Performance (paramètres communs)

Adresse offset		Description	
00	0aaa aaaa	Nom de la Perf (lettre 1)	32-127
01	0aaa aaaa	Nom de la Perf (lettre 2)	32-127
:	:	:	
0B	0aaa aaaa	Nom de la Perf (lettre 12)	32-127
0C	0000 00aa	Mode de clavier	0-2
0D	0000 0aaa	Type de reverb	0-7
	(Room1, Room2, Stage1, Stage2, Hall1, Hall2, Delay, Pan-Dly)		
0E	0aaa aaaa	Niveau de reverb	0-127
0F	0aaa aaaa	Durée de reverb	0-127
10	0aaa aaaa	Réinjection dans le delay	0-127
11	0000 00aa	Type de chorus	0-2
			(CHO1, CHO2, CHO3)
12	0aaa aaaa	Niveau de chorus	0-127
13	0aaa aaaa	Intensité de chorus	0-127
14	0aaa aaaa	Vitesse du chorus	0-127
15	0aaa aaaa	Réinj du chorus	0-127
16	0000 000a	Sortie du chorus	0-1 (MIX, REV)
17	000a aaaa	Partie 1 : Réserve de voix	0-28
18	000a aaaa	Partie 2 : Réserve de voix	0-28
:	:	:	
1E	000a aaaa	Partie 8 : Réserve de voix	0-28
Taille totale	00 00 00 1F		

* La somme des réserves de voix doit être inférieure ou égale à 28

/Exemple d'application de RQ1/

Pour obtenir les données correspondant au nom de la Performance I-01, envoyez le message suivant au JV-880
F0H 41H 10H 46H 11H 01H 00H 10H 00H 00H 00H 00H 0CH 63H F7H

Les données fournies en réponse sont des caractères ASCII exprimés en hexadécimal

/Exemple d'application de DT1/

Pour régler sur "HALL2" le type de reverb de la Performance I-08, envoyez le message suivant au JV-880
F0H 41H 10H 46H 12H 01H 07H 10H 0DH 05H 56H F7H

* 1-2-2 Performance (Partie)

Adresse offset		Description	
%	00	0000 000a	Comm de transm	0-1 (OFF, ON)
%	01	0000 aaaa	Canal de transm	0-15 (1 – 16)
#%	02	0000 aaaa	Chgt de programme transmis	0-128
		0000 bbbb		
#%	04	0000 aaaa	Volume transmis	0-128
		0000 bbbb		(0-127, OFF)
#%	06	0000 aaaa	Panoramique transmis	0-128
		0000 bbbb		(0-127, OFF)
%	08	0aaa aaaa	Limite inf de transmission	0-127
%	09	0aaa aaaa	Limite sup de transmission	0-127
%	0A	0aaa aaaa	Transpo. de transm	28-100
%	0B	0aaa aaaa	Sens de la transm à la dyn	1-127
%	0C	0aaa aaaa	Dynam max de transmission	0-127
%	0D	0000 0aaa	Courbe de dynam de transm	0-6 (1-7)
%	0E	0000 000a	Commutat interne	0-1
%	0F	0aaa aaaa	Limite inf de tessiture interne	0-127
%	10	0aaa aaaa	Limite sup. de tessiture interne	0-127
	11	0aaa aaaa	Transposition interne	28-100
	12	0aaa aaaa	Sens interne à la dyn	1-127
	13	0aaa aaaa	Dynamique max interne	0-127
	14	0000 0aaa	Courbe de dynam interne	0-6
	15	0000 000a	Commutateur de réception	0-1 (OFF, ON)
	16	0000 aaaa	Canal de réception	0-15 (1–16)
#	17	0000 aaaa	Numéro de Patch	0-255
		0000 bbbb	(I01 – I64, C01 – C64, A01 – A64, B01 – B64)	

19	0aaa aaaa	Niveau de Partie	0-127
1A	0aaa aaaa	Pan de Partie	0-127 (L64–63R)
1B	0aaa aaaa	Accord grossier de Partie	16-112 (-48–+48)
1C	0aaa aaaa	Accord fin de Partie	14-114 (-50 –+50)
1D	0000 000a	Comm de reverb	0-1 (OFF, ON)
1E	0000 000a	Comm de chorus	0-1 (OFF, ON)
1F	0000 000a	Récept de chgt de progr	0-1 (OFF, ON)
20	0000 000a	Récept de volume	0-1 (OFF, ON)
21	0000 000a	Récept de hold-1	0-1 (OFF, ON)
22	0000 00aa	Sélection de sortie	0-2 (MN, SB, PAT)
Taille totale	00 00 00 23		

/Exemple d'application de RQ1/

Pour obtenir toutes les données de la partie 3 de la Performance 1-03, envoyez le message suivant au JV-880
F0H 41H 10H 46H 11H 01H 02H 1AH 00H 00H 00H 00H 23H 40H F7H

Les données fournies en réponse sont des caractères ASCII exprimés en hexadécimal

/Exemple d'application de DT1/

Pour couper (commutateur de réception = off) la partie 1 de la Performance temporaire, envoyez le message suivant au JV-880
F0H 41H 10H 46H 12H 00H 00H 18H 15H 00H 53H F7H

* 1 – 3 Patch

Adresse offset	Description	
00 00	Patch (paramètres communs)	*1-3-1
08 00	Patch (Tone 1)	*1-3-2
09 00	Patch (Tone 2)	
0A 00	Patch (Tone 3)	
0B 00	Patch (Tone 4)	

* 1 – 3 – 1 Patch (paramètres communs)

Adresse offset		Description	
00	0aaa aaaa	Nom du Patch (lettre 1)	32-127
01	0aaa aaaa	Nom du Patch (lettre 2)	32-127
:	:	:	
0B	0aaa aaaa	Nom du Patch (lettre 12)	32-127
0C	0000 000a	Commutateur de dynamique	0-1 (OFF, ON)
0D	0000 0aaa	Type de reverb	0-7 (Room1, Room2, Stage1, Stage2, Hall1, Hall2, Delay, Pan-Dly)
0E	0aaa aaaa	Niveau de reverb	0-127
0F	0aaa aaaa	Durée de reverb	0-127
10	0aaa aaaa	Réinjection dans le delay	0-127
11	0000 00aa	Type de chorus	0-2 (CHO1, CHO2, CHO3)
12	0aaa aaaa	Niveau de chorus	0-127
13	0aaa aaaa	Intensité de chorus	0-127
14	0aaa aaaa	Vitesse de chorus	0-127
15	0aaa aaaa	Réinj de chorus	0-127
16	0000 000a	Sortie de chorus	0-1 (MIX, REV)
17	0aaa aaaa	Analog Feel	0-127
18	0aaa aaaa	Niveau du Patch	0-127
19	0aaa aaaa	Panoramique du Patch	0-127
1A	0aaa aaaa	Action du bender (vers le bas)	16-64 (-48 – 0)
1B	0000 aaaa	Action du bender (vers le haut)	0-12
1C	0000 000a	Assignation	0-1 (POLY, SOLO)
1D	0000 000a	Solo Legato	0-1
1E	0000 000a	Comm de portamento	0-1 (OFF, ON)
1F	0000 000a	Mode de portamento	0-1 (LEGATO, NORMAL)
20	0000 000a	Type de portamento	0-1 (TIME, RATE)
21	0aaa aaaa	Durée de portamento	0-127
Taille totale	00 00 00 22		

/Exemple d'application de RQ1/

Pour obtenir la valeur de durée de portamento pour le Patch temporaire, envoyez le message suivant au JV-880
F0H 41H 10H 46H 11H 00H 08H 20H 21H 00H 00H 00H 01H 36H F7H

Les données fournies en réponse sont des caractères ASCII exprimés en hexadécimal

/Exemple d'application de DT1/

Pour régler le type de Chorus du Patch I48 sur "Chorus3", envoyez le message suivant au JV-880
F0H 41H 10H 46H 12H 01H 6FH 20H 11H 02H 5DH F7H

* 1 – 3 – 2 Patch (Tone)

	Adresse offset		Description	
	00	0000 00aa	Groupe d'ondes	0-2 (INT, EXP, PCM)
#	01	0000 aaaa 0000 bbbb	Numéro d'onde	0-254 (1–255)
	03	0000 000a	Comm d'onde	0-1 (OFF, ON)
	04	0000 000a	Comm FXM	0-1 (OFF, ON)
	05	0000 aaaa	Intensité FXM	0-15 (1–16)
	06	0aaa aaaa	Limite inf de dynamique	0-127
	07	0aaa aaaa	Limite sup. de dynamique	0-127
	08	0000 000a	Comm de volume	0-1 (OFF, ON)
	09	0000 000a	Comm Hold-1	0-1 (OFF, ON)
	0A	0000 aaaa	Dest 1 de modulation	0-12 (OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LFO1, PITCH LFO2, TVF LFO1, TVF LFO2, TVA LFO1, TVA LFO2, LFO1 RATE, LFO2 RATE)
	0B	0aaa aaaa	Sensibilité 1 de modulation	1-127 (-63 –+63)
	0C	0000 aaaa	Dest 2 de modulation	0-12 (idem destination 1)
	0D	0aaa aaaa	Sens 2 de modulation	1-127 (-63–+63)
	0E	0000 aaaa	Dest 3 de modulation	0-12 (idem destination 1)
	0F	0aaa aaaa	Sens 3 de modulation	1-127 (-63–+63)
	10	0000 aaaa	Dest 4 de modulation	0-12 (idem destination 1)
	11	0aaa aaaa	Sens 4 de modulation	1-127 (-63–+63)
	12	0000 aaaa	Dest 1 de l'aftertouch	0-12 (OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LFO1, PITCH LFO2, TVF LFO1, TVF LFO2, TVA LFO1, TVA LFO2, LFO1 RATE, LFO2 RATE)
	13	0aaa aaaa	Sens 1 de l'aftertouch	1–127 (-63 –+63)
	14	0000 aaaa	Dest 2 de l'aftertouch	0-12 (idem destination 1)
	15	0aaa aaaa	Sens 2 de l'aftertouch	1–127 (-63–+63)
	16	0000 aaaa	Dest 3 de l'aftertouch	0-12 (idem destination 1)
	17	0aaa aaaa	Sens 3 de l'aftertouch	1–127 (-63–+63)

	18	0000 aaaa	Dest 4 de l'aftertouch 0-12 (idem destination 1)
	19	0aaa aaaa	Sens 4 de l'aftertouch 1-127 (-63-+63)
	1A	0000 aaaa	Dest 1 de l'expression 0-12 (OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PITCH LFO1, PITCH LFO2, TVF LFO1, TVF LFO2, TVA LFO1, TVA LFO2, LFO1 RATE, LFO2 RATE)
	1B	0aaaa aaaa	Sens 1 de l'expression 1-127 (-63-+63)
	1C	0000 aaaa	Dest 2 de l'expression 0-12 (idem destination 1)
	1D	0aaa aaaa	Sens 2 de l'expression 1-127 (-63-+63)
	1E	0000 aaaa	Dest 3 de l'expression 0-12 (idem destination 1)
	1F	0aaa aaaa	Sens 3 de l'expression 1-127 (-63-+63)
	20	0000 aaaa	Dest 4 de l'expression 0-12 (idem destination 1)
	21	0aaa aaaa	Sens 4 de l'expression 1-127 (-63-+63)
	22	0000 0aaa	LFO-1 (forme d'onde) 0-5 (TRI, SIN, SAW, SQR, RND1, RND2)
	23	0000 0aaa	LFO-1 (offset) 0-4 (-100, -50, 0, +50, +100)
	24	0000 000a	LFO-1 (synchro) 0-1 (OFF, ON)
	25	0aaa aaaa	LFO-1 (vitesse) 0-127
#	26	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO-1 (retard) 0-128 (0-127, KEY-OFF)
	28	0000 000a	LFO-1 (sens de "fade") 0-1 (IN, OUT)
	29	0aaa aaaa	LFO-1 (durée de "fade") 0-127
	2A	0aaa aaaa	LFO-1 (action sur la hauteur) 4-124 (-600-+600)
	2B	0aaa aaaa	LFO-1 (action sur le TVF) 1-127 (-63-+63)
	2C	0aaa aaaa	LFO-1 (action sur le TVA) 1-127 (-63-+63)
	2D	0000 0aaa	LFO-2 (forme d'onde) 0-5 (TRI, SIN, SAW, SQR, RND1, RND2)
	2E	0000 0aaa	LFO-2 (offset) 0-4 (-100, -50, 0, +50, +100)
	2F	0000 000a	LFO-2 (synchro) 0-1 (OFF, ON)
	30	0aaa aaaa	LFO-2 (vitesse) 0-127
#	31	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO-2 (retard) 0-128 (0-127, KEY-OFF)
	33	0000 000a	LFO-2 (sens de "fade") 0-1 (IN, OUT)
	34	0aaa aaaa	LFO-2 (durée de "fade") 0-127
	35	0aaa aaaa	LFO-2 (action sur la hauteur) 4-124 (-600-+600)
	36	0aaa aaaa	LFO-2 (action sur le TVF) 1-127 (-63-+63)
	37	0aaa aaaa	LFO-2 (action sur le TVA) 1-127 (-63-+63)
	38	0aaa aaaa	Accord grossier 16-112 (-48-+48)
	39	0aaa aaaa	Accord fin 14-114 (-50-+50)
	3A	0000 aaaa	Plage de variation aléat de hauteur 0-15 (0, 5, 10, 20, 30, 40, 50, 70, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 800, 1200)
	3B	0000 aaaa	Asservissement de la haut au clavier 0-15 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	3C	0aaa aaaa	Sens à la dyn du niveau d'env de hauteur 1-127 (-63-+63)
	3D	0000 aaaa	Sens à la dyn de la durée d'env de hauteur 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	3E	0000 aaaa	Sens de l'env de haut à la dyn de relâch 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	3F	0000 aaaa	Asserv de la durée d'env de haut au clavier 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	40	0aaaa aaaa	Amplitude de l'env de haut 52-76 (-12-+12)
	41	0aaa aaaa	P-Env (T 1) 0-127
	42	0aaa aaaa	P-Env (L 1) 1-127 (-63-+63)
	43	0aaa aaaa	P-Env (T 2) 0-127
	44	0aaa aaaa	P-Env (L 2) 1-127 (-63-+63)
	45	0aaaa aaaa	P-Env (T 3) 0-127
	46	0aaa aaaa	P-Env (L 3) 1-127 (-63-+63)
	47	0aaa aaaa	P-Env (T 4) 0-127
	48	0aaa aaaa	P-Env (L 4) 1-127 (-63-+63)
	49	0000 00aa	Mode de filtrage 0-2 (OFF, LPF, HPF)
	4A	0aaa aaaa	Fréq de coupure 0-127
	4B	0aaa aaaa	Résonance 0-127
	4C	0000 000a	Mode de résonance 0-1 (Soft, Hard)
	4D	0000 aaaa	Asserv de la fréq de coup au clav. 0-15 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	4E	0000 0aaa	TVF-Courbe de dyn de l'env 0-6 (1-7)
	4F	0aaa aaaa	TVF-Sens du niveau d'env à la dyn 1-127 (-63-+63)
	50	0000 aaaa	TVF-Sens à la dyn de la durée d'env 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	51	0000 aaaa	TVF-Sens de la durée d'env à la dyn de rel 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	52	0000 aaaa	TVF-Asserv de la durée d'env au clav. 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	53	0aaa aaaa	TVF-Intensité de l'enveloppe 1-127 (-63-+63)
	54	0aaa aaaa	TVF-T 1 0-127
	55	0aaa aaaa	TVF-L 1 0-127
	56	0aaa aaaa	TVF-T 2 0-127
	57	0aaa aaaa	TVF-L 2 0-127
	58	0aaa aaaa	TVF-T 3 0-127
	59	0aaa aaaa	TVF-L 3 0-127
	5A	0aaa aaaa	TVF-T 4 0-127
	5B	0aaa aaaa	TVF-L 4 0-127
	5C	0aaa aaaa	Niveau 0-127
	5D	0000 aaaa	Asserv du niveau au clavier 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
#	5E	0000 aaaa 0000 bbbb	Panoramique 0-128 (L64-63R, RND)
	60	0000 aaaa	Asserv du pan au clavier 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20 +30, +40 +50, +70, +100)
	61	0000 00aa	Mode de retard de Tone 0-2 (NORMAL, HOLD, PLAY-MATE)
#	62	0000 aaaa 0000 bbbb	Retard du Tone 0-128 (0-127, KEY-OFF)
	64	0000 0aaa	TVA-Courbe de dyn de l'env 0-6 (1-7)
	65	0aaa aaaa	TVA-Sens à la dyn du niveau d'env 1-127 (-63-+63)
	66	0000 aaaa	TVA-Sens à la dyn de la durée d'env 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	67	0000 aaaa	TVA-Sens de la durée d'env à la dyn de rel 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	68	0000 aaaa	TVA-Asserv. de la durée d'env au clavier 0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	69	0aaa aaaa	TVA-T 1 0-127
	6A	0aaa aaaa	TVA-L 1 0-127

6B	0aaa aaaa	TVA-T 2	0-127
6C	0aaa aaaa	TVA-L 2	0-127
6D	0aaa aaaa	TVA-T 3	0-127
6E	0aaa aaaa	TVA-L 3	0-127
6F	0aaa aaaa	TVA-T 4	0-127
70	0aaa aaaa	Niveau direct	0-127
71	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à la reverb	0-127
72	0aaa aaaa	Niveau d'envoi au chorus	0-127
73	0000 000a	Sélection de sortie	0-1 (MAIN, SUB)
Taille totale	00 00 00 74		

Si la valeur du numéro d'onde est plus grande que le nombre d'ondes contenues dans le groupe d'ondes choisi, ce message est ignoré
Si la valeur minimale de la plage de dynamique est supérieure à la valeur maximale, ce message sera ignoré

/Exemple d'application de RQ1/

Pour obtenir pour obtenir toutes les données de Tone du Patch 109, envoyez le message suivant au JV-880
F0H 41H 10H 46H 11H 01H 48H 28H 00H 00H 00H 03H 53H 39H F7H

/Exemple d'application de DT1/

Pour régler le numéro d'onde du Tone 2 du Patch temporaire sur "128 REV Maracas", envoyez le message suivant au JV-880
F0H 41H 10H 46H 12H 00H 08H 29H 00H 00H 07H 0FH 39H F7H

*1 – 4 Ensemble rythmique

Adresse offset	Description	
00 00	Tone rythmique de la touche 36 (do 2)	*1-4-1
01 00	Tone rythmique de la touche 37 (do# 2)	
02 00	Tone rythmique de la touche 38 (ré 2)	
03 00	Tone rythmique de la touche 39 (ré# 2)	
04 00	Tone rythmique de la touche 40 (mi 2)	
05 00	Tone rythmique de la touche 41 (fa 2)	
06 00	Tone rythmique de la touche 42 (fa# 2)	
07 00	Tone rythmique de la touche 43 (sol 2)	
08 00	Tone rythmique de la touche 44 (sol# 2)	
09 00	Tone rythmique de la touche 45 (la 2)	
0A 00	Tone rythmique de la touche 46 (la# 2)	
0B 00	Tone rythmique de la touche 47 (si 2)	
0C 00	Tone rythmique de la touche 48 (do 3)	
0D 00	Tone rythmique de la touche 49 (do# 3)	
0E 00	Tone rythmique de la touche 50 (ré 3)	
0F 00	Tone rythmique de la touche 51 (ré# 3)	
10 00	Tone rythmique de la touche 52 (mi 3)	
11 00	Tone rythmique de la touche 53 (fa 3)	
12 00	Tone rythmique de la touche 54 (fa# 3)	
13 00	Tone rythmique de la touche 55 (sol 3)	
14 00	Tone rythmique de la touche 56 (sol# 3)	
15 00	Tone rythmique de la touche 57 (la 3)	
16 00	Tone rythmique de la touche 58 (la# 3)	
17 00	Tone rythmique de la touche 59 (si 3)	
18 00	Tone rythmique de la touche 60 (do 4)	
19 00	Tone rythmique de la touche 61 (do# 4)	
1A 00	Tone rythmique de la touche 62 (ré 4)	
1B 00	Tone rythmique de la touche 63 (ré# 4)	
1C 00	Tone rythmique de la touche 64 (mi 4)	
1D 00	Tone rythmique de la touche 65 (fa 4)	
1E 00	Tone rythmique de la touche 66 (fa# 4)	
1F 00	Tone rythmique de la touche 67 (sol 4)	
20 00	Tone rythmique de la touche 68 (sol# 4)	
21 00	Tone rythmique de la touche 69 (la 4)	
22 00	Tone rythmique de la touche 70 (la# 4)	
23 00	Tone rythmique de la touche 71 (si 4)	
24 00	Tone rythmique de la touche 72 (do 5)	
25 00	Tone rythmique de la touche 73 (do# 5)	
26 00	Tone rythmique de la touche 74 (ré 5)	
27 00	Tone rythmique de la touche 75 (ré# 5)	
28 00	Tone rythmique de la touche 76 (mi 5)	
29 00	Tone rythmique de la touche 77 (fa 5)	
2A 00	Tone rythmique de la touche 78 (fa# 5)	
2B 00	Tone rythmique de la touche 79 (sol 5)	
2C 00	Tone rythmique de la touche 80 (sol# 5)	
2D 00	Tone rythmique de la touche 81 (la 5)	
2E 00	Tone rythmique de la touche 82 (la# 5)	
2F 00	Tone rythmique de la touche 83 (si 5)	
30 00	Tone rythmique de la touche 84 (do 6)	
31 00	Tone rythmique de la touche 85 (do# 6)	
32 00	Tone rythmique de la touche 86 (ré 6)	
2E 00	Tone rythmique de la touche 82 (la# 5)	
2F 00	Tone rythmique de la touche 83 (si 5)	
30 00	Tone rythmique de la touche 84 (do 6)	
31 00	Tone rythmique de la touche 85 (do# 6)	
32 00	Tone rythmique de la touche 86 (ré 6)	
33 00	Tone rythmique de la touche 87 (ré# 6)	
34 00	Tone rythmique de la touche 88 (mi 6)	
35 00	Tone rythmique de la touche 89 (fa 6)	
36 00	Tone rythmique de la touche 90 (fa# 6)	
37 00	Tone rythmique de la touche 91 (sol 6)	
38 00	Tone rythmique de la touche 92 (sol# 6)	
39 00	Tone rythmique de la touche 93 (la 6)	
3A 00	Tone rythmique de la touche 94 (la# 6)	
3B 00	Tone rythmique de la touche 95 (si 6)	
3C 00	Tone rythmique de la touche 96 (do 7)	

*1 – 4 – 1 Tone rythmique

	Adresse offset	Description		
	00	0000 00aa	Groupe d'ondes	0-2 (INT, EXP, CARD)
#	01	0000 aaaa 0000 bbbb	Numéro d'onde	0-254 (1–255)
	03	0000 000a	Commut d'onde	0-1 (ON, OFF)
	04	0aaa aaaa	Accord grossier	0-127 (C-1–G9)
	05	000a aaaa	Groupe d'exclusion	0-31 (OFF, 1–31)
	06	0000 000a	Mode d'enveloppe	0-1 (NO-SUS, SUS)
	07	0aaa aaaa	Accord fin	14-114 (-50–+50)
	08	0000 aaaa	Variation de hauteur aléatoire	0-15 (0, 5, 10, 20, 30, 40, 50, 70, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 800, 1200)
	09	0000 aaaa	Action du pitch bend	0-12
	0A	0aaa aaaa	Sens du niveau d'env de haut à la dyn	1-127 (-63–+63)
	0B	0000 aaaa	Sens de la durée d'env de haut à la dyn	0-14 (-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	0C	0aaa aaaa	Intensité de l'env de hauteur	52-76 (-12–+12)
	0D	0aaa aaaa	(Env de haut) T 1	0-127
	0E	0aaa aaaa	(Env de haut) L 1	1-127 (-63–+63)
	0F	0aaa aaaa	(Env de haut) T 2	0-127
	10	0aaa aaaa	(Env de haut) L 2	1-127 (-63–+63)
	11	0aaa aaaa	(Env de haut) T 3	0-127
	12	0aaa aaaa	(Env de haut) L 3	1-127 (-63–+63)
	13	0aaa aaaa	(Env de haut) T 4	0-127
	14	0aaa aaaa	(Env de haut) L 4	1-127 (-63–+63)
	15	0000 00aa	Mode de filtrage	0-2 (OFF, LPF, HPF)
	16	0aaa aaaa	Fréq de coupure	0-127
	17	0aaa aaaa	Résonance	0-127
	18	0000 000a	Mode de résonance	0-1 (SOFT, HARD)
	19	0aaa aaaa	TVF-Sens à la dyn	du niveau d env 1-127 (-63–+63)
	1A	0000 aaaa	TVF-Sens à la dyn	de la durée d'env 0-14 (-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	1B	0aaa aaaa	TVF-Intensité d'env	1-127 (-63–+63)
	1C	0aaa aaaa	TVF-T 1	0-127
	1D	0aaa aaaa	TVF-L 1	0-127
	1E	0aaa aaaa	TVF-T 2	0-127
	1F	0aaa aaaa	TVF-L 2	0-127
	20	0aaa aaaa	TVF-T 3	0-127
	21	0aaa aaaa	TVF-L 3	0-127
	22	0aaa aaaa	TVF-T 4	0-127
	23	0aaa aaaa	TVF-L 4	0-127
	24	0aaa aaaa	Niveau	0-127
#	25	0000 aaaa 0000 bbbb	Panoramique	0-128 (-64–+64, RND)

27	0aaa aaaa	TVA-Sens à la dyn	du niveau d'env 1-127 (-63–+63)
28	0000 aaaa	TVA-Sens à la dyn	de la durée d'env 0-14 (-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
29	0aaa aaaa	TVA-T 1	0-127
2A	0aaa aaaa	TVA-L 1	0-127
2B	0aaa aaaa	TVA-T 2	0-127
2C	0aaa aaaa	TVA-L 2	0-127
2D	0aaa aaaa	TVA-T 3	0-127
2E	0aaa aaaa	TVA-L 3	0-127
2F	0aaa aaaa	TVA-T 4	0-127
30	0aaa aaaa	Niveau direct	0-127
31	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à la reverb	0-127
32	0aaa aaaa	Niveau d'envoi au chorus	0-127
33	0000 000a	Sélection de sortie	0-1 (MAIN, SUB)
Taille totale	00 00 00 33		

Si la valeur du numéro d'onde demandé dépasse le nombre d'ondes contenues dans le groupe d'ondes choisi, le message est ignoré

/Exemple d'application de RQ1/

Pour obtenir les données de la note do 4 de l'ensemble rythmique temporaire, envoyez le message suivant au JV-880.

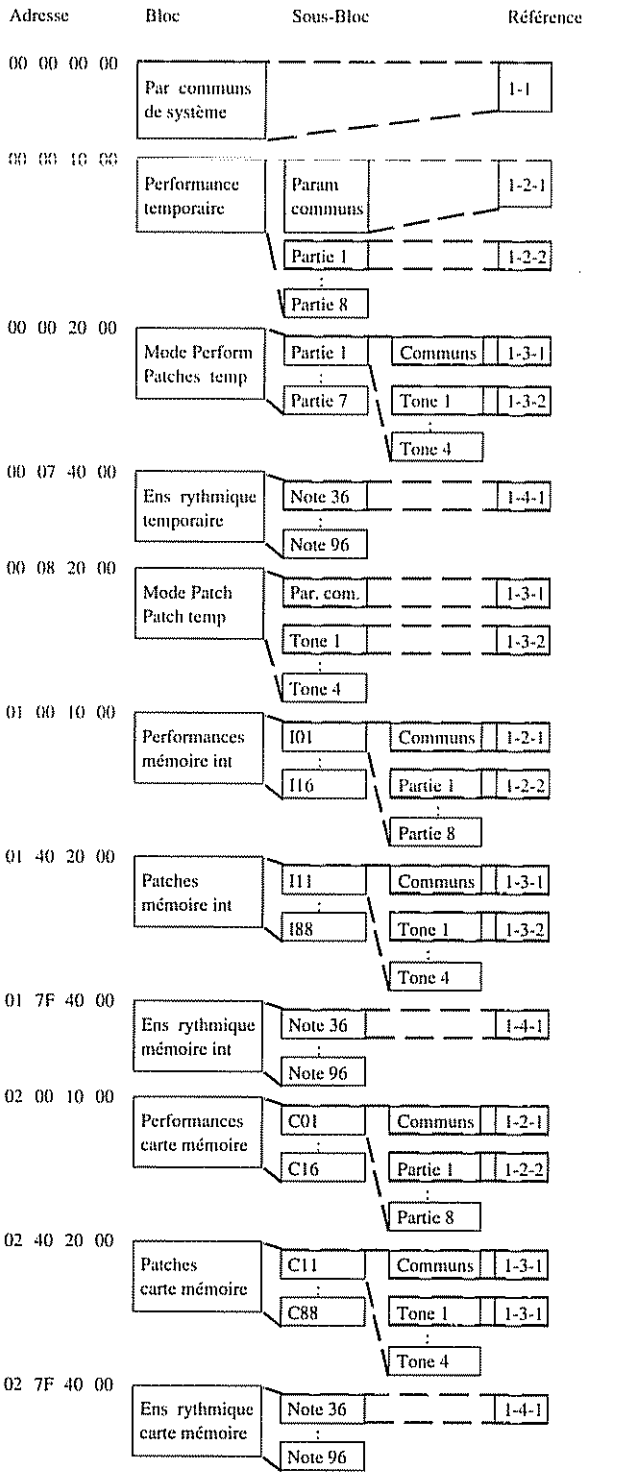
F0H 41H 10H 46H 11H 00H 07H 58H 00H 00H 00H 00H 34H 6DH F7H

/Exemple d'application de DT1/

Pour désactiver (commutateur de WG = off) la note D2 de l'ensemble rythmique (partie 8) de la Performance sélectionnée temporairement, envoyez le message suivant au JV-880

F0H 41H 10H 46H 12H 00H 07H 42H 03H 00H 34H F7H

Tableau des adresses



2. GS

<Identification de modèle = 42H>

Adresse de base	Description	
40 10 40	Tempérament (Scale Tune) pour Partie 8	*2-1
40 11 40	Tempérament (Scale Tune) pour Partie 1	
40 12 40	Tempérament (Scale Tune) pour Partie 2	
40 13 40	Tempérament (Scale Tune) pour Partie 3	
40 14 40	Tempérament (Scale Tune) pour Partie 4	
40 15 40	Tempérament (Scale Tune) pour Partie 5	
40 16 40	Tempérament (Scale Tune) pour Partie 6	
40 17 40	Tempérament (Scale Tune) pour Partie 7	

2 – 1 Scale Tune (tempérament)

Adresse offset	Description		
00	0aaa aaaa	Scale Tune (do)	00 – 127 (-64 – +63)
01	0aaa aaaa	Scale Tune (do#)	
02	0aaa aaaa	Scale Tune (ré)	
03	0aaa aaaa	Scale Tune (ré#)	
04	0aaa aaaa	Scale Tune (mi)	
05	0aaa aaaa	Scale Tune (fa)	
06	0aaa aaaa	Scale Tune (fa#)	
07	0aaa aaaa	Scale Tune (sol)	
08	0aaa aaaa	Scale Tune (sol#)	
09	0aaa aaaa	Scale Tune (la)	
0A	0aaa aaaa	Scale Tune (la#)	
0B	0aaa aaaa	Scale Tune (si)	

Si envoyez des données de "Scale Tune", vous devez le faire de do à si (une octave) en un paquet

/Exemple d'application de DT1/

Pour obtenir une gamme arabbe pour la partie 1 de la Performance. envoyez le message suivant au JV-880

F0H 41H 10H 42H 12H 40H 11H 40H 3AH 6DH 3EH 34H 0DH 38H 6BH 3CH 6FH 40H 36H 0FH 50H F7H

• Décimal et hexadécimal

Il est habituel d'utiliser des nombres hexadécimaux codés sur 7 bits en communication MIDI

Ci-dessous est un tableau de conversion entre nombres décimaux et nombres hexadécimaux en 7 bits

Décimal	Hexadécimal	Décimal	Hexadécimal	Décimal	Hexadécimal	Décimal	Hexadécimal
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

* Pour obtenir la réelle valeur décimale de canal MIDI. de sélection de banque. de numéro de programme. etc . ajoutez 1 aux valeurs du tableau
* Il existe 128 numéros hexadécimaux à 7 bits Utilisez plusieurs octets pour les valeurs nécessitant une plus grande résolution.
  Ainsi. le nombre "aa bbH" en hexadécimal à 7 bits équivaut à "aa x 128 + bb" en décimal
* Une valeur pouvant être positive ou négative est indiquée par 00H = -64. 40H = +/-0. 7FH = +63 Aussi la valeur "aaH" en hexadécimal 7 bits est "aa - 64" Une valeur à deux octets avec signe est indiquée par 0000H = -8192. 4000H = +/-0. 7F7FH = +8191 Aussi la valeur "aa bbH" en hexadécimal 7 bits est "aa bbH - 4000H = aa x 128 + bb - 64 x 128"

• Le code ASCII

Les noms de Patch et de Performance sont décrites dans les données MIDI selon le code ASCII détaillé dans le tableau ci-dessous

(H) = hexadécimal

Caractère	(H)	Caractère	(H)	Caractère	(H)
Espace	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		

MODULE SYNTHETISEUR MULTI-TIMBRAL
Modèle JV-880

Tableau d'équipement MIDI

Date : 14 juillet 1992
Version : 1.00

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	×	1 – 16	Mémorisé
	Modifié	×	1 – 16	
Mode	Par défaut	×	Mode 3	
	Modifié	×	Mode 3, 4 (M = 1)	✻ 2
	Altéré	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻		
N° de note		×	0 – 127	
	Vraiment jouées	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻	0 – 127	
Dynamique	Enfoncement	×	○	
	Relâchement	×	○	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	×	×	
	Par canal	×	○ ✻ 1	
Pitch bend		×	○	Résolution 9 bits
Changement de commande	0, 32	×	○ (MSB uniquement) ✻ 1	Sélection de banque
	1	×	○ ✻ 1	Modulation
	5	×	○ ✻ 1	Durée de Portamento
	6, 38	×	○ ✻ 1	Entrée de donnée (MSB, LSB)
	7	×	○ ✻ 1	Volume
	10	×	○ ✻ 1	Panoramique
	11	×	○ ✻ 1	Expression
	64	×	○ ✻ 1	Hold-1 (sustain)
	65	×	○ ✻ 1	Portamento
	91	×	○ ✻ 1	Effet 1 (reverb)
	93	×	○ ✻ 1	Effet 3 (chorus)
	100, 101	×	○	RPN (LSB, MSB)
	121	×	○	Initialisation des commandes
Changement de programme		×	○ ✻ 1	
	N° réels	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻	0 – 127	Programmes 1 à 128
Système exclusif		○	○ ✻ 1	
Système commun	Position ds le morceau	×	×	
	Sélection du morceau	×	×	
	Accord	×	×	
Système en temps réel	Horloge	×	×	
	Commandes	×	×	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	×	×	
	All Notes OFF	×	○ (123 – 127)	
	Active sensing	×	○	
	Ré-initialisation	×	×	

Notes

✻ 1 ○, × programmable

✻ 2 Reconnu comme M = 1 même si M ≠ 1

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : OUI
× : NON

CARACTERISTIQUES

JV-880 : module synthétiseur multi-timbral

○ Changement du tempérament (accord pour chaque note)

- Parties
  Partie 1-7, Partie rythmique

- Polyphonie maximale
  28 voix

- Effets
  Reverb/Delay, Chorus

- Mémoire

Preset A	:	Patch	64
		Performance	16
		Ensemble rythmique	1
Preset B	:	Patch	64
		Performance	16
		Ensemble rythmique	1
Mémoire interne	:	Patch	64
		Performance	16
		Ensemble rythmique	1
Carte de données	:	Patch	64
		Performance	16
		Ensemble rythmique	1

  Forme d'onde : 127

- Afficheur
  24 caractères, 2 lignes (LCD rétroéclairé)

- Prises
  Prise jack MAIN OUTPUT (L/R)
  Prise jack SUB OUTPUT (L/R)
  Prises MIDI (IN/OUT/THRU)
  Fente pour carte (PCM/DATA)
  Prise jack pour écouteurs

- Alimentation
  CA117V/220V/240V

- Consommation électrique
  CA117V : 16W
  CA220V/240V : 20W

- Dimensions
  482 (L) x 358 (P) x 45 (H) mm
  Montage en rack 1U

- Poids
  4,2 kg

- Accessoires
  Mode d'emploi
  Câble MIDI (1m)

- Options

Carte PCM	: séries SO-PCM1
Carte de données	: séries PN-JV80
Carte d'extension	: séries SR-JV80
Carte de mémoire	: M-256E
Ecouteurs stéréo	: RH-20/80/120
Système rack	: séries SYR

* **Les caractéristiques de ce produit sont sujettes à modification sans préavis.**

INDEX DES FONCTIONS ET PROCEDURES

Pour changer les canaux :

- Changement du canal de contrôle
  - → Mode d'édition de système ..... Canal de contrôle (P.5-6)
- Changement du canal de réception du Patch
  - → Mode d'édition de système ..... Canal de réception du Patch (P.5-5)
  - → Mode de jeu de Patch ..... Canal de réception du Patch (P.3-7)
- Changement du canal de réception de chaque Partie
  - → Mode d'édition de Performance ..... Canal de réception de la Partie (P.7-10)

Pour changer les réglages de panoramique :

- Changement du panoramique de Patch
  - → Mode d'édition de Patch ..... Panoramique de Patch (P.6-7)
  - → Mode de jeu de Patch ..... Panoramique de Patch (P.3-7)
- Changement du panoramique de Tone
  - → Mode d'édition de Patch ..... Panoramique de TVA (P.6-38)
- Changement du panoramique de chaque Partie
  - → Mode d'édition de Performance ..... Panoramique de Partie (P.7-9)
- Changement du panoramique d'un Tone rythmique
  - → Mode d'édition rythmique ..... Panoramique de TVA (P.8-16)
- Changement de la position stéréo d'un son en fonction du numéro de note
  - → Mode d'édition de Patch ..... Asservissement au clavier du panoramique (P.6-39)

Pour piloter des paramètres depuis un appareil externe :

- Commande par données de modulation
  - → Mode d'édition de Patch ..... Modulation 1-4 (P.6-16)
- Commande par données d'aftertouch
  - → Mode d'édition de Patch ..... Aftertouch 1-4 (P.6-16)
- Commande par données d'expression
  - → Mode d'édition de Patch ..... Expression 1-4 (P.6-16)

Pour changer la destination de la sortie audio (prise de sortie) :

- Changement du mode de sortie
  - → Mode d'édition du système ..... Mode de sortie (P.5-4)
- Changement de la destination de sortie de chaque Partie
  - → Mode d'édition de Performance ..... Sélection de sortie (P.7-12)
- Changement de la sortie de destination de chaque Tone
  - → Mode d'édition de Patch ..... Sélection de sortie (P.6-44)
- Changement de la sortie de destination de chaque Tone rythmique
  - → Mode d'édition rythmique ..... Sélection de sortie (P.8-18)

● Pour changer la hauteur :

○ Changement de la totalité de la hauteur de l'instrument
→ Mode d'édition de système ..... Accord général (P.5-4)

○ Changement de la hauteur de base de chaque Tone
→ Mode d'édition de Patch ..... Accord grossier (P.6-27) ; accord fin (P.6-25)

○ Changement de la hauteur de base de chaque Partie
→ Mode d'édition de Performance ..... Accord grossier (P.7-9) ; accord fin (P.7-9)

○ Changement de la hauteur d'un Tone rythmique
→ Mode d'édition rythmique ..... Accord grossier (P.8-7) ; accord fin (P.8-8)

○ Utilisation du levier Bender
→ Mode d'édition de Patch ..... Plage d'action du Bender ou Bender range (P.6-12)

○ Changement de la hauteur par les données de modulation
→ Mode d'édition de Patch ..... Modulation 1-4 (P.6-16)

○ Changement de la hauteur par les données d'aftertouch
→ Mode d'édition de Patch ..... Aftertouch 1-4 (P.6-16)

○ Changement de la hauteur par les données d'expression
→ Mode d'édition de Patch ..... Expression 1-4 (P.6-16)

○ Changement de la hauteur pour chaque note
→ Mode d'édition de système ..... Tempérament (P.5-8)

○ Changement de l'enveloppe de hauteur
→ Mode d'édition de Patch ..... Enveloppe de hauteur (P.6-25, 26)

○ Changement de l'enveloppe de hauteur pour un Tone rythmique
→ Mode d'édition rythmique ..... Enveloppe de hauteur (P.8-8)

○ Changement de hauteur par application du LFO
→ Mode d'édition de Patch ..... Intensité d'action du LFO sur la hauteur (P.6-20)

● Pour changer le niveau du son :

○ Changement du niveau sonore de la totalité du JV-880 ..... Bouton VOLUME (P.1-2)

○ Changement du niveau de Patch
→ Mode d'édition de Patch ..... Niveau de Patch (P.6-7)
→ Mode de jeu de Patch ..... Niveau de Patch (P.3-7)

○ Changement du niveau de Partie
→ Mode d'édition de Performance ..... Niveau de Partie (P.7-8)

○ Changement du niveau de TVA
→ Mode d'édition de Patch ..... Niveau de TVA (P.6-37)

○ Changement du niveau de son par la dynamique
→ Mode d'édition de Patch ..... Action de la dynamique sur l'attaque de l'enveloppe (P.6-41, 6-42)

○ Changement du niveau de TVA par les données de modulation
→ Mode d'édition de Patch ..... Modulation 1-4 (P.6-16)

○ Changement du niveau de TVA par les données d'aftertouch
→ Mode d'édition de Patch ..... Aftertouch 1-4 (P.6-16)

○ Changement du niveau de TVA par les données d'expression
→ Mode d'édition de Patch ..... Expression 1-4 (P.6-16)

○ Changement du niveau de TVA par application du LFO
→ Mode d'édition de Patch ..... Intensité de l'action du LFO sur le TVA (P.6-22)

● Pour changer le timbre :

○ Activation/désactivation d'un Tone ..... Tone switch (P.3-4)

○ Changement de la forme d'onde d'origine

→ Mode d'édition de Patch ..... WG (P.6-23)

→ Mode d'édition de Patch ..... FXM (P.6-24)

○ Changement du réglage de filtrage

→ Mode d'édition de Patch ..... TVF (P 6-29, 33)

○ Changement de l'enveloppe de TVF

→ Mode d'édition de Patch ..... Enveloppe de TVF (P 6-33, 36)

○ Changement de l'intensité de l'enveloppe de TVF

→ Mode d'édition de Patch ..... Intensité de l'enveloppe (P.6-34)

○ Changement de timbre par les données de modulation

→ Mode d'édition de Patch ..... Modulation 1-4 (P.6-16)

○ Changement de timbre par les données d'aftertouch

→ Mode d'édition de Patch ..... Aftertouch 1-4 (P.6-16)

○ Changement de timbre par les données d'expression

→ Mode d'édition de Patch ..... Expression 1-4 (P.6-16)

○ Application de LFO

→ Mode d'édition de Patch ..... Intensité de l'action du LFO sur le TVF (P.6-22)

● Pour changer les Patches :

○ Changement depuis le JV-880 ..... (P.3-3)

○ Changement depuis un appareil MIDI externe ..... (P.2-9)

● Pour changer les Performances

○ Changement depuis le JV-880 ..... (P.4-3)

○ Changement depuis un appareil MIDI externe ..... (P.2-9)

● Pour changer d'ensemble rythmique

○ Changement depuis le JV-880 ..... (P.8-3)

○ Changement depuis un appareil MIDI externe ..... (P.2-9)

● Pour utiliser les Patches de la carte d'extension ou d'une carte PCM

○ Chargement d'un Patch

→ Mode utilitaire ..... Chargement d'un Patch unique (P.9-19)

○ Chargement en groupe (de 64 Patches)

→ Mode utilitaire ..... Chargement d'un groupe de Patch (P.9-20)

● Pour utiliser les effets (Reverb/Chorus) :

○ Réglage ON/OFF du commutateur d'effet
→ Mode d'édition de système ..... Commutateur de Chorus (P.5-6) ; Commutateur de Reverb (P.5-5)
→ Mode de jeu de Patch ..... Commutateur de Chorus (P.3-6) ; Commutateur de Reverb (P.3-6)
○ Réglage de l'effet pour le Patch
→ Mode d'édition de système ..... Mode de sortie (P.5-4)
→ Mode d'édition de Patch ..... Chorus (P.6-8,9) ; Reverb (P.6-10, 6-11)
○ Réglage de l'effet pour la Performance
→ Mode d'édition de système ..... Mode de sortie (P.5-4)
→ Mode d'édition de Performance ..... Chorus (P.7-5, 6) ; Reverb (P.7-7, 7-8)
○ Réglage de l'effet pour l'ensemble rythmique
→ Mode d'édition de système ..... Mode de sortie (P.5-4)

● Pour initialiser les données :

○ Initialisation des données de l'aire temporaire
→ Mode utilitaire ..... Initialisation (P.9-11, 9-12)
○ Initialisation des données dans une carte de données
→ Mode utilitaire ..... Carte de données (P.9-13)

● Pour utiliser la carte de données :

○ Utilisation des Patches de la carte de données ..... (P.3-3)
○ Utilisation des Performances de la carte de données ..... (P.4-3)
○ Utilisation d'ensemble rythmique de la carte de données ..... (P.8-3)
○ Sauvegarde des données sur la carte de données
→ Mode utilitaire ..... Procédure d'écriture (P.9-14)
○ Transfert de données entre carte de données et mémoire interne
→ Mode utilitaire ..... Carte de données (P.9-14)

● Pour recevoir des données de messages exclusifs :

○ Correspondance des numéros d'unité
→ Mode d'édition de système ..... Numéro d'unité (P.5-6)
○ Mise en service du commutateur de réception de messages exclusifs
→ Mode d'édition de système ..... Commutateur de réception de messages exclusifs (P.5-9)

● Pour transmettre des données à un appareil MIDI externe :

○ Transmission des données de l'aire temporaire

→ Mode utilitaire ..... Dump temporaire (P 9-18)

○ Stockage des données internes et de carte de données dans un séquenceur

→ Mode utilitaire ..... Bulk dump (P.9-16)

● Pour changer le volume/panoramique de chaque Partie depuis un appareil MIDI externe

○ Correspondance des canaux MIDI

→ Mode d'édition de Performance ..... Canal de réception de Partie (P.7-10)

○ Mise en service du commutateur de réception des données MIDI

..... Commutateur de réception de volume (P 5-8)

→ Mode d'édition de système ..... Commutateur de réception de changement de commande (P.5-7)

○ Mise en service du commutateur de réception de volume

→ Mode d'édition de Performance ..... Commutateur de réception de volume (P.7-12)

INDEX

A

Accord fin 7-9
Accord grossier 7-9
Accord général 5-5
Afficheur (contraste) 1-4
Aftertouch 1-4 6-6
Aftertouch (commutateur de réception) 5-9
Aftertouch (message) 2-13
Analog feel (intensité) 6-11
Assignation du clavier 6-12
Auto-démonstration 1-4

B

Banque (sélection) 2-11
Banque (commutateur de réception de sélection) 5-7
Bender (plage d'action du)
- Patch 6-12
- Rythmique 8-5

Bulk dump 9-16

C

Canal 2-3
Canal (message de mode) 2-13
Canal (message de voix) 2-11
Canal de contrôle 5-6
Changement de commande (commut. de réception) 5-6
Changement de commande (message) 2-11
Changement de commande (numéro) 2-11
Changement de programme (commutateur de réception)
- Performance 7-14
- Système 5-7

Changement de programme (message) 2-11
Changement de programme (numéro) 2-10
Chargement de groupe de patches 9-19
Chargement d'un patch unique 9-19
Chorus (commutateur) 5-6
Chorus (intensité)
- Patch 6-9
- Performance 7-7

Chorus (niveau)
- Patch 6-9
- Performance 7-6

Chorus (niveau d'envoi)
- Patch 6-44
- Rythmique 8-18

Chorus (ré-injection dans le)
- Patch 6-10
- Performance 7-6

Chorus (sortie)
- Patch 6-9
- Performance 7-5

Chorus (type)
- Patch 6-9
- Performance 7-7

Chorus (vitesse)
- Patch 6-9
- Performance 7-5

Compare 9-3
Configuration rythmique 2-3
Configuration d'usine 9-23
Copie 9-6
Curseur 1-3

D

Dump temporaire 9-18
Dynamique (plage de) 6-15

E

Enveloppe (générateur d') 2-1
Enveloppe de hauteur
- T1 velocity 6-28
- T4 velocity 6-28
- Time keyfollow 6-28
- T1-T4
  - Patch 6-33
  - Rythmique 8-11
- L1-L4
  - Patch 6-33
  - Rythmique 8-11

Enveloppe (mode) 8-6
Exclusif (commutateur de réception) 5-9
Exclusif (message) 2-13
Expression 2-12
Expression 1-4 6-18

F

Filtre passe-bas 3-34
Filtre passe-haut 6-30

G

Groupe d'exclusion 8-6

H

Hold -1 2-11
Hold-1 (canal de réception)
Patch 6-14
Performance 7-11

I

Initialisation
Carte 9-14
Patch/Performance/Rythmique ..... 9-11 - 9-12
Initialisation (données) 10-19
Interne 2-4

L

LFO
delay 6-22
fade 6-21
fade time 6-21
offset 6-20
pitch depth 6-22
rate 6-19
synchro 6-19
TVA depth 6-22
TVF depth 6-22
waveform 6-18

M

Mémoire 2-4
Mémoire (protection de) 9-21
Mémoire utilisateur 2-4
Message mono 2-13
MIDI 2-11
Mise sous tension (mode de) 5-12
Mode utilitaire 2-14
Modulation 2-12
Modulation 1-4 6-16
Moduration (commutateur de réception) 5-8

N

Niveau direct (Patch) 6-52
Niveau direct (Rythmique) 8-21
Note (message de) 2-11
Note (numéro) 8-3

O

Onde (générateur d') 2-1

P

Panpot 2-12
Partie (canal de réception) 7-10
Partie (commutateur de réception) 7-12
Partie (information) 4-6
Partie (niveau) 6-7
Partie (moniteur) 4-5
Partie (mute) 4-5
Partie (panoramique) 7-9
Patch 2-2
Patch (canal de réception) 5-5
Patch (mode d'édition) 2-14
Patch (mode de jeu) 2-14
Patch (niveau) 6-7
Patch (nom) 3-3
Patch (numéro) 3-3
Patch (panoramique) 6-7
Patch (paramètres communs) 6-7
Patch (sélection) 7-8
Performance 4-2
Performance (mode d'édition) 2-14
Performance (mode de jeu) 2-14
Performance (nom) 4-3
Performance (paramètres communs) 7-2
Pitch bend (commutateur de réception) 5-9
Pitch bend (message de changement) 2-13
Poly (message) 2-13
Portamento 2-12
Portamento (commutateur) 6-14
Portamento (durée) 6-15
Portamento (mode) 6-14
Portamento (type) 6-15
Preset A 2-4
Preset B 2-4
Preview (dynamique) 5-13
Preview (pré-écoute) 5-13

R

RPN 5-7
Reset all controllers 2-13
Reverb (commutateur) 5-5
Reverb (durée)
Patch 6-12
Performance 7-7

Reverb (niveau)
Patch ... 6-11
Performance ... 7-7
Reverb (niveau d'envoi à la)
Patch ... 6-52
Rythmique ... 8-22
Reverb (ré-injection)
Patch ... 6-12
Performance ... 7-7
Reverb (type)
Patch ... 6-11
Performance ... 7-7
Rhythm edit key ... 5-12
Rhythm edit mode ... 2-14

S

Sortie (prise) ... 2-7
Sortie (mode) ... 5-5
Sortie (sélection)
Patch ... 6-44
Performance ... 7-12
Rythmique ... 8-18
Système (mode d'édition de) ... 2-14
Système (paramètres communs de) ... 5-2

T

Tempérament ... 5-10
Tempérament (commutateur) ... 5-9
Tone ... 2-2
Tone (commutateur) ... 3-5, 6-7
Tone rythmique ... 2-3
TVA ... 6-36
TVF ... 6-29
TVA
delay mode ... 6-46
delay time ... 6-47
keyfollow ... 6-43
level
Patch ... 6-43
Rythmique ... 8-18
Panoramique
Patch ... 6-45
Rythmique ... 8-18
Asservissement du panoramique au clavier ... 6-46
Dynamique
Patch ... 6-45
Rythmique ... 8-18
Courbe de dynamique ... 6-44
TVA (enveloppe)
T1 velocity ... 6-48
T4 velocity ... 6-48
Time keyfollow ... 6-49
T1-T4
Patch ... 6-50
Rythmique ... 8-20
L1-L4(3) ...
Patch ... 6-50
Rythmique ... 8-20
TVA (action de la dynamique sur la hauteur) ... 8-19
TVF
Fréquence de coupure
Patch ... 6-35
Rythmique ... 8-13
Profondeur de l'enveloppe
Patch ... 6-38
Rythmique ... 8-15
Filtre (type) ...
Patch ... 6-34
Rythmique ... 8-12
Résonance
Patch ... 6-36
Rythmique ... 8-14
Résonance (mode)
Patch ... 6-36
Rythmique ... 8-14
TVF (enveloppe de)
T1 velocity ... 6-40
T4 velocity ... 6-41
Time keyfollow ... 6-41
Velocity ... 6-40
T1-T4
Patch ... 6-42
Rythmique ... 8-17
L1-L4
Patch ... 6-42
Rythmique ... 8-17
Dynamique ... 6-40
Courbe de dynamique ... 6-39
TVF time velocity ... 8-16
TVF velocity ... 8-15

U

Unité (numéro d') ... 5-6

V

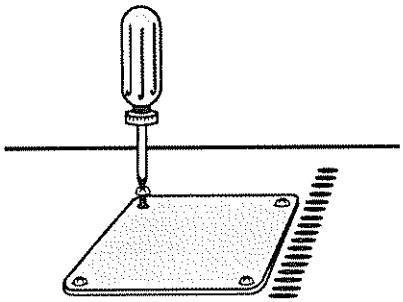
Voix (réserve de) 7-12
Volume 2-12
Volume (commutateur de réception) .....
Performance 5-8
Système 7-14

W

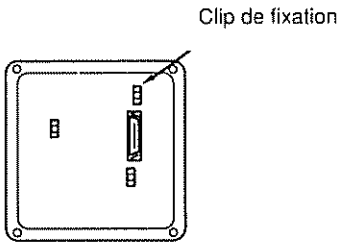
WG
Profondeur d'enveloppe
Patch 6-29
Rhythm 8-10
FXM
Commutateur 6-27
Intensité 6-27
Pitch coarse .....
Patch 6-27
Rythmique 8-9
pitch fine
Patch 6-28
Rythmique 8-9
Pitch keyfollow 6-29
Pitch velocity
Patch 6-30
Rhythm 8-10
Random pitch
Patch 6-28
Rhythm 8-9
Groupe d'onde
Patch 6-26
Rythmique 8-8
WG pitch time velocity 8-10
Ecriture 9-2

INSTALLATION DE LA CARTE D'EXTENSION

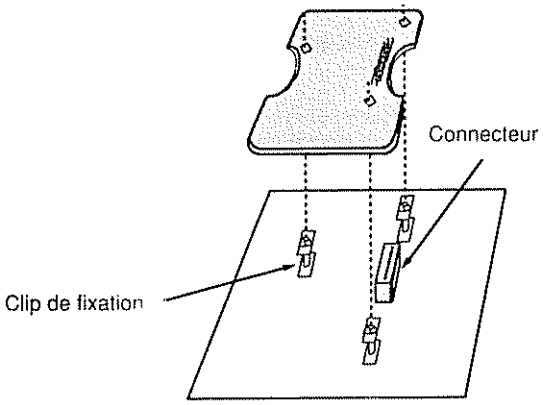
1 Retirez la plaque située sur le dessus du JV-880 (4 vis).



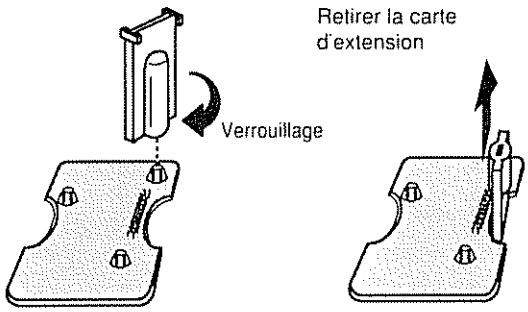
2 Placez les clips de fixation comme illustré.



3 Insérez fermement le connecteur de la carte d'extension dans le connecteur du JV-880. Assurez-vous que les 3 clips du support traversent bien la carte d'extension.



4 A l'aide de l'outil de verrouillage fourni, tournez les clips de fixation dans le sens du verrouillage pour fixer la carte d'extension. Pour retirer la carte d'extension, faites tourner les clips en sens inverse et retirez la carte en la tirant vers le haut à l'aide de l'outil de verrouillage. Enfin, utilisez les 4 vis pour refermer la trappe.



5 Vérifiez que la carte d'extension a été correctement installée. Quand " **EXP**" ne peut être sélectionné (ne s'affiche pas) dans la page de sélection de forme d'onde, essayez de réinstaller la carte d'extension.

Information

Si vous nécessitez l'aide d'un service de maintenance, appelez votre centre Roland le plus proche ou le distributeur officiel Roland pour votre pays, d'après la liste ci-dessous.

U. S. A.

Roland Corp US
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA 90040- 3647
U S.A.
☎ (213) 685 - 5141

CANADA

Roland Canada Music Ltd
(Head Office)
5480 Parkwood
Richmond B C , V6V 2M4
CANADA
☎ (604) 270 - 6626

Roland Canada Music Ltd
9425 Transcanadienne
Service Rd N ,
St Laurent, Quebec H4S 1V3
CANADA
☎ (514) 335 - 2009

Roland Canada Music Ltd
346 Watline Avenue,
Mississauga, Ontario L4Z 1X2
CANADA
☎ (416) 890 - 6488

AUSTRALIE

Roland Corporation
(Australia) Pty Ltd
(Head Office)
38 Campbell Avenue
Dee Why West NSW 2099
AUSTRALIA
☎ (02) 982 - 8266

Roland Corporation
(Australia) Pty. Ltd
(Melbourne Office)
50 Garden Street
South Yarra, Victoria 3141
AUSTRALIA
☎ (03) 241 - 1254

NOUVELLE ZELANDE

Roland Corporation (NZ) Ltd
97 Mt Eden Road, Mt Eden
Auckland 3
NEW ZEALAND
☎ (09) 398 - 715

ROYAUME UNI

Roland (UK) Ltd
Rye Close
Ancells Business Park
Fleet
Hampshire GU13 8UY
UNITED KINGDOM
☎ 0252 - 816181

Roland (UK) Ltd
Swansea Office
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, Swansea,
West Glamorgan SA 79FJ,
UNITED KINGDOM
☎ (0792)700 - 139

ALLEMAGNE

Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH
Oststrasse 96,
2000 Norderstedt
DEUTSCHLAND
☎ 040/52 60 090

BELGIQUE/HOLLANDE/ LUXEMBOURG

Roland Benelux N V
Houtstraat 1
B - 2431 Oevel - Westerlo
BELGIQUE
☎ (0032) 14 - 575811

DANEMARK

Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6
Box 1937
DK - 1023 Copenhagen K
DENMARK
☎ 31-95 31 11

SUEDE

Roland Scandinavia A/S
DanvikCenter 28 A, 2 tr
S - 131 30 Nacka
SWEDEN
☎ 08 - 702 00 20

NORVEGE

Roland Scandinavia
Avd Norge
Lilleakerveien 2
Postboks 95 Lilleaker
N - 0216 Oslo 2
NORWAY
☎ 02 - 73 00 74

FINLANDE

Fazer Musik Inc
Länsituulentie
POB 169
SF - 02101 Espoo
FINLAND
☎ 0-43 50 11

ITALIE

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8
20020 ARESE MILANO
ITALIA
☎ 02 - 93581311

ESPAGNE

Roland Electronics
de España S. A.
Calle Bolivia 239
08020 Barcelona
ESPANA
☎ 93 - 308 - 1000

EGYPTE

Al Fanny Trading Office
9, Ebn Hagar Askalany Street
Ard El Golf,
Heliopolis, Cairo,
EGYPT
☎ 2917803 - 665918

SUISSE

Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH - 4410
Liestal
SUISSE
☎ 061/921 16 15

Roland CK (Switzerland) AG
Hauptstrasse 21/Postfach
CH - 4456 Tenniken
SUISSE
☎ 061/98 60 55
Réparations par Musitronic AG

FRANCE

Musikengro
ZAC de Rosarge Les Echets
01700 Miribel
FRANCE
☎ 72 26 50 60

Musikengro
(Bureau de Paris)
Centre Région Parisienne
19-23 rue Léon Geffroy Bât. E
94408 Vitry s/Seine CEDEX
FRANCE
☎ (1) 46 80 86 62

AUTRICHE

E Dematte &Co
Neu - Rum Siemens - Strasse 4
A - 6021 Innsbruck Box 591
OSTERREICH
☎ (0512) 63 451

GRECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd.
2 Phidiou Str , GR 106 78
Athens
GREECE
☎ 1-3620130

PORTUGAL

Casa Caius Instrumentos
Musicais Lda
Rua de Santa Catarina 131
Porto
PORTUGAL
☎ 02 - 38 44 56

HONGRIE

Intermusica Ltd
Warehouse Area "DEPO"
Budapest P O Box 3
2045 Torokbalint
HUNGARIA
☎ (1) 1868905

ISRAEL

D.J.A International Ltd
25 Pinsker St ,
Tel Aviv
ISRAEL
☎ 03 - 283015

BRESIL

Roland Brasil Ltda
R. Alvarenga 591
CEP - 05509 Sao Paulo
BRAZIL
FAX : (011) 210 - 0286
Réparations pour produits
Roland et Rhodes

Oliver do Brasil S. A.
Instrumentos Musicais
Av Ceci No 578 Centro
Empresarial Tambore
Barueri SP CEP 06400
BRAZIL
☎ (011)709 - 1267
Réparations pour produits
BOSS

HONG KONG

Tom Lee Music Co , Ltd
Service Division
22 - 32 Pun Shan Street,
Tsuen Wan,
New Territories,
HONG KONG
☎ 415 - 0911

SINGAPOUR

Swee Lee Company
Bras Basah Complex #03 - 23
Singapore 0178
SINGAPORE
☎ 3367886

THAILANDE

Theera Music Co , Ltd
330 Verng Nakorn Kasem , Soi 2
Bangkok 10100
THAILAND
☎ 2248821

MALAISIE

Syarikat Bentley
N° 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur
MALAYSIA
☎ 2421288

INDONESIE

PT Galestra Inti
Kompleks Perkantoran
Duta merlin Blok C/59
Jl Gajah mada N° 3 - 5
Jakarta 10130
INDONESIA
☎ (021) 354604, 354606

TURQUIE

Barkat Sanayive Ticaret
Siraselviler Cad 86/6 Taksim
Istanbul
TURKEY
☎ 149 93 24

CHYPRE

Radex Sound Equipment Ltd
17 Panteli Katelari Str
P O. Box 2046, Nicosia
CYPRUS
☎ 453226, 466423

MEXICO

Case Veerkamp, s a de c v
Mesones N°21
Col Centro
C.P. 06080 Mexico, D F
MEXICO
☎ (5) 709 - 3716

La Casa Wagner de
Guadalajara s a. de c.v
Av. Corona N° 202 S J
C P 44100
Guadalajara, Jalisco
MEXICO
☎ (36)13 - 1414

ARGENTINE

Netto S A
Venezuela 1433
1095 Buenos Aires
ARGENTINA
☎ 37 - 1632

TAIWAN

Siruba Enterprise (Taiwan)
Co , LTD
Room 5, 9 fl. No 112
Chung Shan N.Road Sec.2
Taipei, TAIWAN, R O C
☎ (02)5364546

AFRIQUE DU SUD

That Other Music
Shop (PTY) LTD
256 Bree Street,
Johannesburg 2001
Republic of South Africa
☎ 337 - 6573

Paul Bothner (PTY) LTD
17 Werdmuller Centre
Claremont 7700
Republic of South Africa
☎ 021 - 64 - 4030